

PENERAPAN PERMAINAN KIPPERS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS GERAK SISWA (Studi Pada Siswa Kelas IV B SD Menganti Permai Gresik)

Tomo

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Pardijono

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pada masa sekarang ini, pendidikan merupakan sebuah hal yang sangat penting sekali baik untuk masyarakat maupun orang tua maupun anak-anak. Akan tetapi sungguh memprihatinkan sekali bahwa pendidikan itu dipandang sebelah mata oleh sebagian masyarakat kita. Padahal pendidikan amatlah mutlak diperlukan. Pendidikan berperan penting demi kemajuan suatu bangsa, agar hal tersebut lebih meningkat perlu dukungan oleh masyarakat yang majemuk.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui Penerapan permainan kippers dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas IV B SD Menganti Permai Gresik.

Lokasi penelitian ini di SD Menganti Permai Gresik, subjek penelitian terdiri 25 siswa. Dari penerapan permainan kippers ini dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa. Sedangkan metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas beberapa siklus penelitian. Di mulai dari awal pra siklus sampai siklus ke tiga.

Berdasarkan hasil penelitian disarankan agar dalam proses belajar mengajar hendaklah seorang pendidik dapat melihat hasil yang harus dicapai dalam pembelajarannya. Tidak memberikan beban yang dapat menyulitkan bagi siswa. Guru dapat menerapkan sebuah permainan kecil sehingga siswa lebih aktif bergairah, lebih aktif bergerak dan dapat meningkatkan aktivitasnya.

Dari hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kippers pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga di SD Menganti Permai Gresik dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas IV B SD Menganti Permai Gresik.

Kata Kunci : penerapan, permainan kippers, aktivitas gerak siswa.

Abstract

In the present, education is a very important thing in life whether it is for society, parent or children. But it is so wistful because people consider that education is not too important, whereas it is so necessary for everybody. Education has a very important role to progress a country, and to improve it more, it must be supported by the people.

The purpose of the research is to know if the application of Kippers game can improve the students' motion activity in the fourth grade elementary school students B in Menganti Permai Gresik.

Menganti Permai Gresik is the location of this research with 25 students as the subject of the research. The application of Kippers game can improve the student's motion activity. The research uses the action class research method or it is well-known as PTK that consists of some cycles of research started from pre-cycle until the third cycle.

Based on the result of the research, the teachers are suggested to be able to see the expected result of the study and not give a difficult load for the students in learning and teaching process. The teacher can imply a little game to make the students enthusiastic, more active in moving and can improve their activity.

From the whole result of the action class research, it can be concluded that the application of Kippers game in physical, physical exercise and health education in primary school of Menganti Permai Gresik is able to improve the students' motion activity of the fourth grade primary school students B in Menganti Permai Gresik.

Keywords : Application, Kippers game, the students' motion activity.

PENDAHULUAN

Pendidikan tentu saja amatlah penting, karena pendidikan mampu meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia. Berhasil atau tidaknya sebuah bangsa terletak pada kualitas dan kuantitas sumber daya manusia itu sendiri. Selain dari pada itu untuk

meningkatkan sumber daya manusia tersebut tidak bisa terlepas dengan adanya sebuah pendidikan. Dalam rangka mempersiapkan generasi yang akan datang yaitu generasi-generasi muda, dan generasi penerus bangsa. Oleh karena itu pendidikan merupakan ujung tombak yang amat sangat penting. Sementara itu pendidikan

jasmani di sekolah tentu mempunyai arti yang penting sekali bagi pendidikan secara keseluruhan. Untuk mencapai hal tersebut, pengajaran pendidikan jasmani memanfaatkan bentuk aktivitas jasmani sebagai sarana utama. Pendidikan jasmani berguna untuk membentuk jasmani yang sehat, agar dapat dihasilkan manusia yang kreatif, inovatif, dan produktif. Selain dari pada itu pendidikan jasmani juga di arahkan pada peningkatan aspek kognitif afektif dan psikomotor yang merupakan ciri khas pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani di sekolah diharapkan mampu memberikan solusi dalam berbagai aktivitas gerak di sekolah. Dengan adanya pendidikan jasmani siswa diharapkan menguasai gerakan yang telah diajarkan secara efektif dan kuat baik lahir maupun batin yang diberikan pada sekolah. (Suherman, 2000:18).

Pendidikan secara keseluruhan memang memiliki peran yang sangat penting dalam menetapkan sebuah landasan yang paling kuat, baik dari segi fisik, segi emosional maupun segi intelegence yang dapat digunakan untuk melaksanakan sebuah proses memanusiakan manusia secara umum.

Akan tetapi dalam perkembangannya telah berkembang sebuah paradigma yang menyatakan bahwa pendidikan jasmani masih dianggap sebuah pembelajaran yang masih kurang memiliki kandungan akademiknya. Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan jasmani di Indonesia cenderung pasif dan kurang efektif dalam pelaksanaannya. Masalah inilah yang sering terjadi di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani hingga proses belajar mengajar yang masih kurang efektif dan masih monotonnya sebuah pembelajaran pendidikan jasmani dan itu juga masih terbatasnya kreatifitas seorang pendidik, hingga menambah kurang berminatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Karena beberapa kelemahan dan kekurangan daya kreatifitas seorang pendidik inilah yang menyebabkan dampak negatif dalam perkembangan jasmani pada anak didik dan pada tahap ini juga yang mempengaruhi perkembangan olahraga di tanah air.

Dari uraian di atas, seyogyanya guru pendidikan jasmani di tuntut dalam segala perannya, di tuntut dapat menguasai, memahami gerak yang benar dan selain itu guru merupakan seorang pendidik tentu saja harus memperhatikan materi pembelajarannya yang tentu saja dipakai ketika proses belajar mengajar. Apabila materi yang digunakan dalam proses belajar mengajar tidak sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam aktivitasnya maka peserta didik akan jenuh dan cenderung frustrasi.

Di dalam proses belajar mengajar seorang guru sudah seharusnya mengajar pendidikan jasmani berwawasan luas. Di dalam pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar harus lebih cenderung pada olahraga prestasi saja. Sebagai contoh di saat proses belajar mengajar seorang pendidik memaksakan ke peserta didik tersebut untuk melakukan aktivitas olahraga yang sesungguhnya tanpa memperdulikan kemampuan siswa, seperti contohnya siswa kelas IV di suruh untuk bermain permainan bola kecil kippers dengan materi dan

peraturan yang berlaku. Ini tentu saja membuktikan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di sama ratakan dengan pembelajaran olahraga prestasi, situasi dan kondisi seperti ini dikarenakan guru masih menggunakan pendekatan yang mengarah pada olahraga prestasi saja. Untuk itu dalam melakukan aktivitas ini dirasakan amat berat bagi siswa yang kurang terampil, dengan kondisi seperti itu pula yang mengakibatkan siswa menjadi malas dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan fakta tersebut peneliti mencoba mencari beberapa data untuk siswa kelas IV B SD Menganti Permai Gresik pada mata pelajaran permainan bola kecil kippers, di sini terungkap bahwa siswa kelas IV B SD Menganti Permai mengalami kesulitan pada saat bermain kippers terutama pada saat memukul bola sehingga siswa banyak yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari hasil tes keterampilan. Dari yang siswa kelas IV B yang berjumlah 25 orang, hanya 20 siswa (80%) yang telah mencapai KKM 75 dan 5 siswa (20%) yang belum tuntas.

Oleh sebab itu maka perlu adanya peningkatan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani di SD Menganti Permai. Menurut Soepartono (2000:18) apabila fasilitasnya tidak sesuai dengan karakter murid, sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan atau kondisi murid, lapangan bisa dipersempit, alat dan peraturannya disederhanakan agar murid bisa melakukan aktivitasnya dengan perasaan senang.

Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar ini terutama pada pelajaran permainan kippers sudah seharusnya proses belajar mengajar menggunakan materi yang sebenarnya tentu siswa cenderung menjadi malas karena permainan tidak bisa berlangsung menyenangkan, ini dikarenakan sulitnya materi tersebut. Selain itu pelaksanaan pembelajaran permainan kippers sesuai dengan aturan yang diberlakukan pada orang dewasa ataupun pada pemain profesional maka akan menyebabkan siswa menjadi malas karena tidak mampu dan menjadi lebih frustrasi sehingga timbul rasa tidak suka pada pembelajaran permainan kippers.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mencoba mengembangkan tentang "Penerapan Permainan Kippers Untuk Meningkatkan Aktifitas Gerak siswa.

METODE PENELITIAN

Di dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yaitu sebuah proses yang berdaur ulang dan bersifat reflektif mandiri yang dilakukan oleh guru maupun calon guru yang bertujuan untuk memperbaiki terhadap proses belajar mengajar, cara kerja, proses isi, maupun kompetensi di dalam pembelajaran.

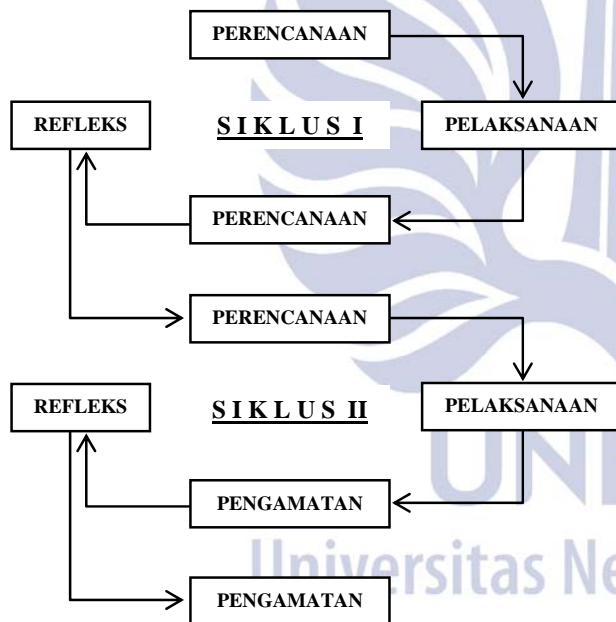
Penelitian tindakan kelas ini sesuai karena PTK bertujuan untuk mengetahui peningkatan maupun keberhasilan dalam sebuah proses belajar mengajar yang terjadi di kelas. Dalam penelitian ini tentu saja menggunakan bentuk kolaborasi yang mana seorang guru merupakan mitra kerja peneliti. Peneliti bertindak sebagai

guru di kelas yang akan meneliti sebuah pembelajaran permainan kecil kippers yang sudah dipersiapkan. Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan siklus berulang, yang mana setiap siklus terdiri atas empat kegiatan antara lain, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi (evaluasi) dan refleksi.

Penelitian dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung yang menjadi sasaran dalam penelitian ini merupakan sejumlah guru dan siswa yang ada kaitannya dengan proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

Desain Penelitian

Di dalam penelitian ini dalam pelaksanaannya menggunakan beberapa siklus berulang dan setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu prosedur perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang dapat dilihat gambar 1 melalui kedua siklus tersebut dapat diamati penggunaan modifikasi dalam permainan kippers untuk meningkatkan aktifitas gerak siswa. Berikut ini merupakan desain siklus penelitian :



Gambar 1 Siklus Penelitian (Arikunto, 2010:16)

Rencana Tindakan

1. Pra Siklus Penelitian Tindakan Kelas

a. Perencanaan

Pada tahapan ini dilakukan sebelum pelaksanaan proses pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan alat dan perlengkapan yang diperlukan dalam permainan kippers ini, setelah itu melanjutkan tindakan pemberian materi antara lain : rencana pelaksanaan pembelajaran, tiang dan bendera, kapur putih untuk tanda garis, bola tennis

lapangan, peluit, kayu pemukul dan bagan ketuntasan siswa tes praktek dan lembar pengamatan tes praktek.

b. Tindakan

- 1) Siswa berbaris, berdo'a, presensi dan melakukan pemanasan.
- 2) Guru memberikan materi bagaimana teknik memukul bola kippers.
- 3) Siswa melakukan teknik memukul bola kippers.
- 4) Siswa mempraktekkan gerakan memukul bola kippers yang telah didemonstrasikan oleh guru dengan cara bergantian, pada saat bersamaan guru dan peneliti memilih beberapa siswa untuk dijadikan model pembelajaran.
- 5) Siswa yang telah terpilih mendemonstrasikan ulang gerakan memukul bola kippers.
- 6) Siswa kembali mempraktekkan gerakan yang didemonstrasikan oleh model tersebut. Setelah siswa mempraktekkan materi mengenai teknik memukul bola kippers dan guru memberikan permainan kecil tanpa alat yang tentunya agar siswa tidak jemu.
- 7) Guru dan peneliti melakukan tes ketrampilan memukul bola kippers, lembar pengamatan dan tes praktek memukul bola kippers.
- 8) Guru menutup materi permainan kippers, siswa berbaris, melakukan pendinginan, berdo'a dan membubarkan barisan.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti mencari proses penyelesaian masalah dengan menggunakan metode wawancara dengan guru olahraga yang tentu saja sudah berpengalaman dibidangnya dan mencari beberapa sumber buku sebagai pegangan yang berguna untuk menguatkan tentang pendapat dari sumber yang telah diwawancarai, kemudian menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran ini digunakan untuk pedoman pelaksanaan proses belajar mengajar agar berjalan dengan efektif dan efisien, setelah itu menentukan materi yang akan diajarkan yaitu tentang permainan bola kecil (permainan kippers) dengan membuat persiapan pembelajaran antara lain : merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun langkah-langkah pembelajaran dan juga mengembangkan format penilaian sekaligus menyiapkan media yang sesuai untuk memperlancar proses belajar mengajar.

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya adalah melakukan

langkah-langkah perencanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Proses pembelajaran modifikasi permainan kippers disajikan oleh peneliti dan guru olahraga dengan langkah-langkah :

- 1) Pada awal proses belajar mengajar guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah, yang disampaikan oleh guru pendidikan jasmani. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus betul-betul memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru yang berguna untuk memperlancar proses belajar mengajar yang akan dilakukan.
- 2) Guru menjelaskan materi tentang permainan kippers berikut dengan tata cara mainannya antara lain :
 - a. Ukuran lapangan (panjang 60 meter, lebar 30 meter) atau disesuaikan dengan luas halaman sekolah).
 - b. Waktu bermain 2 x 15 menit.
 - c. Bola adalah bola kasti yang terbuat dari karet atau kulit ukuran lingkaran antara 19-20 cm dengan berat bola antara 70-80 gram.
 - d. Jumlah pemain seluruh siswa kelas IV B.
 - e. Peraturan disederhanakan.
 - f. Tidak dengan dipukul melainkan dilempar.
 - g. Tidak adanya regu pemukul.
 - h. Regu pemukul diganti dengan regu pelempar.
- 3) Melakukan permainan kippers sebagai materi pokok dari proses pembelajaran ini dan 3 orang observer bertugas mengamati dan menilai guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar tersebut untuk memperoleh data yang akan digunakan sebagai refleksi dan proses belajar mengajar yang telah dilakukan.
- 4) Setelah itu guru melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil belajar siswa yang berguna untuk mendapatkan hasil apakah proses pembelajaran tersebut sudah berhasil atau tuntas apa belum.

c. Observasi

Pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan cara mengamati dalam proses pembelajaran yang meliputi aktifitas siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Observasi ini untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran permainan kippers selanjutnya mencatat data yang muncul kemudian mentranskripsikan untuk dianalisis dan direfleksikan yang berguna untuk

acuan pembelajaran selanjutnya.

d. Refleksi

Dari hasil observasi kemudian dianalisis setelah itu direfleksikan dalam kegiatan tersendiri. Peneliti melakukan analisis dengan cara mencatat kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hasil yang telah diperoleh akan berupa temuan-temuan di lapangan daftar permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran dijadikan sebagai dasar untuk menyusun tindakan dalam siklus II.

Apabila dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, hasil belajar permainan kippers siswa telah mencapai skor 92% pada keseluruhannya, maka proses belajar mengajar tersebut dinyatakan tuntas belajar atau kelas dinyatakan tuntas belajar apabila mencapai daya serap lebih dari 92% dan apabila tidak memenuhi indikator tersebut, maka dilakukan siklus II yang mengacu pada refleksi.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini kelas IV B SD Menganti Permai dengan jumlah siswa 25, yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di SD Menganti Permai Kec. Menganti Kab. Gresik beralamat di Jalan Raya Sidomulyo Hulaan Kec. Menganti Kab. Gresik.

Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian secara garis besar alat pengumpul data ada dua kategori, yaitu tes dan non-tes (Dr.Maksum, 2006:47). Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian menggunakan beberapa indikator untuk memperoleh data, antara lain adalah :

1. Kuesioner FCE (Formative Class Evaluation)

Kuesioner Formative Class Evaluation akan diberikan dan di isi oleh seluruh siswa setelah proses belajar mengajar. Tujuan kuesioner FCE adalah untuk mengetahui proses pembelajaran dilihat dari sisi pendapat siswa (Wijaya dan Astono, 2006:13). Sedangkan kategori skor pada lembar format class evaluation yang akan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Skor Lembar FCE

SKOR	NILAI	KATEGORI
2,77 – keatas	5	Sangat baik
2,58 – 2,76	4	Baik
2,34 – 2,57	3	Sedang
2,15 – 2,33	2	Kurang
2,14 – kebawah	1	Kurang sekali

(Wijaya dan Astono, 2006:14)

Untuk memudahkan penelitian jawaban dan tiap-tiap item pertanyaan dalam angket tersebut, peneliti menyediakan lembar skor jawaban dengan standart penilaian maupun skor-skor tiap-tiap jawaban sebagai berikut :

- Alternatif jawabannya dengan nilai 3
- Alternatif jawaban tidak dengan nilai 1
- Alternatif jawaban tidak tahu dengan nilai 2

2. Lembar Observasi

Data observasi pengamatan guru dikumpulkan melalui observasi langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini menggunakan lembar aktivitas, guru dalam menerapkan permainan kippers, dalam lampiran ini dilakukan oleh teman sejawat. Pengamatan ini menggunakan lembar aktifitas guna dalam menerapkan dalam permainan kippers dalam lampiran ini dilakukan oleh teman sejawat. Lembar observasi ini dipakai ketika mengamati guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Lembar observasi ini mencakup tiga komponen utama yaitu : kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Teknik Pengumpulan Data

Di dalam peneliti ini penulis menggunakan teknik yang sederhana untuk menganalisis data-data yang telah didapatkan dari seluruh proses penggalan data. Dalam hal ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa cara, antara lain :

1. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data observasi guru observer dan siswa menggunakan observasi.

Menurut Arikunto (2006:1) observasi sebagai aktivitas yang sempit, yaitu memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Di dalam pengertian psikologi, observasi disebut juga dengan pengamatan merupakan kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Pengertiannya bahwa penelitian observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar maupun rekaman suara.

Observasi merupakan tindakan pengambilan data melalui pengamatan terhadap hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran. Perilaku yang diamati adalah aktivitas guru, aktivitas siswa selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Observasi dalam penelitian ini dilakukan menggunakan lembar observasi sebagai bentuk skala penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir.

2. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data hasil kuesioner bagi pengamat adalah menggunakan angket

Kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan-pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi-informasi dari indikator dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006:151). Angket yang peneliti gunakan adalah kuesioner format class evaluation (FCE) yakni kuesioner yang dirancang oleh siswa, sesaat setelah guru memberikan materi pelajaran pendidikan jasmani.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan cara yang dipergunakan dalam pengolahan data yang berhubungan erat dengan perumusan masalah yang telah diajukan sehingga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan. Pada penelitian tindakan kelas yaitu analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta yang sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui tingkat aktifitas gerak siswa maupun mengetahui respon siswa terhadap kegiatan serta aktivitas selama proses pembelajaran berjalan.

Di dalam penelitian ini pengolahan datanya menggunakan metode deskriptif berdasarkan atas skor yang tercantum dalam formative evaluation scoring. Lembar observasi dianalisis dengan menggunakan rumus prosentase.

Tabel 2. Kategori Tingkat Keberhasilan Siswa

TINGKAT KEBERHASILAN (%)	KATEGORI
< 20	Sangat rendah
20 - 30%	Rendah
40 - 59%	Sedang
60 - 70%	Tinggi
> 80%	Sangat tinggi

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar rumus yang digunakan adalah :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan untuk bahan refleksi yang digunakan untuk perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa kelas IV B SD Menganti Permai Gresik, kemudian dilakukan unjuk kerja siklus I dan Siklus II. dapat diketahui hasil penelitian tindakan kelas seperti dalam tabel berikut ini :

1. Pra Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

a. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan proses pembelajaran yang terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran, tes keterampilan memukul bola kippers selama 5 detik sebanyak 1 kali memukul dan media pembelajaran seperti kayu pemukul, bola tennis, tiang bendera dengan panjang 120 cm, bendera kecil dengan ukuran panjang 40 cm lebar 30 cm, peluit dan lain-lain. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi Format Class Evaluation (FCE).

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pada pelaksanaan proses belajar mengajar untuk pra siklus dilakukan pada semester genap. Sedangkan proses belajar mengajarnya mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan pada pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir pembelajaran pengamat (observer) diberi tes Format Class Evaluation dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada pra siklus adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Pra Siklus

NO	Uraian	Hasil Pra Siklus
1.	Nilai rata-rata tes keterampilan	73
2.	Siswa yang tuntas belajar	20
3.	Presentase ketuntasan belajar	80 %

c. Observasi

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan model

pembelajaran berdasar pada keterampilan diperoleh nilai rata-rata belajar siswa adalah 76 dan ketuntasan belajar siswa mencapai 80 % atau 5 siswa dari 25 siswa belum tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada pra siklus pertama 5 siswa dinyatakan belum tuntas belajar. Karena siswa yang memperoleh nilai 73 sekitar 20 % lebih kecil dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki. Hal ini dikarenakan siswa belum mampu menerapkan memukul bola meskipun sarana yang ada telah memadai.

d. Refleksi

Di dalam pelaksanaan proses belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan pra siklus adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya modifikasi peraturan dalam permainan kippers sehingga tidak menyulitkan siswa.
2. Siswa bersikap pasif ketika pembelajaran permainan kippers, sehingga siswa menjadi bosan dan jenuh, untuk itu penerapan modifikasi sangatlah penting.
3. Perlu adanya efektifitas dalam hal waktu ketika proses belajar mengajar.
4. Perlunya meningkatkan intensitas yang lebih dalam memberikan pembelajaran terutama teknik memukul bola dalam permainan kippers.

Di dalam pelaksanaan kegiatan proses belajar pada pra siklus terdapat kekurangan-kekurangan, oleh karena itu perlu adanya perbaikan yang digunakan pada siklus berikutnya :

1. Hendaknya guru menerapkan permainan kippers sehingga tidak membuat siswa jenuh dan permainan kippers lebih menarik bagi siswa.
2. Menggunakan lemparan bola sebagai pengganti regu pemukul sehingga permainan kippers lebih menarik bagi siswa.
3. Guru perlu memotivasi siswa agar lebih serius dalam bermain permainan kippers dan guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa diajak untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Guru hendaknya memberikan informasi yang dirasa perlu dan memberikan catatan kepada siswa.

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti mempersiapkan proses belajar mengajar yang terdiri atas rencana

pelaksanaan pembelajaran, tes keterampilan melempar bola kippers sebanyak 1 kali dan perangkat pembelajaran seperti tiang bendera, bola tennis, kapur putih dan lain-lain. Selain itu dipersiapkan juga lembar observasi pengolahan pembelajaran yakni FCE (Format Class Evaluation).

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam proses belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan setelah pra siklus selesai. Akan tetapi pembelajaran dan pengamatan ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Pada akhirnya pembelajaran siswa dan pengamat (observer) diberi lembar kuisioner Format Class Evaluation FCE dengan maksud mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Siklus I

NO	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata tes keterampilan	75
2.	Siswa yang tuntas belajar	23
3.	Persentase ketuntasan belajar	92 %

c. Observasi

Berdasarkan hasil analisis keaktifan gerak pada siswa bahwa menetapkan metode penerapan pembelajaran permainan kippers maka diperoleh nilai rata-rata prestasi keaktifan gerak siswa dan ketuntasan dalam belajar mencapai 92 % atau ada 23 siswa dari 25 siswa yang telah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus ke I ada beberapa siswa yang sudah dinyatakan tuntas belajar. Karena ada beberapa siswa yang memperoleh nilai 73 sekitar 80 % lebih kecil dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki. Dalam hal ini siswa sudah memahami tentang permainan kippers.

d. Refleksi

Dalam kegiatan proses belajar mengajar, telah diperoleh informasi dari pengamat (observer) adalah sebagai berikut :

1. Guru perlu lebih intensif dalam memberikan pembelajaran mengenai teknik melempar bola dalam permainan bola kippers.
2. Memberikan ruang gerak kepada siswa untuk bermain kippers.

3. Teknik dasar memukul diganti dengan teknik melempar bola menjadikan siswa lebih aktif dalam bermain.

Di tahapan siklus pertama ini ternyata masih ada kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan-perbaikan untuk dilakukan pada siklus berikutnya :

1. Perlunya memotivasi siswa agar lebih semangat dalam mengikuti permainan kippers.
2. Mengatur waktu permainan yang berguna efektif dan efisien.
3. Bentuk permainan menggunakan pertandingan sehingga permainan lebih menarik.

3. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap siklus II peneliti telah mempersiapkan beberapa hal antara lain :

1. Mempersiapkan perangkat pembelajaran.
2. Mengadakan apresiasi dengan cara memotivasi siswa.
3. Menjelaskan permainan kippers yang telah dimodifikasi.
4. Menjelaskan bentuk permainan dengan cara bertanding.
5. Mengadakan evaluasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar untuk siklus ke II dilakukan pada pertemuan ke empat. Sedangkan proses pembelajaran mengarah pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan. Sedangkan observasi dilakukan ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Pada akhir proses belajar mengajar observer diberi tes Format Class Evaluation dengan maksud untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Siklus II

NO	Uraian	Hasil Siklus II
1.	Nilai rata-rata tes keterampilan	78
2.	Siswa yang tuntas belajar	25
3.	Persentase ketuntasan belajar	98 %

c. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus II ini keaktifan gerak siswa dalam mengikuti

permainan kippers lebih meningkat dibandingkan dengan siklus I.

Selain itu peningkatan aktivitas gerak siswa pada siklus II juga dipengaruhi adanya sistem bertanding sehingga permainan kippers lebih menarik minat siswa.

d. Refleksi

Dalam proses belajar mengajar di siklus II diperoleh informasi dari hasil pengamatan (observer) adalah sebagai berikut :

1. Siswa lebih aktif selama pembelajaran.
2. Lebih efektif dalam mengatur permainan.
3. Siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
4. Siswa lebih berkonsentrasi dalam pertandingan.
5. Permainan kippers lebih menarik bagi siswa.

Pembahasan

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kippers pada pelajaran pendidikan jasmani dikatakan tuntas. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Ketuntasan hasil belajar meningkat dari pra siklus, siklus I, maupun siklus ke II yakni 96 % dan 98 %. Sehingga ketuntasan belajar pada penerapan permainan kippers untuk meningkatkan aktivitas gerak siswa secara perseorangan maupun klasikal telah tercapai.

PENUTUP

Simpulan Simpul

Di dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas di SD Menganti Permai Gresik yaitu “Penerapan Permainan Kippers untuk meningkatkan aktivitas gerak siswa. Studi pada siswa kelas IV B SD Menganti Permai Gresik” dapat ditarik kesimpulan antara lain :

1. Ketuntasan hasil belajar siswa

Melalui penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian permainan kippers pada pelajaran pendidikan jasmani dapat dikatakan tuntas. Hal ini dikarenakan dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru. Ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan siklus II yaitu masing-masing 92 % dan 98 %. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah dapat dicapai.

2. Aktivitas gerak siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kippers dapat meningkatkan aktivitas siswa dan lebih

memudahkan siswa dalam bermain permainan kippers.

Keterampilan siswa lebih meningkat karena siswa lebih aktif bergerak dan tumbuhnya rasa percaya diri serta semangat di dalam kelompok bermain. Memahami teknik permainan yang telah dipahami oleh siswa dapat memecahkan masalah dan kesulitan secara bersama-sama.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya. Baik pra siklus maupun siklus I dan II agar proses pembelajaran permainan bola kecil bola kippers agar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi para siswa, maka saran-saran yang perlu disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Guru harus membimbing dan mengarahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan dalam teknik bermain kippers.
2. Memotivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran Penjas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- GBPP. 1992. *Kurikulum 1994 Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*
- GBPP. 1992. *Kurikulum 1994 Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya : Unesa. University Press.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Nadisah. 1992. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Depdikbud.
- Nadisah. 1992. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Depdikbud.
- Suherman, Adang. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Depdikbud.
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Depdikbud.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjas*. Depdikbud.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta. Depdikbud