



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA  
DAN KESEHATAN MATERI MEMUKUL BOLA PADA PERMAINAN  
ROUNDERS MELALUI MODIFIKASI BOLA GANTUNG SISWA  
KELAS VI SD NEGERI BOJONG SALAMAN 01 SEMARANG  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata I  
untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

MUJIONO

NPM. 20236031

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DAN KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2022

## PERSETUJUAN PROPOSAL SKRIPSI

Skripsi dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bola Gantung Siswa Kelas VI SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022*”, Disusun oleh :

N a m a : Mujiono

N P M : 20236031

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Keolahragaan

Telah disetujui dan disahkan pada :

Hari : .....

Tanggal : .....

Pembimbing I

Pembimbing II

**Fajar Ari W.S.Pd, M.Pd**  
**NPP. 158701473**

**Danang Aji Setyawan, S.Pd, M.Pd**  
**NPP.158901500**

Mengetahui,

Ketua Program Studi PJKR

**Galih Dwi Pradipta,S.Pd, M. Or**  
**NPP.14900142**

## LEMBAR PENYELESAIAN PEMBIMBINGAN

Kami selaku pembimbing Skripsi I dan II dari Mahasiswa Universitas PGRI Semarang.

Nama : Mujiono  
NPM : 20236031  
Progam Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi  
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Keolahragaan  
Judul Skripsi : PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI MEMUKUL BOLA PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI MODIFIKASI BOLA GANTUNG SISWA KELAS VI SD NEGERI BOJONG SALAMAN 01 KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi tersebut sudah selesai dan siap untuk diujikan.

Semarang,

Pembimbing I

Pembimbing II

**Fajar Ari W.S.Pd, M.Pd**  
**NPP. 158701473**

**Danang Aji Setyawan, S.Pd, M.Pd**  
**NPP.158901500**

Mengetahui  
Dekan FPIPSKR

**Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Phil**  
**NPP. 107801284**

## **Permohonan ijin penelitian**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI MEMUKUL BOLA PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI MODIFIKASI BOLA GANTUNG SISWA KELAS VI SD NEGERI BOJONG SALAMAN 01 KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi FPIPSKR Universitas PGRI SEMARANG :

Pada hari : Selasa

Tanggal : 8 Maret 2022

Panitia Ujian

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Phil  
NPP.107801284

Galih Dwi Pradipta, S.Pd., M.Or  
NPP. 149001426

Penguji

Tanda Tangan

- |  |     |
|--|-----|
| 1. Fajar Ari W , S.Pd, M.Pd<br>NPP . 158701473         | ( ) |
| 2. Danang Aji Setyawan, S.Pd., M.Pd<br>NPP . 158901500 | ( ) |
| 3. Osa Maliki, S.Pd., M.Pd<br>NPP. 148101425           | ( ) |

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUJIONO

NIM : 20236031

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa hasil penelitian yang berjudul: “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bola Gantung Kelas VI di SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022”

Merupakan hasil penelitian seluruhnya asli hasil karya sendiri dan bukan plagiat, dan belum pernah dikirim untuk penelitian angka kredit jabatan fungsional guru.

Apabila terbukti tidak sesuai dengan pernyataan di atas, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan dan perundangan yang berlaku.

Surat pernyataan ini saya buat secara sadar, sehat jasmani dan rohani

Semarang, 17 Januari 2022

Peneliti,

MATERAI

**Mujiono.**

NIM. 20236031

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “ *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Materi Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bola Gantung Kelas VI SD Negeri Bojong Salaman 01 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022*”, disusun oleh :

Nama : MUJIONO

NPM : 20236031

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Keolahragaan

Telah disetujui dan disahkan pada :

Hari : .....

Tanggal : .....

Pembimbing I

Pembimbing II

**Fajar Ari W.S.Pd, M.Pd**  
**NPP. 158701473**

**Danang Aji Setyawan, S.Pd, M.Pd**  
**NPP.158901500**

Mengetahui,

Ketua Program Studi PJKR

**Galih Dwi Pradipta, S.Pd, M. Or**

**NPP.14900142**

**MOTTO**

Barang siapa yang menunjuki kepada kebaikan , maka ia akan mendapat pahala seperti pahala orang yang mengerjakannya.

*HR. Muslim.*

Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.

*QS Al insyirah 5-6*

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, kecuali mereka mengubah keadaan mereka sendiri.

*QS Ar Ra'd 11*

Orang yang paling pemaaf dalah ia yang mau memaafkan meski bias membalas dendam

*Imam Husain*

Barang siapa yang menunjuki kepada kebaikan, maka ia akan mendapat pahala seperti pahala orang yang mengerjakannya.

*HR. Muslim*

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya ini untuk orang yang kusayangi:

1. Kedua orang tuaku tercinta, terima kasih atas ketulusan kalian. Tak pernah cukupku membalas cinta kedua orang tuaku.
2. Istriku tercinta Suharningsih yang menjadi motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah lelah mendoakanku dan menyangiku setiap waktu, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarkanku sampai kini.
3. Buat anakku, yang selalu menyemangatiku dalam pembuatan skripsi ini.

## ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan memukul pada pembelajaran *Rounders* siswa kelas VI SDN Bojong Salama 01 Semarang relative rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memukul pada pembelajaran permainan *Rounders* Tahun 2021/2022. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan pada Semester II tahun pelajaran 2021/2022 (Desember 2021 s.d. Januari 2022) subjek peneliti yang digunakan siswa kelas VI sejumlah 34 anak terdiri atas 19 laki-laki dan 15 perempuan. Penelitian Tindakan Kelas selama dua siklus, setiap siklus dengan dua kali pertemuan.

Peningkatan pembelajaran permainan *Rounders* difokuskan pada suasana proses pembelajaran yang berupa aktif, semangat, dan tekun serta kemampuan memukul. Data yang diambil oleh peneliti dan kolaborator dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi pengamatan, evaluasi unjuk kerja kemampuan memukul dalam permainan *Rounders*. Pengambilan data dilakukan saat pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tindakan dengan modifikasi bola gantung dilakukan dalam dua siklus dengan keseluruhan dua kali pertemuan, ternyata mampu meningkatkan kemampuan memukul dalam permainan *Rounders* siswa kelas VI di SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang . Peningkatan hasil belajar siswa dalam memukul bola pada permainan *Rounders* melalui modifikasi bola gantung dengan rata-rata

hasil belajar siklus I sebesar 77,62 dengan ketuntasan individu 54% meningkat menjadi 84,29 dengan ketuntasan individu 86% pada siklus II.

Demikian juga keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, pada siklus I sebesar 72 (baik) meningkat menjadi 86 (baik sekali) pada siklus II. Dengan hasil yang dicapai oleh siswa maka pembelajaran cukup optimal.

Saran yang dianjurkan: (1) Guru Penjasorkes Sekolah Dasar, hendaknya berupaya meningkatkan kemampuannya menggunakan modifikasi media pembelajaran dan diskusi dengan teman sejawat ketika menemui kesulitan dalam proses pembelajaran, (2) Kepala Sekolah Dasar, hendaknya memberi dukungan dan motivasi untuk kepentingan pembelajaran, maka hasil penelitian ini dapat didesiminasikan sebagai pijakan untuk meningkatkan kompetensi guru.

**Kata-kata kunci:** *hasil belajar memukul bola pada permainan*

*Rounders, modifikasi bola gantung*

## KATA PENGANTAR

Hanya patut bersyukur kepada Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat- Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bola Gantung Siswa Kelas VI SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022”, dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang, Bapak Dr Muhdi, SH,M. Hum, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang, Bapak Dr Agus Sutono, S. Fil,M.Phil, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Keolahragaan Universitas PGRI Semarang, Bapak Galih Dwi Pradipta, S.Pd.M.Or, yang telah memberikan bimbingan dan arahan secara profesional hingga selesainya penulisan skripsi ini.
4. Pembimbing I, Bapak Fajar Ari W, S.Pd, M.Pd, yang telah dengan ikhlas memberikan bimbingan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Pembimbing II, Bapak Danang Aji Setyawan, S.Pd, M.Pd, yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang berarti hingga selesainya penulisan skripsi ini.
6. Bapak Dewan Penguji yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mempertanggungjawabkan hasil penulisan sekripsi ini.
7. Isteri dan anakku tercinta, yang selalu menyemangatiku dalam pembuatan

skripsi ini.

8. Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa Sekolah Dasar Negeri Bojong Salaman 01 Semarang yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang budiman.

Semarang, Maret 2022

Penulis,

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PROPOSAL SEKRIPI</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENYELESAIAN BIMBINGAN</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERMOHONAN IJIN PENELITIAN</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SEKRIPI</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b>	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7

## **BAB II. KAJIAN PUSTAKA 8**

- A. Hasil Belajar Memukul Bola Pada Permainan Rounders 8
  - 1. Hasil Belajar 8
  - 2. Memukul Bola 8
  - 3. Permainan Rounders 9
- B. Modifikasi Bola Gantung 11
  - 1. Pengertian Modifikasi Bola Gantung 11
  - 2. Langkah-langkah Modifikasi Bola Gantung 13
- C. Penelitian Yang Relevan 13
- D. Kerangka Berfikir 15
- E. Hipotesis Tindakan 16

## **BAB III. METODE PENELITIAN 17**

- A. Setting Penelitian 17
- B. Subyek Penelitian Sumber Data 18
- C. Sumber Data 18
- D. Tehnik Alat Pengumpulan Data Validasi Data 19
- E. Validasi Data 19
- F. Analisis Data 20
- G. Indikator Kinerja 21
- H. Prosedur Penelitian Tiap Siklus 21
  - 1. Deskripsi Siklus I 21
  - 2. Deskripsi Siklus II 24

## **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 28**

- A. Deskripsi Kondisi Awal 28
- B. Deskripsi Siklus I 29
  - 1. Pertemuan 1 29
  - 2. Pertemuan 2 31
- C. Deskripsi Siklus II 36
  - 1. Pertemuan 1 36
  - 2. Pertemuan 2 37
- D. Pembahasan 42

**BAB V. PENUTUP 46**

A. Kesimpulan 46

B. Saran-Saran 46

**DAFTAR PUSTAKA 48**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	18
Tabel 3.2 Klasifikasi Kategori Tindakan dan Prosentase .....	21
Tabel 4.1 Hasil Belajar Permainan Rounders Kondisi Awal .....	29
Tabel 4.2 Hasil Belajar Permainan Rounders Siklus I .....	33
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I .....	35
Tabel 4.4 Hasil Belajar Permainan Rounders Siklis II .....	39
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II .....	41
Tabel 4.6 Perbandingan Hasil Penelitian .....	44

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Memukul Bola .....	9
Gambar 2.2 Lapangan Rounders .....	10
Gambar 2.3 Pegangan Bola .....	12
Gambar 2.4 Bola Gantung .....	12
Gambar 2.5 Bagan Kerangka Berfikir .....	16
Gambar 4.1 Grafik Hasil Belajar Permainan Rounders Kondisi Awal .....	28
Gambar 4.2 Grafik Hasil Belajar Permainan Rounders Siklus I .....	33
Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Permainan Rounders Siklus II .....	39
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Hasil Penelitian Tiap Siklus .....	43

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Surat Ijin Penelitian
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
3. Hasil Nilai Pratindakan
4. Hasil Nilai Siklus I
5. Hasil Nilai Siklus II
6. RPP Siklus I
7. RPP Siklus II
8. Dokumentasi

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pengertian pendidikan jasmani dan olahraga menurut Permendiknas RI No. 22 (2006:682) dalam latar belakang dijelaskan :” Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui keefektifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan nasional”.

Sardes Silaban (2012: 1-2) dalam penelitiannya menulis “Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, kemampuan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih yang bermuaran untuk merangsang pertumbuhan

dan perkembangan kaulitas fisik dan psikis yang seimbang. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ini dapat dicapai melalui Proses Belajar Mengajar (PBM) yang melibatkan aktifitas fisik yang telah direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Salah satu aktifitas fisik dalam program pendidikan jasmani yang cukup dikenal adalah aktifitas permainan. Permainan merupakan salah satu program pelajaran yang diberikan kepada siswa. Salah satu permainan yang banyak diberikan kepada siswa Sekolah Dasar (SD) adalah permaianan bola kecil dan permainan bola besar. Melalui aktifitas permaianan, siswa diajarkan melakukan gerakan lokomotor, non-lokomotor dan gerak *manipulatif*.

Aktifitas fisik dalam bentuk permainan yang sering dilaksanakan di sekolah dasar adalah *kasti, kippers, rounders, sepakbola, vollyball, basket ball*. Tujuan permainan kasti dalam pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan fungsi tubuh, meningkatkan sikap sportivitas antara pemain atau teman, meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktifitas yang terorganisasi, menjalin hubungan persahabatan dan kerjasaman yang baik, belajar berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain, memberikan saluran untuk mengkespresikan diri dan kreatifitas, mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktifitas suatu permainan dan untuk mendapatkan olahraga yang murah meriah dan tidak menakutkan peserta didik. Bermain *rounders* memiliki banyak pengaruh bagi individu bila berolahraga dengan sikap dan cara yang baik, cukup menyenangkan, menggairahkan dan memberi banyak pesona, banyak keuntungan yang diperoleh dari bermain *rounders*. Konsentrasi, keteguhan hati, dan keyakinan akan menjadi modal besar

yang dapat membantu dalam permainan kasti. Mempelajari keterampilan *rounders* dapat meningkatkan kekuatan, kelincahan, kecepatan dan lain sebagainya.

Permainan *rounders* memiliki beberapa keterampilan atau teknik dasar yaitu: melempar, menangkap, dan memukul bola dan lain-lain. Sementara indikator-indikator yang diharapkan adalah siswa mampu memukul bola *rounders*, siswa mampu menangkap bola *rounders* dengan jarak tertentu, siswa mampu melempar bola pada jarak tertentu. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang belum mampu melakukan aspek-aspek tersebut khususnya dalam hal memukul bola. Walaupun berbagai upaya untuk membangkitkan motivasi siswa kelas VI SDN Bojong Salaman 01 Semarang dalam pelajaran Penjaskes sudah dilakukan guru Penjaskes, seperti memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan melakukan gerakan memukul bola.

Namun demikian, Berdasarkan hasil Ulangan Tengah Semester 1I Tahun Pelajaran 2021/2022 mata pelajaran Penjaskes bulan Desember 2021, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar sebesar 67 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Penjaskes sebesar 75. Dari siswa 34 siswa, yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebesar 6 orang (18%) sedangkan sisanya 28 orang (82%) memperoleh nilai dibawah KKM. Dari data tersebut, maka penulis berupaya untuk meningkatkan kemampuan memukul bola pada permainan bola kecil (*rounders*) melalui bola gantung.

Rendahnya kemampuan memukul bola dalam permainan *rounders* tersebut, hal ini diakibatkan karena hasil lambung dari pelambung yang tidak betul. Media bola gantung sebagai pengganti *pelambung* belum pernah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Karena hal tersebut guru sepenuhnya

mengambil peran dalam kegiatan belajar mengajar dan siswa hanya mengikuti petunjuk dan melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan peraturan yang sederhana, dengan penjelasan, demonstrasi, dan kemudian siswa bermain kasti. Biasanya pembelajaran ini dimulai dengan penjelasan teknik dan taktik, dan taktik yang benar kemudian siswa mencontoh dan melakukannya dalam bermain kasti.

Meningkatkan kemampuan siswa melakukan keterampilan atau tehnik dasar permainan perlu dilakukan guru, khususnya dalam meningkatkan kemampuan siswa melakukan pukulan bola. Siswa yang gagal dalam melakukan pukulan bola cenderung malu kepada siswa-siswa lainnya, sehingga dengan kegagalannya tersebut siswa merasa kurang percaya diri dalam melakukan pukulan-pukulan berikutnya, hal ini menjadikan permainan kasti bagi sebagian siswa kurang menguntungkan, padahal sebetulnya permainan ini adalah permainan yang menyenangkan peserta didik. Guru dalam fungsinya sebagai fasilitator memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas maupun di lapangan, guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan kondisi siswa dan berusaha menggairakkan siswa untuk berperan aktif dan bertanggungjawab terhadap proses serta hasil pembelajaran. Sedangkan guru sebagai motivator bertindak untuk membantu siswa menemukan kekuatan, talenta dan kelebihan mereka.

Banyak cara mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan salah satunya adalah dengan modifikasi penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, karena fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu

mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa. Dalam hal inilah sangat diperlukan peran guru dalam pemanfaatan media.

Menurut Zain (1995: 124) dari Sardes Silaban” Guru yang pandai menggunakan media adalah guru yang bisa memanipulasi media sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan yang disampaikan kepada anak didik dalam proses belajar mengajar”. Melihat perlunya penggunaan media yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa memukul bola pada permainan *rounders* adalah dengan menggunakan media bola gantung. Alasan peneliti menggunakan bola gantung untuk meningkatkan kemampuan memukul bola pada siswa kelas VI SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang belum baik sehingga peneliti menggunakan media bola gantung untuk meningkatkan kemampuan memukul siswa, dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat belajar memukul bola secara tepat dengan sasaran bola gantung yang tersedia. Dengan siswa belajar dan bermain *rounders* menggunakan media bola gantung sebagai pengganti pelambung diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memukul siswa dan permainan *rounders* lebih dikenal dan disukai peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul, “ Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bola Gantung Siswa Kelas VI di SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ada kecenderungan guru belum memanfaatkan media pembelajaran Penjasorkes secara optimal.
2. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam pembelajaran penjasorkes.
3. Masih adanya siswa yang memperoleh hasil belajar dibawah KKM.
4. Masih ada siswa yang kurang sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari batasan masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah melalui pembelajaran menggunakan modifikasi bola gantung dapat meningkatkan kemampuan memukul bola *rounders* pada siswa kelas VI di SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022?”

## **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan memukul bola pada permainan *rounders* dengan menerapkan modifikasi bola gantung sebagai pengganti pelambung pada siswa kelas VI SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

### 1. Secara teoritis

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola kecil khususnya *rounders* , dengan medial bola gantung dapat diterapkan untuk menggantikan pelambung.

### 2. Secara praktis

- a. Peneliti, Menambahkan pengetahuan dan memperluas wawasan peneliti tentang kemampuan memukul bola dengan menggunakan media bola gantung yang dapat digunakan nantinya dalam mengajar. Sekolah, Sebagai bahan pertimbangan untuk pihak SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 dalam menerapkan pembelajaran *rounders* atau permainan lainnya disekolah menggunakan media bola gantung.
- b. Guru, Sebagai bahan masukan kepada guru untuk menerapkan sistem pembelajaran yang lebih baik khususnya guru pendidikan jasmani.
- c. Siswa, agar keberhasilan memukul lebih baik saat bermain *rounders*

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Hasil Belajar Memukul Bola Pada Permainan Rounders**

##### **1. Hasil Belajar**

Purwanto (2011: 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai

penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hamlik (2003: 155) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri seseorang akibat tindak belajar yang mencakup aspek kognitif, aspek efektif dan aspek psikomotorik.

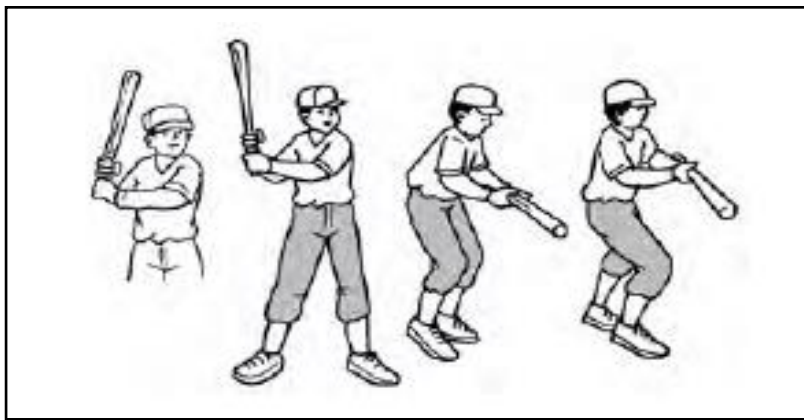
## **2. Memukul Bola**

Kamus umum Bahasa Indonesia (1984:773) memukul adalah mengenakan sesuatu yang keras atau berat dengan kekuatan. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia edisi kedua (1991:795) memukul dari asal kata pukul mendapat awalan me (berarti memukul) yaitu mengenakan suatu benda yang keras atau berat dengan kekuatan (untuk mengetuk, memalu, meninju, menokok, menempa, dan sebagainya).

Sedangkan menurut Sullivan (1986:8) untuk menjadi seorang pemukul yang baik harus bisa mengayunkan pukulan dengan sealami

mungkin. Berarti ayunan itu harus disesuaikan juga dengan tubuh dan bentuk tubuh, tetapi kalau memiliki bentuk tubuh dan kekuatan yang mampu memukul jatuh pagar atau batu bata, maka pikiranlah yang harus dikembangkan.

Berdasarkan uraian di atas bahwa memukul hal ini memukul bola adalah gerakan mengayun lengan mengenakan sesuatu benda atau bola dengan kekuatan.



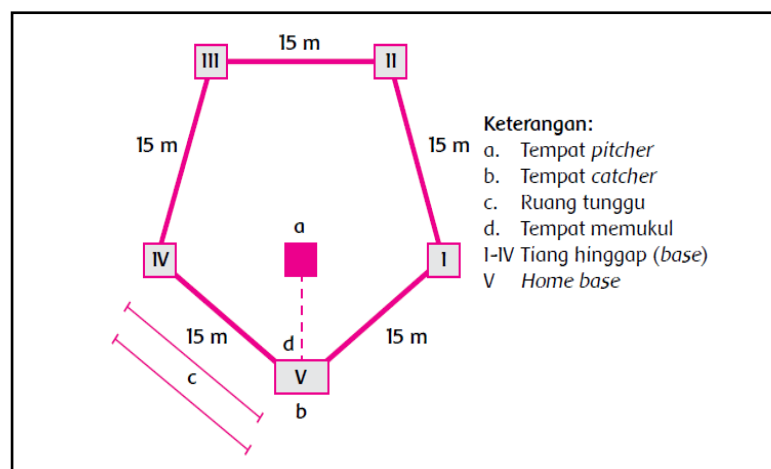
Gambar 2.1 Sikap memukul

### 3. Permainan Rounders

Menurut Prasetyo (2011), yang menyatakan bahwa *rounders* adalah permainan bola kecil dengan teknik dasar yang hampir sama dengan permainan bola kasti yaitu melempar, menangkap, dan memukul ditambah dengan ketrampilan mengetik dan menghindari sentuhan bola. Menurut Dadan Heriyana dan Giri Verianti (2010:67), menyatakan bahwa Dalam permainan *rounders* setelah memukul bola, pemain berlari mengelilingi lapangan yang ditandai dengan tiang sebagai “*Rounders*”. Regu yang dapat mengelilingi

lapangan lebih banyak, dinyatakan sebagai pemenang. Olahraga ini berasal dari Inggris bersamaan dengan *softball*.

Menurut Santoso Teguh dan Sunyoto (2010:8) *rounders* termasuk permainan bola kecil yang dimainkan oleh dua regu, untuk setiap regunya berjumlah 12 pemain. Bentuk lapangan *rounders* adalah segi lima sama sisi, setiap sisi panjangnya 15 m.



Gambar 2.2. Lapangan Rounders

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *rounders* adalah permainan bola kecil dengan tehnik dasar hampir sama dengan permainan kasti, dimainkan oleh 2 regu, dimana regu tersebut bertugas sebagai regu penjaga dan regu pemukul, regu pemukul bertugas memukul bola yang dilemparkan oleh regu penjaga sekeras-kerasnya agar setelah memukul dapat berlari mengelilingi lapangan dan sampai di base terjauh. Sedangkan regu pemukul berusaha menangkap bola yang dipukul dan mematikan regu pemukul dengan bentuk lapangan segi lima sama sisi.

## B. Modifikasi Bola Gantung

## 1. Pengertian Modifikasi Bola Gantung

Memodifikasi mata pelajaran Pendidikan jasmani sangat diperlukan dimana menurut KBBI (2007:751) “Modifikasi adalah pengubahan unsur-unsur tertentu” Modifikasi juga dapat diartikan sebagai cara merubah bentuk sebuah barang dari kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya. Seperti yang dijelaskan Syamsudin (2008:56) sebagai berikut: Konsep modifikasi dikembangkan merupakan upaya yang dilakukan agar proses pembelajaran mencerminkan *Developmentally Appropriate Practise* (DPA), modifikasi dikembangkan untuk menganalisis materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajarnya dengan cara ini siswa dituntun, diarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa.

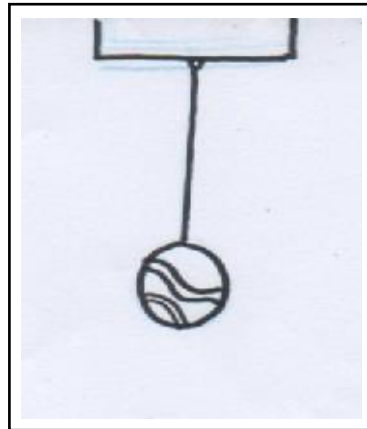
Lutan (1998) dalam Syamsudin (2008:72) modifikasi bertujuan:” a) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran. b) Meningkatkan kemampuan dalam keberhasilan dalam berpartisipasi. c) Siswa dapat melakukan pola dengan benar.” Bahagia (2010:1) menjelaskan bahwa modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru penjas agar proses pembelajaran Dikjas dapat mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practise*) atau dalam terjemahan bebas Bahasa Indonesia adalah pendidikan yang patut dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, mencerminkan proses pembelajaran yang bersifat interaktif.

Bola gantung adalah bola yang biasa digunakan dalam permainan *rounders* yang digantungkan menggunakan seutas tali nylon yang dikaitkan pada tiang yang tinggi rendahnya gantungan bisa diatur sesuai dengan

kebutuhan siswa dimana untuk menempatkan bolanya menggunakan sebuah cop pipa PVC yang bisa digunakan dalam suatu aquarium, yang mana pada saat bola dipukul maka bola dengan mudahnya terlepas dari gantungan. Bola gantung tersebut berguna sebagai pengganti *pitcher* atau *bowler* atau, bola gantung ini digunakan karena siswa yang bertugas sebagai pelambung belum bisa melambungkan sesuai dengan kriteria lambungan betul atau baik, sedangkan siswa yang memukul juga belum bisa menentukan hasil lambungan betul atau salah dan juga belum bisa menentukan *timing* atau saat yang tepat untuk memukul.



Gambar 2.3. Penggantungan Bola



Gambar 2.4. Bola Gantung

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa modifikasi bola gantung adalah pengubah atau upaya merubah bentuk benda yang bertujuan agar siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, tanpa menghilangkan fungsi aslinya.

## 2. Langkang-Langkang Modifikasi Bola Gantung

Adapun Langkah-langkah pembelajaran penjasorkes materi pokok permainan *rounders* dengan modifikasi bola gantung sebagai berikut:

- a. Siswa dibariskan kemudian dibagi menjadi 4 kelompok
- b. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan Gerakan memukul bola gantung.
- c. Siswa secara berkelompok dan bergantian memukul bola gantung.
- d. Kemudian siswa melakukan permainan *rounders* dengan bola yang digantung menggunakan peraturan sederhana (lapangan segitiga) dan peraturan yang sesungguhnya (lapangan segilima)

### **C. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan Anah (2011) yang berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Materi Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bola Gantung Siswa Kelas VI SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang” menyimpulkan Pada perencanaan siklus I hanya memperoleh 39,7% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 95,6%, sedangkan pada pelaksanaan pembelajaran data awal persentasinya hanya mencapai 51,47% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 96,5%. Hasil observasi aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan cukup baik, pada siklus I kriteria yang mendapat nilai baik persentasinya hanya 30% sementara pada siklus II persentasinya menjadi 80%. Hasil belajar siswa melalui media bola gantung juga mengalami peningkatan . Pada siklus I siswa yang tuntas hanya 8 orang atau 26,67% setelah diadakan Tindakan sampai dengan siklus II menjadi 30 orang atau 100%. Dengan hasil ini maka pembelajaran keterampilan dasar memukul bola melalui media bola gantung dalam permainan *rounders*, dapat meningkatkan hasil

belajar siswa, dengan demikian maka hipotesis Tindakan terbukti atau dapat diterima ([http://repository. Upi.edu/eprint/5338](http://repository.Upi.edu/eprint/5338)).

Penelitian yang dilakukan Sumaryadi (2014) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bola Gantung Siswa kelas VI di SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang Tahun 2021/2022” dengan modifikasi bola gantung dilakukan dalam dua siklus dengan keseluruhan empat kali pertemuan, ternyata mampu meningkatkan kemampuan memukul dalam permainan *Rounders* siswa kelas VI SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang. Peningkatan tersebut meliputi: kemampuan memukul siswa dan suasana pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator pada saat proses pembelajaran berlangsung. Saat proses pembelajaran terlihat meningkatnya kemampuan memukul siswa mencapai 85,72% ([eprints.uny.ac.id/26590/1/SKRIPSI\\_SUMARYADI.pdf](http://eprints.uny.ac.id/26590/1/SKRIPSI_SUMARYADI.pdf))

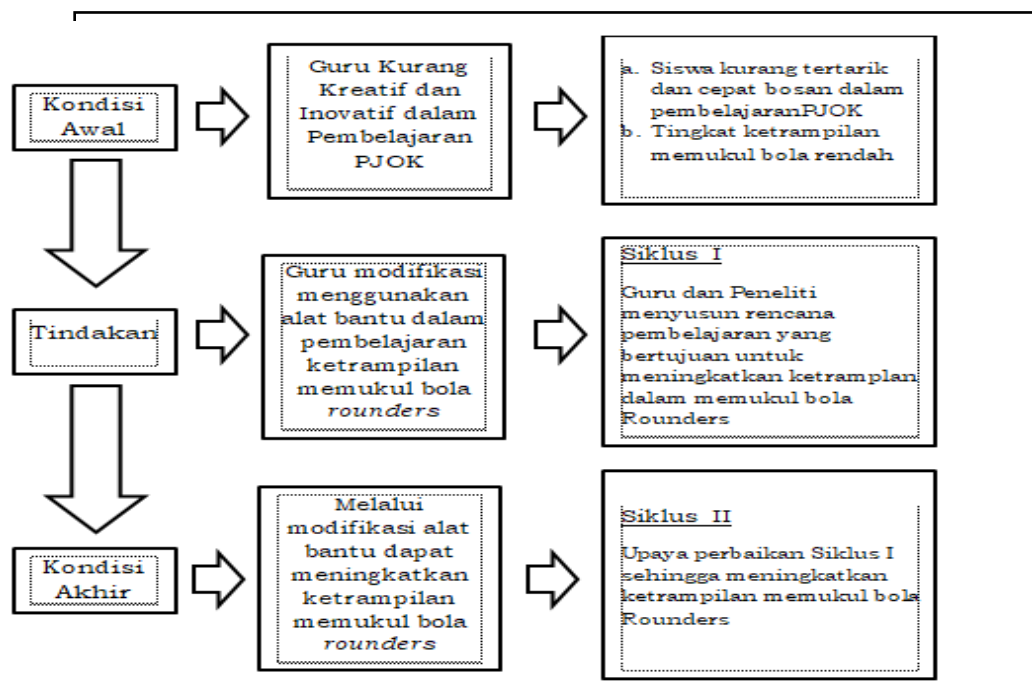
Suyono (2012) Meneliti peningkatan hasil belajar memukul bola dengan menggunakan alat bantu bola gantung pada siswa kelas VI SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 juga dapat dilihat dari ketentuan nilai kriteria ketuntasan minimal/KKM (70,00) adalah nilai rata-rata kondisi awal siswa hanya 11 siswa dari 22 siswa yang memiliki nilai di atas KKM (70,00) atau tuntas sebesar (50%). Nilai rata-rata peningkatan hasil pembelajaran kondisi awal siswa dengan pembelajaran pada siklus I sebanyak 16 siswa dari 22 siswa atau tuntas sebesar (70,5%) siswa yang memiliki nilai di atas KKM (70,00). Nilai rata-rata pada peningkatan siklus 2 sebanyak 20 siswa dari 22 siswa atau tuntas sebesar (90,9%) siswa yang memiliki nilai di atas KKM (70,00) (<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/25926/Peningkatan-Hasil-Belajar->

Memukul-Bola-Dengan-Menggunakan-Alat-Bantu-Bola-Gantung-Pada-Siswa-Kelas-VI-SD-Negeri-Bojong-Salaman-01).

Berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu di atas maka dapat diketahui bahwa penelitian Tindakan kelas tentang peningkatan hasil belajar memukul bola pada permainan *rounders* melalui modifikasi bola gantung sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain. Namun peneliti yang penulis lakukan berbeda subjek, kajian teori, indikator, dan instrument penelitiannya sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

**D. Kerangka Berpikir**

Penerapan modifikasi bola gantung merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar memukul bola pada permainan *rounders* dalam mata pelajaran Penjasorkes. Melalui modifikasi bola gantung, siswa dilibatkan secara holistic baik aspek fisik, emosional, dan intelektualnya. Selengkapya dapat disimak dalam kerangka berpikir di bawah ini:



Berdasarkan bagan di atas dapat dimaknai bahwa proses pembelajaran permainan *rounders* perlu mengoptimalkan teknik dasar memukul. Modifikasi bola gantung dapat meningkatkan hasil belajar permainan *rounders* khususnya kompetensi dasar mempraktikkan gerakan dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportifitas dan kejujuran.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Melalui modifikasi bola gantung secara optimal dapat meningkatkan hasil belajar permainan *rounders* tentang memukul bola pada siswa 1 VI SDN Bojong Salaman 01 Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Setting Penelitian**

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VI SDN Bojong Salaman 01 Semarang, pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022 (Oktober 2021 s.d Januari 2022). Pemilihan kelas VI karena peneliti mengajar Penjasorkes di kelas tersebut sehingga memudahkan teknis pengumpulan data dan peneliti juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas khususnya dalam mencermati berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran. Secara rinci, penelitian terurai dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3.1: Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Aktivitas Penelitian	November 2021				Desember 2021				Januari 2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal dan Izin Penelitian	x	X										
2	Penelitian Siklus I												
	a. Perencanaan			x									
	b. Pelaksanaan			x									
	c. Observasi			x									
	d. Refleksi				x								
3	Penelitian Siklus II												
	a. Perencanaan					x							
	b. Pelaksanaan					x							
	c. Observasi					x							
	d. Refleksi						x						
4	Penyusunan Skripsi							x	x	x	x		
5	Ujian Skripsi											x	

## B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian Tindakan kelas ini adalah semua siswa kelas VI SDN Bojong Salaman 01 Semarang tahun pelajaran 2021/2022, berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 19 laki-laki dan 15 perempuan

## C. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dimana data dapat diperoleh (Arikunto, 2002:114), dalam penelitian Tindakan kelas ini, sumber datanya terdiri atas:

1. *Person*, yakni sumber data yang berasal dari siswa dan guru kelas VI SDN Bojong Salaman 01 Semarang.
2. *Place*, yakni sumber data yang menyajikan tampilan berupa keadaan diam dan bergerak. Sumber data yang diam seperti halaman sekolah atau lapangan, kelengkapan alat, dan sejenisnya. Sedangkan sumber data yang bergerak, yakni aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang menerapkan modifikasi bola gantung dalam pembelajaran *rounders*.
3. *Paper*, yakni dokumen, buku-buku, majalah atau bahan tertulis lainnya, baik berupa teori, laporan penelitian atau penemuan sebelumnya. Studi ini juga disebut studi kepustakaan atau *literatur studi*.

#### **D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik observasi. Hasil belajar diukur dengan lembar observasi, lembar observasi dalam penelitian ini berisikan catatan kejadian selama proses pembelajaran permainan *rounders* dengan modifikasi bola gantung berlangsung. Lembar observasi merupakan alat untuk memantau dan mengumpulkan data perkembangan serta kemajuan siswa dengan mengikuti proses pembelajaran maupun untuk mengumpulkan data perkembangan dari proses pembelajaran itu sendiri.

#### **E. Validasi Data**

Validasi data dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dari perolehan nilai siklus I dan siklus II. Perolehan tiap siklus

kemudian dibandingkan untuk menetapkan seberapa jauh peningkatan yang dicapai setelah pembelajaran permainan *rounders* yang menggunakan modifikasi bola gantung. Data yang dianalisis melalui hasil observasi kemudian dilakukan triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi metode.

## F. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian Tindakan kelas ini menggunakan analisis deskripsi kuantitatif dan deskripsi kualitatif (Supardi, 2006:131). Terhadap perolehan hasil belajar permainan *rounders* dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan memberikan nilai pada hasil belajar siswa. Data-data tersebut dianalisis mulai dari siklus satu dan siklus dua untuk dibandingkan dengan Teknik deskriptif persentase, dengan rumus:

$$Na = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n = skor yang diperoleh

N = skor total

Na = Nilai akhir

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan table kriterian deskriptif persentase, yang dikelompokkan dalam 5 kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang sebagai berikut:

### Tabel 3.2. Klasifikasi Kategori Tingkatan dan Persentase

<b>Kriteria</b>	<b>Nilai</b>	<b>Penafsiran</b>
Baik Sekali	86-100	Hasil belajar baik sekali
Baik	71-85	Hasil belajar baik
Cukup	56-70	Hasil belajar cukup
Kurang	41-55	Hasil belajar kurang
Sangat Kurang	< 40	Hasil belajar sangat kurang

(Depdiknas, 2002:4)

Hasil observasi dianalisis menggunakan Teknik deskriptif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

#### **G. Indikator Kinerja**

Indikator kinerja dalam penelitian Tindakan kelas ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dari 80% siswa kelas VI SDN Bojong Salaman 01 Semarang mengalami ketuntasan belajar (nilai di atas KKM 75) dalam pembelajaran penjasorkes khususnya dalam pencapaian kompetensi dasar mempraktekkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai Kerjasama tim, sportifitas dan kejujuran . Selain itu, juga ditandai dari aktivitas guru dalam kategori baik sekali dalam lembar observasi kinerja guru.

#### **H. Prosedur Penelitian**

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2(dua) siklus, setiap siklus 2 (dua) pertemuan, Prosedur penelitian tiap siklus terurai dalam serangkaian kegiatan sebagai berikut:

## 1. Deskripsi Siklus I

### a. Pertemuan 1

#### 1) Perencanaan

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi permainan *rounders* dengan indikator : memukul bola *rounders*
- b) Menyusun instrument penelitian (tes praktek dan lembar observasi guru)
- c) Menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran

#### 2) Pelaksanaan

- a) Siswa dibariskan 4 kelompok kemudian setelah itu memimpin pemanasan
- b) Guru menjelaskan materi tentang permainan *rounders* khususnya cara memukul bola yang digantungkan serta mendemonstrasikannya.
- c) Siswa secara berkelompok satu kelompok 7 orang.
- d) Siswa secara berkelompok dan bergantian memukul bola gantung sebanyak 5 kali.
- e) Kemudian siswa melakukan permainan *rounders* bola yang digantung dengan peraturan yang sederhana (lapangan segitiga)
- f) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pendinginan.

#### 3) Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan teman sejawat, dalam hal ini guru senior untuk mengamati aktivitas guru mengajar siswa, dengan menggunakan lembar observasi guru.

4) Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dengan ketercapaian indikator kinerja, Refleksi juga dilakukan untuk menentukan kekuatan dalam pelaksanaan penelitian digunakan guru untuk memperbaiki pelaksanaan penelitian selanjutnya, sedangkan kekuatan penelitian dijadikan bahan meningkatkan kualitas penelitian yang akan dilaksanakan berikutnya.

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan

- a) Menyiapkan RPP dan mencermati langkah-langkah pelaksanaan agar pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang tertuang dalam RPP.
- b) Mengecek instrument tes praktek dan lembar observasi
- c) Menyiapkan alat dan media pembelajaran.

2) Pelaksanaan

- a) Siswa dibariskan 4 kelompok kemudian setelah itu memimpin pemanasan
- b) Guru menjelaskan materi tentang permainan *rounders* khususnya cara memukul bola yang digantungkan serta mendemonstrasikannya.

- c) Siswa secara berkelompok satu kelompok 7 orang, bergantian memukul bola gantung sebanyak 7 kali.
- d) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan evaluasi.

### 3) Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan teman sejawat, dalam hal ini guru senior untuk mengamati upaya guru mengajar siswa dengan menggunakan lembar observasi guru.

### 4) Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dengan ketercapaian indikator kinerja. Refleksi juga dilakukan untuk menemukan kekuatan dan kelemahan selama pelaksanaan penelitian. Kelemahan dalam pelaksanaan penelitian digunakan guru untuk memperbaiki pelaksanaan penelitian selanjutnya, sedangkan kekuatan penelitian dijadikan bahan meningkatkan kualitas penelitian yang akan dilaksanakan berikutnya. Apabila belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan maka peneliti perlu melaksanakan siklus selanjutnya.

## 2. Deskripsi Siklus II

### a. Pertemuan 1

#### 1) Perencanaan

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi permainan *rounders* dengan indikator: memukul bola *rounders*.

b) Menyiapkan instrument penelitian (tes praktek dan lembar observasi)

c) Menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran.

## 2) Pelaksanaan

a) Siswa dibariskan 7 kelompok kemudian setelah itu memimpin pemanasan.

b) Guru menjelaskan materi tentang permainan *rounders* khususnya cara memukul bola yang digantung serta mendemonstrasikannya.

c) Siswa secara berkelompok satu kelompok 4 orang.

d) Siswa secara berkelompok dan bergantian memukul bola gantung sebanyak 10 kali.

e) Kemudian siswa melakukan permainan *rounders* bola yang digantung dengan peraturan yang sesungguhnya.

f) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pendinginan.

## 3) Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan teman sejawat, dalam hal ini guru senior untuk mengamati upaya guru mengajar siswa. Sedangkan untuk guru aspek yang diamati menggunakan lembar observasi guru.

## 4) Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dengan keterampilan indikator kinerja. Refleksi juga dilakukan untuk menemukan kekuatan dan kelemahan selama pelaksanaan penelitian. Kelemahan dalam pelaksanaan penelitian digunakan guru untuk memperbaiki pelaksanaan penelitian

selanjutnya, sedangkan kekuatan penelitian dijadikan bahan meningkatkan kualitas penelitian yang akan dilaksanakan berikutnya.

## **b. Pertemuan 2**

### 1) Perencanaan

- a) Mengecek RPP yang sudah disusun sebelumnya, mencermati tujuan dan evaluasi yang akan diberikan.
- b) Mengecek instrument penelitian yang berupa tes praktek dan lembar observasi.
- c) Menyiapkan alat peraga dan median pembelajaran.

### 2) Pelaksanaan

- a) Siswa dibariskan 7 kelompok kemudian setelah itu memimpin pemanasan.
- b) Guru menjelaskan materi tentang permainan *rounders* khususnya cara memukul bola yang digantungkan serta mendemonstrasikannya.
- c) Siswa secara berkelompok satu kelompok 4 orang, bergantian memukul bola gantung sebanyak 12 kali.
- d) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan evaluasi.

### 3) Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan teman sejawat, dalam hal ini guru senior untuk mengamati upaya guru mengajar siswa, dengan menggunakan lembar observasi guru.

### 4) Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dengan ketercapaian indikator kinerja. Refleksi juga dilakukan untuk menemukan kekuatan dan kelemahan selama penelitian. Kelemahan dalam pelaksanaan penelitian digunakan guru untuk memperbaiki pelaksanaan penelitian selanjutnya, sedangkan kekuatan penelitian dijadikan bahan meningkatkan kualitas penelitian yang akan dilaksanakan berikutnya. Apabila belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan maka peneliti perlu melaksanakan siklus selanjutnya.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

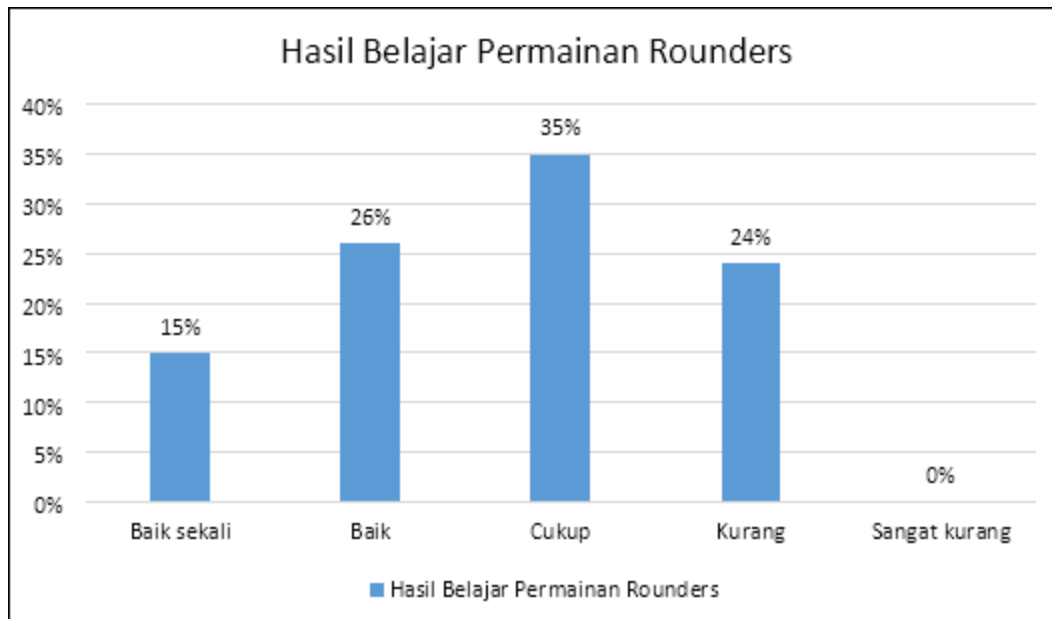
#### A. Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi awal dalam penelitian Tindakan kelas ini berdasarkan hasil belajar yang diperoleh dari rata-rata Ulangan Tengah Semester I (UTS) Tahun Pelajaran 2021/2022, yang mana hasil belajar permainan *rounders* kurang baik dengan rata-rata 67. Selengkapnya dapat disimak dalam table berikut ini:

**Tabel 4.1.: Hasil Belajar Permainan Rounders Kondisi Awal**

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
86-100	5	15%	Baik sekali
71-85	9	26%	Baik
56-70	12	35%	Cukup
41-55	8	24%	Kurang
< 40	0	0%	Sangat kurang
Jumlah	34	100%	

Berdasarkan table di atas diketahui bahwa sebanyak 5 orang (15%) memperoleh hasil belajar permainan *rounders* dalam kategori baik sekali, 9 orang (26%) kategori baik, 12 orang (35%) kategori cukup, 8 orang (24%) kategori kurang, dan 0 orang (0%) kategori sangat kurang. Selengkapnya dapat dilihat dalam grafik batang berikut ini:



**Gambar grafik 4.1. Hasil Belajar Permainan Rounders Kondisi Awal**

Adapun rata-rata belajar permainan *rounders* kondisi awal sebesar 67 berada pada kategori cukup dan ketuntasan individual baru mencapai 18%. Hasil pembelajaran permainan *rounders* belum mencapai tujuan yang diharapkan sehingga perlu dilaksanakan upaya peningkatan dengan pola penelitian tindakan kelas.

## **B. Deskripsi Hasil Siklus I**

### **1. Pertemuan 1**

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini penulis Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi pokok permainan *rounders* dengan indikator memukul bola *rounders*. Selain itu penulis juga Menyusun instrument

penelitian (tes praktek dan lembar observasi) dan menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1 meliputi: (1) Siswa dibariskan 4 kelompok kemudian setelah memimpin pemanasan. (2) Guru menjelaskan materi tentang permainan *rounders* khususnya cara memukul bola yang digantung serta mendemonstrasikannya. (3) Siswa secara berkelompok satu kelompok 7 orang. (4) Siswa secara berkelompok dan bergantian memukul bola gantung sebanyak 5 kali. (5) Kemudian siswa melakukan permainan *rounders* bola yang digantung dengan peraturan yang sederhana. (6) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pendinginan.

c. Observasi

Observasi pada siklus I pertemuan 1 dilakukan oleh teman sejawat dengan mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran permainan *rounders*. Observasi yaitu Mujiono . mencatat semua peristiwa pembelajaran , namun belum menentukan skor pada lembar observasi. Hal ini dilakukan karena observasi masih memerlukan waktu dipertemuan 2 untuk menentukan skor hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus I pertemuan 1 dilakukan dengan mendiskusikan kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran. Kelebihan pelaksanaan pembelajaran dijadikan kekuatan untuk meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran permainan

*rounders*, sedangkan kekurangan perlu dicermati untuk dicarikan alternatif penyelesaiannya pada siklus berikutnya.

## 2. Pertemuan 2

### a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus I pertemuan 2 dilakukan peneliti dengan menyiapkan RPP yang sudah disusun sebelumnya dengan mencermati langkah langkah pelaksanaan agar pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang tertuang dalam RPP. Kemudian penulis mengecek tes praktek dan lembar observasi dan menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran.

### b. Pelaksanaan

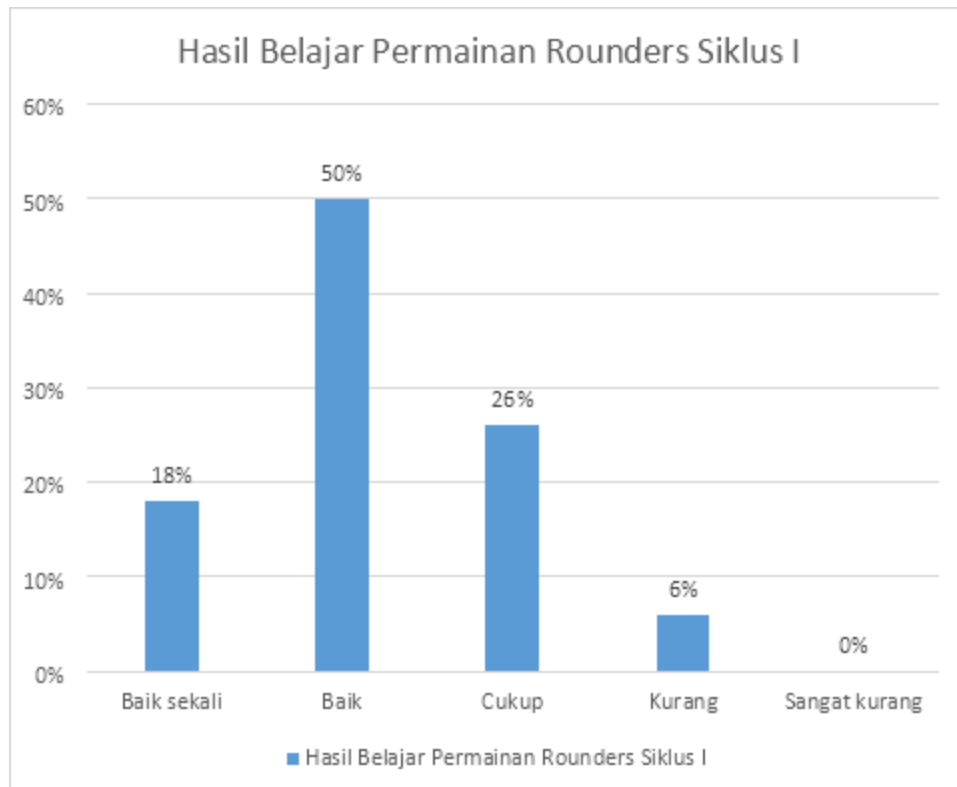
Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 2 meliputi: (1) Siswa dibariskan 4 kelompok kemudian setelah itu memimpin pemanasan. (2) Guru menjelaskan materi tentang permainan *rounders* khususnya cara memukul bola yang digantung serta mendemonstrasikannya. (3) Siswa secara berkelompok satu kelompok 7 orang, bergantian memukul bola gantung sebanyak 7 kali. (4) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan evaluasi.

Berdasarkan data evaluasi hasil belajar permainan *rounders* siklus I diperoleh data untuk nilai tertinggi sebesar 93, nilai terendah sebesar 53, dan rata-rata hasil belajar permainan *rounders* sebesar 74,51 dengan ketuntasan belajar sebesar 53%. Selengkapnya dapat disimak dalam table berikut ini:

**Tabel 4.2.: Hasil Belajar Permainan Rounders Siklus I**

<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
86-100	6	18%	Baik sekali
71-85	17	50%	Baik
56-70	9	26%	Cukup
41-55	2	6%	Kurang
< 40	0	0%	Sangat kurang
Jumlah	34	100%	

Bersasarkan tabel di atas diketahui bahwa sebanyak 6 orang (18%) memperoleh hasil belajar permainan *rounders* dalam kategori baik sekali, 17 orang (50%) kategori baik, 9 orang (26%) kategori cukup, 2 orang (6%) kategori kurang, dan 0 orang kategori sangat kurang. Selengkapnya dapat dilihat dalam grafik batang berikut ini:



**Gambar Grafik 4.2. Hasil Belajar Permainan Rounders Siklus I**

Bila dilihat dari rata-rata hasil belajar permainan *rounders* siswa sebesar 74,51 maka dapat diketahui bahwa secara keseluruhan hasil belajar permainan *rounders* siswa kelas VI SDN Bojong Salaman 01 berada pada kategori **baik** dan ketuntasan individu mencapai 53%. Hasil pembelajaran permainan *rounders* belum mencapai tujuan yang diharapkan guru yang tertuang dalam indikator kinerja > 80% dari jumlah siswa dalam kelas yang telah mencapai ketuntasan belajar individual sehingga perlu dilaksanakan siklus II.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan kepala sekolah dan teman sejawat untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru yang menerapkan modifikasi bola gantung dalam pembelajaran permainan *rounders* dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

No	Aspek Yang diamati	Hasil Pengamatan					Ket
		5	4	3	2	1	
1	Apersepsi	√					
2	Pemberian motivasi terhadap siswa		√				
3	Interksi guru terhadap siswa	√					
4	Umpan balik				√		
5	Penguasaan kelas			√			
6	Memberi kesempatan siswa bertanya			√			
7	Kejelasan dalam menyiapkan konsep		√				
8	Penggunaan alat peraga		√				
9	Peranan guru sebagai fasilitator			√			
10	Pemberian <i>reward</i> kepada siswa			√			
Total Skor		36					
Skor Maksimal		50					
Rata-rata		72%					

Kategori	Baik
----------	------

Keterangan: 5 (baik sekali), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang) dan 1 (sangat kurang)

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata skor aktivasi pembelajaran guru dan siswa kelas VI SDN Bojong Salaman 01 Semarang dalam pembelajaran permainan *rounders* yang menggunakan modifikasi bola gantung sebesar 72% termasuk kategori **baik** .

#### d. Refleksi

Berdasarkan aktivitas kegiatan siklus I dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar permainan *rounders* sebesar 74,51 dalam kategori baik dan rata-rata hasil observasi guru dan siswa sebesar 72 dalam kategori baik.

Kelebihan siklus I adalah guru sudah mampu mengawali pembelajaran secara baik, siswa sudah dikondisikan tertib agar dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal, guru mampu mengelola kelas secara baik, guru mampu memberikan pertanyaan secara baik, guru sudah menerapkan modifikasi bola gantung, guru sudah menggunakan alat peraga secara tepat, guru memberikan evaluasi secara cermat, guru mampu memberikan motivasi siswa dalam mengerjakan tugas dan guru sudah mendesain pembelajaran yang menyenangkan. Kelemahan siklus I adalah masih terdapat siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM . Karena belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti maka diperlukan siklus selanjutnya.

### C. Deskripsi Siklus II

## 1. Pertemuan 1

### a. Perencanaan

Pada tahap ini penulis Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi pokok permainan *rounders* dengan indikator memukul bola *rounders*. Selain itu penulis juga menyusun instrument penelitian (tes praktek dan lembar observasi) , menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran.

### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan 1 meliputi: (1) Siswa dibariskan 7 kelompok kemudian memimpin pemanasan. (2) Guru menjelaskan materi tentang permainan *rounders* khususnya cara memukul bola yang digantung serta mendemonstrasikannya. (3) Siswa secara berkelompok satu kelompok 4 orang. (4) Siswa secara berkelompok dan bergantian memukul bola gantung sebanyak 10 kali. (5) Kemudian siswa melakukan permainan *rounders* bola yang digantung dengan peraturan yang sederhana. (6) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pendinginan.

### c. Observasi

Observasi pada siklus II pertemuan 1 dilakukan oleh teman sejawat dengan mengamati aktivasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran permainan *rounders*. Observasi yaitu Mujiono mencatat semua peristiwa pembelajaran, namun belum menentukan skor pada lembar observasi. Hal ini dilakukan karena observer masih memerlukan waktu dipertemuan ke-2 untuk menentukan skor.

### d. Refleksi

Refleksi pada siklus II pertemuan 1 dilakukan dengan mendiskusikan kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran. Kelebihan pelaksanaan pembelajaran dijadikan kekuatan untuk meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran permainan *rounders*, sedangkan kekurangan perlu dicermati untuk dicarikan alternatif penyelesaiannya pada siklus berikutnya.

## 2. Pertemuan 2

### a. Perencanaan

Pertemuan kedua dilaksanakan penulis dengan mengecek RPP yang sudah disusun sebelumnya, mencermati tujuan dan evaluasi yang akan diberikan, mengecek instrument penelitian yang berupa tes praktek dan lembar observasi, Selain itu juga menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran.

### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan 2 meliputi: (1) Siswa dibariskan 7 kelompok kemudian memimpin pemanasan. (2) Guru menjelaskan materi tentang permainan *rounders* khususnya memukul bola yang digantung serta mendemonstrasikannya. (3) Siswa secara berkelompok satu kelompok 4 orang, bergantian memukul bola gantung sebanyak 12 kali. (4) Kemudian siswa melakukan permainan *rounders* bola yang digantung dengan peraturan yang sebenarnya. (5) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan evaluasi.

Berdasarkan data hasil belajar permainan *rounders* siklus II mengenai hasil belajar permainan *rounders* diperoleh data untuk nilai

tertinggi sebesar 100, nilai terendah sebesar 60, dan rata-rata hasil belajar *rounders* sebesar 80,39 dengan ketuntasan belajar sebesar 82%.

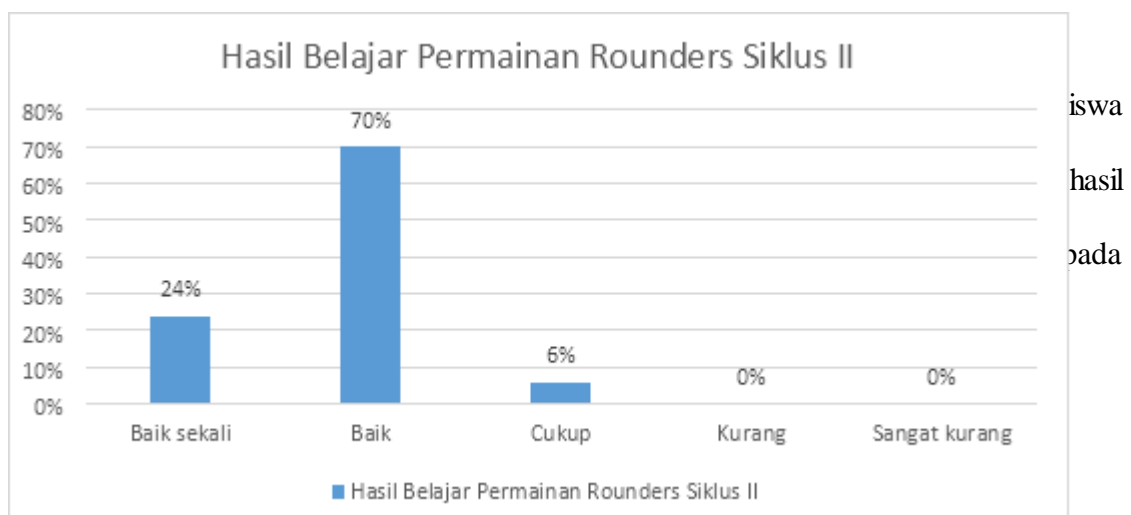
Selengkapnya dapat disimak dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.4.: Hasil Belajar Permainan Rounders Siklus II**

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
86-100	8	24%	Baik sekali
71-85	24	70%	Baik
56-70	2	6%	Cukup
41-55	0	0%	Kurang
< 40	0	0%	Sangat kurang
Jumlah	34	100%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa sebanyak 8 (24%) memperoleh hasil belajar permainan *rounders* dalam kategori baik sekali, 24 orang (71%) kategori baik, 2 orang (6%) kategori cukup, 0 orang (0%) kategori kurang dan 0 orang (0%) kategori sangat kurang. Selengkapnya dapat dilihat dalam grafik batang berikut ini

**Gambar Grafik 4.3: Hasil Belajar Permainan Rounders Siklus II**



mencapai 82% telah mencapai tujuan yang diharapkan guru yang tertuang dalam indikator kinerja > 80% dari jumlah siswa dalam kelas yang telah mencapai ketuntasan belajar individual.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan teman sejawat untuk mengamati aktivitas guru dan siswa Ketika mengikuti pembelajaran permainan *rounders* melalui modifikasi bola gantung, hasilnya seperti tertera dalam tabel berikut ini

**kTabel 4.5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

No	Aspek Yang diamati	Hasil Pengamatan					Ket
		5	4	3	2	1	
1	Apersepsi	√					
2	Pemberian motivasi terhadap siswa		√				
3	Interksi guru terhadap siswa	√					
4	Umpan balik		√				
5	Penguasaan kelas			√			
6	Memberi kesempatan siswa bertanya		√				
7	Kejelasan dalam menyiapkan konsep	√					

8	Penggunaan alat peraga		√				
9	Peranan guru sebagai fasilitator		√				
10	Pemberian <i>reward</i> kepada siswa	√					
Total Skor		43					
Skor Maksimal		50					
Rata-rata		86%					
Kategori		Baik Sekali					

Keterangan: 5 (baik sekali), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang)

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata skor aktivitas pembelajaran guru dan siswa kelas VI SDN Bojong Salaman 01 Semarang dalam pembelajaran permainan *rounders* yang menggunakan modifikasi bola gantung sebesar 86% termasuk kategori baik sekali.

#### d. Refleksi

Berdasarkan aktivitas kegiatan siklus II dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar permainan *rounders* sebesar 80,39 (kategori baik) dengan ketuntasan 82% rata-rata hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran mencapai 86 (kategori baik sekali). Mengacu pada refleksi pelaksanaan Tindakan siklus II maka dapat diketahui bahwa indikator kinerja penelitian tindakan kelas sudah tercapai secara keseluruhan sehingga tidak diperlukan siklus selanjutnya.

Adapun kelebihan siklus II adalah guru sudah mampu menerapkan modifikasi bola gantung secara baik, siswa sudah terlibat aktif dalam kegiatan kelompok sehingga proses pembelajaran menjadi

lebih bermakna, mampu mengelola kelas lebih baik, melibatkan interaksi siswa secara aktif, memberi motivasi secara tepat, memberikan contoh secara baik dan siswa mampu melakukan gerakan yang dicontohkan guru, menggunakan alat peraga secara baik dan memperhatikan perbedaan individual setiap siswa sehingga mampu memberi pengarahan kepada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Sedangkan kelemahannya siklus II yaitu masih ada beberapa siswa yang hasil belajarnya rendah sehingga memerlukan bimbingan belajar yang lebih intensif dan Sebagian kecil siswa yang belum bisa memukul bola.

Dengan demikian hipotesis Tindakan penelitian ini yang menyatakan bahwa dengan menerapkan modifikasi bola gantung secara optimal dapat meningkatkan hasil belajar permainan *rounders* tentang memukul bola pada siswa kelas VI SDN Bojong Salaman 01 Semarang tahun pelajaran 2021/2022, **sudah tercapai.**

#### **D. Pembahasan**

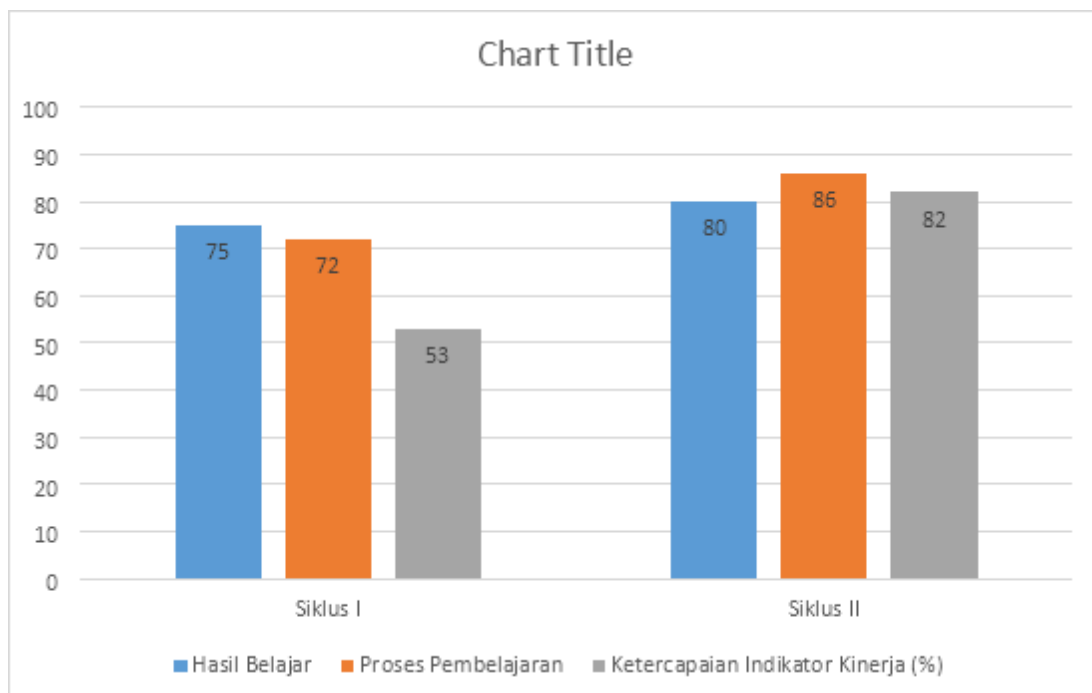
Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar permainan *rounders* materi memukul bola melalui modifikasi bola gantung. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan perolehan rata-rata hasil belajar siklus I sebesar 74,51 dengan ketuntasan belajar individu 53% meningkat menjadi 80,39 dengan ketuntasan belajar individu 86% pada siklus II. Sementara itu, keterampilan guru dalam proses pembelajaran permainan *rounders* juga mengalami peningkatan, pada siklus I sebesar 72 (baik) meningkat menjadi 86 (baik sekali) pada siklus II. Selengkapnya perbandingan hasil belajar, aktivitas

guru dalam proses pembelajaran permainan *rounders*, dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.6. Perbandingan Hasil Penelitian**

No	Uraian	Siklus I	Siklus II
1	Hasil Belajar Permainan Rounders	74,51	80,39
2	Proses Pembelajaran Guru	72	86
3	Ketercapaian Indikator Kinerja	53%	82%

Berdasarkan tabel di atas digambarkan dengan grafik di bawah ini



**Gambar Grafik 4.5. Perbandingan Hasil Penelitian Tiap Siklus**

Terjadinya hipotesis Tindakan dalam penelitian ini membuktikan bahwa Penerapan modifikasi bola gantung dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Di

samping psikomotornya, penerapan model tersebut juga mampu meningkatkan aspek efektif dan kognitif. Aspek afektif yang tampak yakni kesungguhan, keberanian, sementara aspek kognitif dapat dilihat dari pemahaman siswa menyelesaikan serangkaian tugas.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana (2002) bahwa dalam pembelajaran terdapat tiga ranah yang menjadi focus peningkatan kualitas pembelajaran yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris. Dengan demikian hasil penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan rujukan oleh peneliti lain yang hendak menelaah dan menindak kritisi sebagai fenomena actual bidang Pendidikan khususnya dalam hal inovasi pembelajaran.

Oleh karena itu guru perlu menciptakan interaksi edukatif. Interaksi edukatif adalah suatu gambaran hubungan aktif dua arah antara guru dan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan interaktif edukatif apabila secara sadar mempunyai tujuan pendidikan, untuk mengantar anak didik kearah kedewasaannya. Peran guru dan interaksi edukatif adalah yang dengan sadar berusaha untuk mengubah tingkah laku sikap, perbuatan, anak didik mejadi lebih baik, dewasa dan bersusila yang cakap, yang harus bersikap aktif dalam interaksi edukatif adalah guru dan anak didik. Aktif dalam sikap, mental dan perbuatan.

Peran guru dalam interaksi pada kegiatan pembelajaran dengan modifikasi bola gantung dapat diubah menjadi interaksi yang bernilai edukatif yaitu interaksi yang dengan meletakkan tujuan untuk mengubah tingkah laku dan perbuatan seseorang, yang akhirnya memunculkan istilah guru disatu pihak dan anak didik di lain pihak. Keduanya berada dalam interaksi edukatif dengan

posisi, tugas dan tanggung jawab yang berbeda, namun dalam mencapai tujuan sama. Guru mempunyai tanggung jawab untuk mengantar anak didik kearah kedewasaan dengan memberikan ilmu pengetahuan serta membimbingnya. Sedangkan anak didik berusaha untuk mencapai tujuan itu dengan bantuan dan bimbingan dari guru. Interaksi edukatif haruslah menggambarkan hubungan aktif dua arah dengan sejumlah pengetahuan sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Semuan unsur interaksi ini harus berproses dalam ikatan tujuan Pendidikan.

Dari hasil penelitian dengan modifikasi bola gantung ternyata mampu membangun interaksi edukatif. Hal ini diindikasikan dengan keberhasilan guru untuk membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu dengan menempatkan anak didik sebagai pusat perhatian, sedangkan unsur lainnya sebagai pengantar dan pendukung. Dengan demikian jelaslah bahwa modifikasi bola gantung dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas pembelajaran kearah yang lebih baik

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Dari pembahasan hasil penelitian di atas dapat diperoleh hasil dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas menggunakan modifikasi bola gantung kelas VI SDN Bojong Salaman 01 Semarang diperoleh hasil pada siklus I sebesar 74,51 dan ketuntasan belajar mencapai 53% meningkat menjadi 80,39 dengan ketuntasan belajar 86%. Pada lembar observasi aktivitas guru saat proses pembelajaran pada siklus I diperoleh skor 72 dengan kategori baik dan meningkat pada siklus II menjadi 86 dengan kategori baik sekali. Berdasarkan perolehan hasil yang selalu meningkat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan modifikasi bola gantung dapat meningkatkan hasil belajar permainan *rounders* tentang tehnik dasar memukul bola pada siswa kelas VI SDN Bojong Salaman 01 Semarang tahun pelajaran 2021/2022.

#### **B. Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, saran dari penulis adalah untuk guru Penjasorkes SD Kelas VI, hendaknya dalam pembelajaran permainan *rounders* berupaya menerapkan berbagai media pembelajaran khususnya modifikasi alat karena melalui modifikasi bola gantung akan memudahkan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan proses pembelajarannya menjadi lebih baik. Kemudian untuk para kepala Sekolah Dasar dan Pengawas Sekolah, hendaknya lebih mengintensifkan perannya sebagai supervisor agar guru sekolah dasar memiliki motivasi dalam menerapkan model-model pembelajaran yang bermakna. Selbihnya, pemberian kesempatan untuk mengikuti penataran, bintek, workshop, dan sejenisnya kepada guru perlu mendapat perhatian. Untuk siswa SD, hendaknya dapat mengikuti dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan modifikasi bola gantung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anah sri.2011. *Meningkatkan Keterampilan Dasar Memukul Bola Melalui Media Bola Gantung Dalam Permainan Kasti Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batembat Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon Hasil Penelitian Bandung* <http://repository.upi.edu/id/eprint/5338> Update 9 November 2016
- Bahagia Yoyo.2010 *Media dan Pembelajaran Penjas*, Bandung : FOK UPI
- Dadan Heryana dan Giri Verianti. 2010. *Pendidikan Jasmanai Olahraga dan Kesehatan untuk SD-MI Kelas V*, Jakarta:Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Depdiknas.2006.*Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas.2002.*Petunjuk Pelaksanaan Penilaian Kelas di SD, SDLB, SLB Tingkat Dasar dan MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik. 2003:155. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Bumi Aksara
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua 2007. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prasetyo, Wasis Eram. April.2011. Permainan Rounders. <http://ws-or.blogspot.co.id/2011/04/permainan-rounders.html>. Update 22 November 2016
- Purwanto.2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Samsudin.2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (SD/MI)*.

Jakarta:Litera

Silaban Sardes.2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Memukul Bola Kasti Dengan Menggunakan Media Bola Gantung Pada Siswa Kelas SD negeri 108151 Bah Perak Kecamatan Bagun Purba Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013* Hasil Penelitian Medan [http://digilib.unmed.ac.id/18901/Update\\_7 November 2016](http://digilib.unmed.ac.id/18901/Update_7_November_2016)

Sudjana Nana.2003. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cetakan ketujuh

Bandung: PT Remaja Rosadakarya.

Sumaryadi.2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Memukul Bola Siswa Kelas V Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bola Gantung di SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Tahun 2013/2014* Hasil Penelitian Yogyakarta [prints.uny.ac.id/26590/1/SKRIPSI\\_SUMARYADI.pdf](https://prints.uny.ac.id/26590/1/SKRIPSI_SUMARYADI.pdf) Update 9 November 2016

Supardi.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:Bumi Aksara

Sunyoto dan Teguh Santoso.2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD-MI Kelas VI*. Jakarta:Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.

Suyono Agus.2012. *Peningkatan Hasil belajar Passing Bawah Bola Voli Mini dengan Menggunakan Alat Bantu Bola Gantung Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngargotirto 2 Kecamatan Sumberlawang Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012* Hasil Penelitian Solo <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/25926/Peningkatan-Hasil-Belajar-Passing-Bawah-Bola-Voli-Mini-Menggunakan-Alat-Bantu-Bola-Gantung-Pada-Siswa-Kelas-IV-SD-Negeri-Ngargotirto-2> Update 9 November 2016



## SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SD Negeri Bojong Salaman 01  
 Kelas : VI (Enam)  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
 Semester : II (dua)  
 Standar Kompetensi : 1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang Dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Tehnik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola keccil, serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran	Permainan Rounders	a. Mengenal aturan umum permainan rounders b. Lempar tangkap bola c. Memukul bola d. Melakukan permainan Rounders	Melakukan gerakan memukul bola pada permainan rounders	Tes Perorangan Tes Beregu	Test Praktik Demonstrasi	Praktikkanlah memukul bola	8 x 35 menit (2 x pertemuan)	a. Buku Penjasorkes SD b. Buku referensi bermain rounders
➤ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin ( <i>Disciplin</i> ), Tekun( <i>diligenc</i> ), Tanggung Jawab ( <i>responsibility</i> ), Ketelitian ( <i>carafullness</i> ) Kerjasama( <i>cooperation</i> ), Toleransi ( <i>Tolerance</i> ), Percaya Diri( <i>confidene</i> ), Keberanian ( <i>bravery</i> )								

Semarang, Januari 2022

Mengetahui  
Kepala SDN Pleburan 03

Guru PJOK,

**Sulastri, S.Pd.M.Pd**  
NIP. 196804291998032003

**Mujiono**  
NIP. 196810052000081001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan	:	SDN Bojong Salaman 01
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Bab 2	:	Permainan Bola Kecil (Rounders)
Kelas / Semester	:	VI (Enam) / 2
Alokasi Waktu	:	3 x 4 Jam (1 Pertemuan 4 JP)

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat menjelaskan macam-macam gerak dasar melalui permainan kasti.
2. Siswa dapat memperagakan macam-macam gerak dasar melalui permainan kasti.

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Inovatif
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum pelajaran. <i>Religius</i></li> <li>■ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang <i>Mengenal permainan bola kecil. Communication</i></li> <li>■ Guru memberi peserta didik contoh dalam kehidupan yang berkaitan dengan <i>Mengenal permainan bola kecil.</i></li> <li>■ Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan kegiatan pembelajaran tentang <i>Mengenal permainan bola kecil.</i></li> <li>■ Guru membimbing peserta didik untuk mempersiapkan hal-hal yang diperlukan untuk melakukan Kegiatan 2.1</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Religus</li> <li>2. Nasionalis</li> <li>3. Literasi</li> <li>4. C4- Critical Thinking and Problem Solving</li> </ol>
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 4 orang dengan tertib. <i>Collaboration</i></li> <li>■ Guru mengarahkan peserta didik agar mengamati permainan Rounders di lingkungan sekitarnya bersama kelompoknya. <i>Gotong Royon</i></li> <li>■ Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca referensi tentang permainan bola kecil yang dapat diperoleh melalui perpustakaan sekolah. <i>Literasi</i></li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Guru memfasilitasi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan berkaitan dengan cara atau teknik permainan Rounders. <i>Mandiri</i></li> <li>■ Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan tanya jawab saling menghargai perbedaan. <i>Nasionalis</i></li> </ul> <p><b>Mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Guru mendampingi peserta didik untuk melakukan gerak pernapasan bersama temannya. <i>Communication</i></li> <li>■ Guru mengintruksikan peserta didik untuk memperagakan permainan Rounders bersama kelompoknya. <i>Mandiri</i></li> <li>■ Guru memberi arahan peserta didik untuk melakukan gerak pemanasan setelah selesai bermain permainan Rounders.</li> </ul> <p><b>Menalar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Guru mendampingi peserta didik dalam membuat catatan berdasarkan hasil praktik yang telah dilakukannya. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i></li> <li>■ Guru mengarahkan peserta didik untuk menuliskan catatan di buku tugas dengan rapi.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. C4- Communication</li> <li>2. C4- Creativity and Innovation Penggunaan Bola Gantung</li> <li>3. C4 - Critical Tritical and Problem solving</li> <li>4. C4 – Collaboration Mandiri</li> </ol>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Inovatif
	Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan peserta didik untuk membacakan hasil catatannya di depan kelas dengan serius. <i>Collaboration</i></li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru merefleksikan hasil pembelajaran tentang <i>mengenal permainan bola kecil. Integritas</i></li> <li>Guru melakukan evaluasi tentang <i>mengenal permainan bola kecil</i>, serta menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. <i>Mandiri</i></li> <li>Guru menginformasikan materi selanjutnya, yaitu <i>variasi gerak dasar lokomotor pada permainan Rounders. Communication</i></li> </ul>	.... menit

### C. PENILAIAN

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, diperlukan adanya penilaian. Guru dapat menilai Kegiatan 2.1 dan Tugas Rumah menggunakan instrumen berikut.

#### 1) Instrumen Penilaian Kegiatan 2.1

Instrumen Penilaian Kegiatan 2.1

No	Aspek	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Pengetahuan	Menguraikan permainan tradisional Rounders di lingkungan sekitar dengan tepat.	....
		Kejelasan catatan yang disampaikan.	....
2.	Keterampilan	Dapat memperagakan permainan kasti bersama temannya dengan cekatan.	....
		Aktif dalam bermain permainan Rounders	....

Pedoman Penilaian Kegiatan 2.1

No.	Aspek yang Dinilai
1.	Skor 4 hasil uraian tepat, skor 3 cukup tepat, skor 2 kurang tepat, dan skor 1 perlu bimbingan
2.	Skor 4 catatan jelas, skor 3 cukup jelas, skor 2 kurang jelas, dan skor 1 perlu bimbingan.
3.	Skor 4 memperagakan permainan Rounders dengan cekatan, skor 3 cukup cekatan, skor 2 kurang cekatan, dan skor 1 perlu bimbingan.
4.	Skor 4 aktif dalam bermain Rounders, skor 3 cukup aktif, skor 2 kurang aktif, dan skor 1 perlu bimbingan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

#### 2) Instrumen Penilaian Tugas Rumah

Untuk menilai tugas rumah pada materi mengenal permainan bola kecil, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut.

Instrumen Penilaian Tugas Rumah

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian	Skor
1.	Kemandirian dalam mengerjakan tugas	0-10	....
2.	Ketepatan jawaban.	0-30	....
3.	Kejelasan hasil jawaban.	0-30	....
4.	Kekritisian dalam penjelasan materi	0-30	....
Total		100	....

Mengetahui  
Kepala SD N Bojong Salaman 01

Semarang, Januari 2022  
Guru PJOK

Sulastri, S.Pd.M.Pd

Mujiono

**Rekapitulasi Hasil Belajar Memukul Bola Pada Permainan Rounders  
Siklus I**

No	Nama	Memukul Bola Rounders			Jumlah	Nilai
		Sikap Awal	Kemampuan Memukul	Sikap Akhir		
1	Resp 1	4	4	5	13	87
2	Resp 2	4	3	5	12	80
3	Resp 3	4	4	4	12	80
4	Resp 4	5	4	5	14	93
5	Resp 5	4	4	3	11	73
6	Resp 6	4	3	3	10	67
7	Resp 7	4	4	4	12	80
8	Resp 8	5	4	3	12	80
9	Resp 9	4	3	4	11	73
10	Resp 10	4	4	3	11	73
11	Resp 11	5	4	5	14	93
12	Resp 12	3	3	3	9	60
13	Resp 13	4	4	4	12	80
14	Resp 14	4	4	4	12	80
15	Resp 15	4	4	5	13	87
16	Resp 16	5	4	4	13	87
17	Resp 17	4	4	3	11	73
18	Resp 18	4	3	2	9	60
19	Resp 19	3	3	3	9	60
20	Resp 20	5	4	3	12	80
21	Resp 21	5	4	4	13	87
22	Resp 22	4	4	3	11	73
23	Resp 23	4	4	4	12	80
24	Resp 24	5	4	3	12	80
25	Resp 25	5	4	3	12	80
26	Resp 26	4	4	4	12	80
27	Resp 27	4	4	4	12	80
28	Resp 28	4	3	3	10	67
29	Resp 29	3	3	2	8	53
30	Resp 30	4	3	3	10	67
31	Resp 31	4	3	2	9	60
32	Resp 32	4	3	2	9	60
33	Resp 33	4	3	3	10	67

34	Resp 34	4	2	2	8	53
	<b>Jumlah</b>					2533
	<b>Rata-Rata</b>					<b>74,51</b>

## SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SD Negeri Bojong Salaman 01  
 Kelas : VI (Enam)  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
 Semester : II (dua)  
 Standar Kompetensi : 1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang Dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Tehnik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran	Permainan Rounders	e. Mengenal aturan umum permainan rounders f. Lempar tangkap bola g. Memukul bola h. Melakukan permainan Rounders	Melakukan gerakan memukul bola pada permainan rounders	Tes Perorangan Tes Beregu	Test Praktik Demonstrasi	Praktikkanlah memukul bola	8 x 35 menit (2 x pertemuan)	c. Buku Penjasorkes SD d. Buku referensi bermain rounders
➤ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin ( <i>Disciplin</i> ), Tekun( <i>diligenc</i> ), Tanggung Jawab ( <i>responsibility</i> ), Ketelitian ( <i>carafullness</i> ) Kerjasama( <i>cooperation</i> ), Toleransi ( <i>Tolerance</i> ), Percaya Diri ( <i>confidene</i> ), Keberanian ( <i>bravery</i> )								

Semarang, Januari 2022

Guru PJOK,

Mengetahui  
Kepala SDN Bojong Salaman 01

**Sulastri, S.Pd.M.Pd**  
NIP. 196804291998032003

**Mujiono**  
NIP. 196810052000081001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan	:	SDN Bojong Salaman 01
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Bab 2	:	Permainan Bola Kecil (Rounders)
Kelas / Semester	:	VI (Enam) / 2
Alokasi Waktu	:	3 x 4 Jam (1 Pertemuan 4 JP)

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

3. Siswa dapat menjelaskan macam-macam gerak dasar melalui permainan kasti.
4. Siswa dapat memperagakan macam-macam gerak dasar melalui permainan kasti.

**E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Inovatif
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum pelajaran. <i>Religius</i></li> <li>■ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang <i>Mengenal permainan bola kecil. Communication</i></li> <li>■ Guru memberi peserta didik contoh dalam kehidupan yang berkaitan dengan <i>Mengenal permainan bola kecil.</i></li> <li>■ Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan kegiatan pembelajaran tentang <i>Mengenal permainan bola kecil.</i></li> <li>■ Guru membimbing peserta didik untuk mempersiapkan hal-hal yang diperlukan untuk melakukan Kegiatan 2.1</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Religius</li> <li>2. Nasionalis</li> <li>3. Literasi</li> <li>4. C4- Critical Thinking and Problem Solving</li> </ol>
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 4 orang dengan tertib. <i>Collaboration</i></li> <li>■ Guru mengarahkan peserta didik agar mengamati permainan Rounders di lingkungan sekitarnya bersama kelompoknya. <i>Gotong Royon</i></li> <li>■ Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca referensi tentang permainan bola kecil yang dapat diperoleh melalui perpustakaan sekolah. <i>Literasi</i></li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Guru memfasilitasi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan berkaitan dengan cara atau teknik permainan Rounders. <i>Mandiri</i></li> <li>■ Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan tanya jawab saling menghargai perbedaan. <i>Nasionalis</i></li> </ul> <p><b>Mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Guru mendampingi peserta didik untuk melakukan gerak pernapasan bersama temannya. <i>Communication</i></li> <li>■ Guru mengintruksikan peserta didik untuk memperagakan permainan Rounders bersama kelompoknya. <i>Mandiri</i></li> <li>■ Guru memberi arahan peserta didik untuk melakukan gerak pemanasan setelah selesai bermain permainan Rounders.</li> </ul> <p><b>Menalar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Guru mendampingi peserta didik dalam membuat catatan berdasarkan hasil praktik yang telah dilakukannya. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i></li> <li>■ Guru mengarahkan peserta didik untuk menuliskan catatan di buku tugas dengan rapi.</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. C4- Communication</li> <li>6. C4- Creativity and Innovation</li> <li>Penggunaan Bola Gantung</li> <li>7. C4 - Critical Tritical and Problem solving</li> <li>8. C4 – Collaboration</li> <li>Mandiri</li> <li>Bagi siswa yang sudah mahir dapat mendampingi siswa yang lain yang belum terampil dalam memukul bola pada permainan Rounders</li> </ol>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Inovatif
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan peserta didik untuk membacakan hasil catatannya di depan kelas dengan serius. <i>Collaboration</i></li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru merefleksikan hasil pembelajaran tentang <i>mengenal permainan bola kecil. Integritas</i></li> <li>Guru melakukan evaluasi tentang <i>mengenal permainan bola kecil</i>, serta menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. <i>Mandiri</i></li> <li>Guru menginformasikan materi selanjutnya, yaitu <i>variasi gerak dasar lokomotor pada permainan Rounders. Communication</i></li> </ul>	.... menit

#### F. PENILAIAN

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, diperlukan adanya penilaian. Guru dapat menilai Kegiatan 2.1 dan Tugas Rumah menggunakan instrumen berikut.

##### 3) Instrumen Penilaian Kegiatan 2.1

Instrumen Penilaian Kegiatan 2.1

No	Aspek	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Pengetahuan	Menguraikan permainan tradisional Rounders di lingkungan sekitar dengan tepat.	....
		Kejelasan catatan yang disampaikan.	....
2.	Keterampilan	Dapat memperagakan permainan kasti bersama temannya dengan cekatan.	....
		Aktif dalam bermain permainan Rounders	....

Pedoman Penilaian Kegiatan 2.1

No.	Aspek yang Dinilai
1.	Skor 4 hasil uraian tepat, skor 3 cukup tepat, skor 2 kurang tepat, dan skor 1 perlu bimbingan
2.	Skor 4 catatan jelas, skor 3 cukup jelas, skor 2 kurang jelas, dan skor 1 perlu bimbingan.
3.	Skor 4 memperagakan permainan Rounders dengan cekatan, skor 3 cukup cekatan, skor 2 kurang cekatan, dan skor 1 perlu bimbingan.
4.	Skor 4 aktif dalam bermain Rounders, skor 3 cukup aktif, skor 2 kurang aktif, dan skor 1 perlu bimbingan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

##### 4) Instrumen Penilaian Tugas Rumah

Untuk menilai tugas rumah pada materi mengenal permainan bola kecil, guru dapat menilai berdasarkan aspek sebagai berikut

Instrumen Penilaian Tugas Rumah

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian	Skor
1.	Kemandirian dalam mengerjakan tugas	0-10	....
2.	Ketepatan jawaban.	0-30	....
3.	Kejelasan hasil jawaban.	0-30	....
4.	Kekritisian dalam penjelasan materi	0-30	....
Total		100	....

Mengetahui  
Kepala SD N Bojong Salaman 01

Semarang, 2 Januari 2022  
Guru PJOK

**Sulastri, S.Pd. M.Pd**  
NIP. 196804291998032003

**Mujiono**  
NIP. 196810052000081001

**Rekapitulasi Hasil Belajar Memukul Bola Pada Permainan Rounders  
Siklus II**

No	Nama	Memukul Bola Rounders			Jumlah	Nilai
		Sikap Awal	Kemampuan Memukul	Sikap Akhir		
1	Resp 1	4	4	5	13	87
2	Resp 2	4	4	5	13	87
3	Resp 3	4	4	4	12	80
4	Resp 4	5	4	5	14	93
5	Resp 5	5	4	3	12	80
6	Resp 6	4	3	4	11	73
7	Resp 7	4	4	4	12	80
8	Resp 8	5	4	4	13	87
9	Resp 9	5	3	4	12	80
10	Resp 10	4	4	3	11	73
11	Resp 11	5	5	5	15	100
12	Resp 12	5	3	4	12	80
13	Resp 13	4	4	4	12	80
14	Resp 14	4	4	4	12	80
15	Resp 15	4	4	5	13	87
16	Resp 16	5	4	4	13	87
17	Resp 17	4	4	4	12	80
18	Resp 18	4	4	4	12	80
19	Resp 19	4	4	3	11	73
20	Resp 20	5	4	3	12	80
21	Resp 21	5	4	4	13	87
22	Resp 22	4	4	4	12	80
23	Resp 23	4	4	4	12	80
24	Resp 24	5	4	3	12	80
25	Resp 25	5	4	3	12	80
26	Resp 26	4	4	4	12	80
27	Resp 27	4	4	4	12	80
28	Resp 28	5	4	3	12	80
29	Resp 29	4	3	2	9	60
30	Resp 30	5	4	3	12	80
31	Resp 31	4	4	3	11	73
32	Resp 32	5	4	3	12	80
33	Resp 33	4	4	4	12	80
34	Resp 34	4	3	3	10	67
<b>Jumlah</b>						2733
<b>Rata-Rata</b>						80,39

FOTO KEGIATAN SIKLUS 1 DAN 2



















