

Penerapan Bermain Tembak Ikan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Hafridarli

Sekolah Dasar Negeri 22 Koto Baru

*Corresponding author, e-mail: hafridarli@gmail.com

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melempar melalui pendekatan bermain pada siswa. Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan penelitian kualitatif, yang berlangsung selama 2 siklus yang melibatkan seluruh siswa kelas IV berjumlah 40 orang. Teknik analisa data, menggunakan hasil observasi dan juga instrumen penilaian psikomotor, afektif dan kognitif. Berdasarkan hasil yang di dapat, pada siklus 1, rata-rata nilai kognitif nilai rata-rata siswa 26 dari 30, untuk afektif, rata-rata siswa sempurna yaitu 20 dari 20, dan untuk nilai psikomotor, mencapai 37 dari maksimal 50 poin, sedangkan rata-rata nilai akumulatif untuk siklus ini adalah 83 dari nilai maksimal 100, dan ketuntasan KKM mencapai 72,5%. Pada siklus 2 terdapat peningkatanpada aspek kognitif dan psikomotor. Untuk aspek kognitif, rata-rata naik 1 poin menjadi 27. Untuk aspek afektif, karena nilai sudah maksimal pada siklus 1, maka tidak terjadi peningkatan, dan bertahan pada rata-rata nilai 20. Untuk nilai psikomotor, nilai rata-rata juga naik 3 poin menjadi 40. Dari ketiga aspek tersebut, terjadi peningkatan rata-rata nilai akumulatif sebanyak 4 poin, yaitu 87, dan ketuntasan KKM juga meningkat dari 72,5% menjadi 92,5%. Berlandaskan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tembak ikan bisa meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam gerak dasar lempar pada siswa kelas IV SDN 22 Koto Baru Kecamatan Kubung Kabupaten Solok . Penulis juga mengajukan saran kepada para siswa agar lebih aktif dalam berlatih untuk meningkatkan kemampuan psikomotor, baik itu dalam pelajaran Penjasorkes, maupun di lingkungan sekitar dengan permainan-permainan yang dapat memicu perkembangan motorik, dan bagi para guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi-materi yang sesuai kurikulum, akan tetapi bisa memberikan suasana baru, supaya para siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Para guru Penjasorkes juga disarankan untuk lebih mengetahui batasbatas fisik para siswa, sehingga bisa lebih tepat dalam mengembangkan materi, sehingga sesuai dengan kemampuan para siswa.

Kata kunci : Peningkatan Hasil Belajar, Gerak Lempar, Tembak Ikan

Abstract—This study aims to determine the increase in throwing learning outcomes through a play approach to students. This Classroom Action Research is qualitative research, which lasts for 2 cycles involving all 40 grade IV students. Data analysis techniques, using the results of observations as well as psychomotor, affective and cognitive assessment instruments. Based on the results obtained, in cycle 1, the average cognitive value of the average student scores 26 out of 30, for affective, the average student is perfect, 20 out of 20, and for psychomotor scores, reaches 37 out of a maximum of 50 points, the average accumulative value for this cycle is 83 from a maximum value of 100, and KKM completeness reaches 72.5%. In cycle 2 there is an increase in cognitive and psychomotor aspects. For the cognitive aspect, the average rose by 1 point to 27. For the affective aspect, because the value was maximal in cycle 1, there was no increase, and survived at an average value of 20. For psychomotor values, the average value also rose 3 points to 40. Of the three aspects such an increase in the average accumulative value of 4 points, which is 87, and KKM completeness also increased from 72.5% to 92.5%. Based on the results above, it can be concluded that the game of shooting fish can improve students' abilities and learning outcomes in throwing basic motion in grade IV SDN 22 Koto Baru Kubung District Solok Regency. The author also makes suggestions to students to be more active in practicing to improve psychomotor abilities, both in Penjasorkes lessons, and in the surrounding environment with games that can trigger motoric development, and for teachers to be more creative and innovative in developing material - material that fits the curriculum, but can provide a new atmosphere, so that students are more enthusiastic in following lesson. Penjasorkes teachers are also advised to be more aware of the physical limits of students, so that they can be more appropriate in developing the material, so that it is in accordance with the abilities of the students.

Keywords: Increased Learning Outcomes, Throwing Motion, Shoot Fish.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada setiap level pendidikan. Seperti yang diungkapkan oleh Heri Rahyubi dalam bukunya yang berjudul *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* [1] bahwa keterampilan gerak, yang diajarkan di pendidikan jasmani dan olahraga, harus dimiliki oleh setiap orang agar dapat memenuhi kecakapan hidup yang dibutuhkan. Heri Rahyubi juga menambahkan dalam bukunya bahwa selain meningkatkan keterampilan gerak, pendidikan jasmani dan olahraga juga bisa melatih para peserta didik, untuk lebih mahir dalam olahraga permainan dan juga melatih peserta didik untuk mempraktikkan pola hidup sehat.

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

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

Hal ini diperparah dengan maraknya permainan-permainan elektronik, yang membuat kemampuan motorik anak didik, yang merupakan generasi muda, semakin menurun. Salah satu contoh menurunnya kemampuan motorik peserta didik adalah kemampuan dalam melempar bola, yang merupakan salah satu materi yang harus dikuasai siswa, yang sesuai dengan standar isi Kurikulum 2013, yang tertera pada buku *Penjas Orkes Untuk SD Kelas IV*, yang diterbitkan oleh pusat pembukuan Kementerian Pendidikan Nasional, bahwa pada semester 1 salah satu materi yang diajarkan adalah gerakan dasar melempar, sebagai salah satu gerakan dasar atletik. Seperti yang penulis amati pada perkembangan motorik siswa kelas IV di

SD 22 Koto Baru. Berdasarkan pengamatan hasil belajar gerak dasar melempar, dari 40 siswa, ada 20 siswa dari 31 siswa (lebih dari 50%) yang hasil belajarnya dibawah nilai ketuntasan (75).

Dari data nilai harian diperoleh bahwa hanya 32,5% siswa (10 dari 31 siswa) kelas IV SDN 22 Koto Baru tahun pelajaran 2017/2018 yang bisa memenuhi KKM. Hal ini berarti belum bisa memenuhi target KKM sebesar 85%. Setelah menemukan bahwa para peserta didik mengalami kesulitan dalam latihan melempar, serta mengamati bahwa hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi para siswa saat permainan lempar tangkap bola secara berpasangan, yang juga mempengaruhi kinerja psikomotorik siswa, maka penulis memutuskan untuk mengadakan sebuah penelitian untuk meningkatkan kemampuan melempar bola, dengan sebuah permainan sederhana yang penulis sebut dengan permainan *Tembak Ikan*.

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

Pada Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis ingin mengetahui seberapa efektif kah latihan melempar bola kecil dengan menggunakan permainan *Tembak Ikan*, karena seperti yang diungkapkan bahwa "Pembelajaran adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya belajar" [1], maka sudah menjadi kewajibann bagi penulis sebagai pengajar *Penjaskes dan Olahraga*, untuk bisa menemukan metode yang paling efektif agar para peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dan ketrampilannya, dalam hal ini adalah ketrampilan melempar bola kecil. Hal ini juga sejalan dengan kewajiban pengajar pada buku *Paradigma Baru Pembelajaran* yang menyadur dari *Dirjen Pendidikan Dasar* dan bahwa setiap pengajar harus mampu memilih dan mengembangkan berbagai metode pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, serta mengoptimalkan semua alat pelajaran [2].

II. STUDI PUSTAKA

A. Pendidikan Jasmani

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

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

Pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya [3]. Semua upaya tersebut harus dimulai dari tingkat pelaksana di lapangan yaitu kualitas guru dalam melaksanakan tugas proses pembelajaran penjas.

Dengan berkualitasnya proses pembelajaran penjas akan mampu mengangkat pelajaran ini menjadi lebih bermakna. Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya.

Pendidikan jasmani bukanlah sekedar mengembangkan segi-segi kejasmanian tetapi tetap memelihara kesehatan jasmani agar dapat meningkatkan derajat kesehatan jasmaninya, sehingga siswa yang mengikuti olahraga dapat berkecukupan lebih banyak, pertanda mereka cukup mampu memelihara kesehatan fisiknya.

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

Pendidikan jasmani adalah merupakan usaha dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Tujuan dari pendidikan jasmani

yaitu: pembentukan gerak, pembentukan prestasi, pembentukan sosial, dan pertumbuhan badan.

Pendidikan jasmani harus memberikan nilai-nilai positif yang perlu dipahami bahwa pendekatan dan model-model pembelajaran penjas dirancang sedemikian rupa dengan berdasar pada konsep general dan spesifik pedagogis yang tepat. Tidak kalah pentingnya performance atau penampilan perilaku seorang guru penjas yang harus mencerminkan sebagai manusia yang terdidik dengan bertaqwa, jujur, pintar, terampil, sehat, dan nilai-nilai positif lainnya yang dapat ditampilkan di sekolah maupun di luar sekolah. Dengan demikian seorang guru penjas dapat menjadi teladan untuk murid dan teman sejawat.

Pendidikan dalam arti luas meliputi semua perbuatan dan usaha dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuannya, pengalamannya, kecakapannya serta keterampilannya kepada generasi muda sebagai usaha menyiapkannya agar dapat memenuhi fungsi hidupnya baik jasmaniah maupun rohaniah. Menurut UU RI No 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 dijelaskan apa yang dimaksud dengan pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Hakikat pendidikan sebagai berikut: pendidikan merupakan proses interaksi manusiawi yang ditandai keseimbangan antara kedaulatan subjek didik dengan kewibawaan pendidik, pendidikan merupakan upaya penyiapan peserta didik menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang semakin pesat, pendidikan meningkatkan kualitas kehidupan pribadi dan masyarakat, pendidikan berlangsung seumur hidup, dan pendidikan merupakan kiat dalam menerapkan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dan teknologi bagi pembentukan manusia seutuhnya.

Tujuan pendidikan dapat digolongkan dalam tiga ranah atau domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan pendidikan adalah: "membentuk manusia terdidik, terpelajar dan terlatih". Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan [4]

Pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya [3]. Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang

menggunakan jasmani, sebagai titik pangkal: mendidik anak dan anak dipandang sebagai suatu kesatuan jiwa dan raga[5]

B. Hakikat Bermain

Para ahli mendefinisikan bermain sebagai suatu perilaku yang mengandung motivasi internal yang berorientasi pada proses yang dipilih secara bebas dan bukan hanya perilaku pura-pura yang berorientasi pada suatu tujuan menyenangkan yang diperintahkan. Kegiatan bermain ini adalah fungsi dari seluruh manusia. Karena itu, bermain dilakukan oleh siapa saja diberbagai belahan dunia, baik laki-laki maupun perempuan dari anakanak sampai orang dewasa. Stone mengatakan bahwa bermain ada di setiap negara, budaya, bahasa, dimana saja anak-anak dunia bermain [6].

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

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

Bermain menunjukkan dua realitas anak-anak, yaitu adaptasi terhadap apa yang sudah mereka ketahui dan respon mereka terhadap hal-hal baru. Dalam bermain, sarana sering menjadi tujuan. Banyak respon muncul, ya demi respon itu sendiri. Anak berlari, misalnya, bukan demi kesehatan tetapi demi lari itu sendiri. Lari ya lari, titik. Jadi bagi anak, bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam diri menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Bermain juga bisa menjadi sarana penyaluran kelebihan energi dan relaksasi.

C. Belajar Gerak Motorik

Pada dasarnya, Manusia adalah makhluk yang senantiasa belajar. Manusia dilahirkan dengan keadaan tanpa mengetahui apaapa, dan secara

perlahan mulai belajar untuk bicara, berjalan, dan akhirnya belajar untuk melakukan segala macam aktifitas yang sangat kompleks, yang dapat mendukung kelangsungan hidup mereka. Dalam buku Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik juga menegaskan bahwa secara sadar atau tidak, manusia belajar untuk mencapai berbagai kompetensi, pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Proses belajar itu sendiri bisa terjadi secara formal di sekolah, tempat kursus, atau institusi-institusi pendidikan lainnya; dan juga secara non formal melalui alam semesta yang tak terbatas ini. Secara etimologi, belajar sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://kamusbahasaIndonesia.org/belajar>) berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

Dari sini bisa kita simpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses untuk mendapatkan suatu ilmu atau kepandaian yang sebelumnya belum dimiliki. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, setelah definisi belajar, disebutkan lagi kata yang lebih spesifik untuk pendidikan Penjaskes dan Olahraga, yaitu, berlatih, yang mempunyai definisi “berubah tingkah laku atau tanggapan yg disebabkan oleh pengalaman”, yang berarti bahwa berlatih adalah sebuah proses belajar yang melibatkan pengalaman yang akhirnya bisa merubah tingkah laku manusia tersebut. Belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dan tidak dicirikan oleh kondisi diri yang sifatnya sementara.

Belajar, dalam bidang motorik atau gerak, sesuai dengan kesimpulan Rahyubi dari berbagai sumber diatas adalah bahwa dalam belajar gerak, kita tidak hanya asal-asalan menggerakkan badan saja, akan tetapi juga diperlukan keterampilan dan ilmu pengetahuan tentang penguasaan dan prosedur gerakan supaya bisa mendapatkan gerakan yang baik, benar dan tepat. Motorik sendiri, menurut definisi dari yang diambil dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan. Dan dari definisi tersebut kita bisa menyimpulkan sendiri bahwa pembelajaran motorik adalah sebuah usaha untuk membantu peserta didik untuk mencapai ketrampilan gerak.

Senada dengan kesimpulan di atas, Decaprio mendefinisikan pembelajaran motorik secara sederhana adalah proses untuk membantu anak didik untuk menguasai keahlian gerakan dan penghalusan kemampuan motoric. Pembelajaran motorik adalah sebuah proses pembelajaran yang mengarah pada dimensi gerak, yang diimplementasikan dalam respon-respon otot pada gerakan-gerakan tubuh untuk meningkatkan kualitas gerakan.

Pembelajaran motorik sebagai serangkaian proses pembelajaran yang berhubungan dengan praktek dan pengalaman yang mengakibatkan perubahan secara

menekankan bahwa pembelajaran motorik merupakan hal yang sangat penting, dan bahkan telah dengan kehidupan kita sehari-hari[7]. Dengan kemampuan motorik yang bagus, manusia akan semakin mudah dalam menjalani kehidupannya serta mengembangkan potensinya dalam berbagai bidang. Contoh manfaat penguasaan ketrampilan motorik, antara lain adalah ketrampilan berolahraga, ketrampilan menjalankan mesin dan peralatan-peralatan lainnya, ketrampilan melakukan kegiatan sehari hari, dan yang lainnya.

Pembelajaran motorik dibagi menjadi 2. Yang pertama, pembelajaran motorik kasar, yang melibatkan otot-otot besar, dan sebagian besar atau seluruh bagian tubuh, seperti melompat, memukul, berlari dan melempar. Sedangkan, yang kedua adalah pembelajaran motorik halus, yang melibatkan otototot kecil serta koordinasi mata dan tangan seperti menulis, melipat, bermain puzzle dan lain sebagainya. Selain pembagian pembelajaran motorik Ada 3 unsur dalam ketrampilan motorik. Yang pertama adalah unsur kemampuan fisik, yang meliputi kekuatan, kelincahan, ketahanan, fleksibilitas, ketajaman indera. Yang kedua, unsur kemampuan mental, yang meliputi kemampuan memahami gerakan yang akan dilakukan, kecepatan memahami stimulus, kecepatan membuat keputusan, Kemampuan memahami hubungan spasial, kemampuan menilai obyek bergerak, kemampuan menilai irama, kemampuan menilai gerakan masa lalu, serta kemampuan memahami mekanika gerakan. Unsur yang terakhir dalam ketrampilan motorik adalah unsur emosional yang meliputi kemampuan mengendalikan perasaan, tidak adanya gangguan emosional, kemauan untuk mempelajari serta melakukan gerakan motorik, serta memiliki sifat positif terhadap prestasi gerakan [7].

Dalam bukunya Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik harus mengetahui juga tentang tahap-tahap perkembangan gerak yang terdiri dari 5 tahap, yaitu, tahap sebelum lahir (selama dalam kandungan), tahap bayi (1-2 tahun), tahap anak-anak, yang juga dibagi dua, yaitu tahap anak kecil (1-6 tahun) dan anak besar (6-12 tahun). Tahap berikutnya adalah tahap remaja (10-18 tahun untuk perempuan, 12-20 tahun untuk laki-laki), dan yang berikutnya adalah tahap dewasa (20-40 tahun), dan yang terakhir adalah tahap tua (40 tahun-seterusnya) (Rahyubi, 2012: 219). Rahyubi juga menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang sangat berperan dalam pembelajaran motorik. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah perkembangan sistem saraf, motivasi, lingkungan, usia, jenis kelamin, serta bakat.

D. Modifikasi Pembelajaran

Pembelajaran Jasmani harus bisa mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik individu, dan mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik[2]. Modifikasi dalam pendidikan jasmani berguna agar siswa lebih senang dalam berpartisipasi dalam kegiatan, meningkatkan kemungkinan berhasil saat peserta didik berpartisipasi, serta melatih siswa untuk dapat melakukan pola gerak secara benar.

Modifikasi pendidikan jasmani di Australia, dilakukan dengan pertimbangan bahwa anak-anak belum matang secara fisik dan mental, modifikasi dalam olahraga bisa mengurangi resiko cedera pada anak, bisa meningkatkan ketrampilan anak lebih cepat dari pada tanpa modifikasi, dan yang terakhir adalah meningkatkan kegembiraan anak-anak. Dalam modifikasi pendidikan jasmani, Bahagia menjelaskan bahwa ada 4 aspek yang bisa dimodifikasi, antara lain

a. Modifikasi Tujuan Pembelajaran

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

b. Modifikasi Materi Pembelajaran

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

c. Modifikasi Lingkungan Pembelajaran

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

d. Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Modifikasi evaluasi pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi siswa

Media pengajaran yaitu alat pengajaran dan alat peraga. Alat pelajaran adalah alat yang digunakan secara langsung dalam pengajaran, sedangkan alat peraga merupakan alat pembantu pengajaran yang mudah memberikan pengertian kepada peserta didik.

Media pendidikan atau pengajaran didefinisikan sebagai alat-alat fisik dimana pesan-pesan instruksional dikomunikasikan [8]. Oleh National Education Association (NEA) dalam Tiknowati (2003:38) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala sesuatu benda yang dimanipulasikan. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya

interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya [9].

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

Alat peraga berfungsi sebagai berikut: (1) Sebagai alat untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) Merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar, (3) Penggunaannya integral dengan tujuan dan isi belajar, (4) bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap, (5) diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, (6) penggunaan alat peraga dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar [10].

E. Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar merupakan suatu perubahan dimana perubahan itu untuk memenuhi kebutuhannya yang disesuaikan dengan lingkungannya. Belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan perubahan kemampuan berinteraksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan. Sehingga belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan, jadi belajar adalah langkah-langkah atau prosedur yang harus ditempuh. Karena itu belajar harus berjalan secara aktif dan berkelanjutan dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan. Belajar adalah suatu proses dasar perkembangan hidup manusia, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang".

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

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

Di sisi lain, pengaruh dari belajar gerak tampak pada perbedaan yang nyata dari tingkat keterampilan gerak seorang anak yang mendapatkan perlakuan pembelajaran gerak intensif dengan yang tidak. Pada kelompok anak yang mendapatkan perlakuan belajar gerak intensif menunjukkan kurva kenaikan progresif dan permanen. Sementara itu, dalam pemerolehan keterampilan gerak dipengaruhi oleh beberapa faktor; (1) faktor individu subyek didik, (2) faktor proses belajar dan (3) faktor situasi belajar. Faktor individu subyek belajar dalam belajar gerak akan merujuk pada adanya perbedaan potensi yang dimiliki subyek didik. Perbedaan potensi kemampuan gerak yang dimiliki oleh subyek didik ini secara fundamental akan memberikan pengaruh terhadap pemerolehan keterampilan gerak. Perbedaan potensi kemampuan gerak memiliki implikasi terhadap usaha penyusunan program pembelajaran gerak bahwa perbedaan potensi kemampuan gerak yang dimiliki oleh seorang secara nyata akan memberikan pengaruh terhadap kecepatan, ketepatan dan tingkat perolehan keterampilan gerak. Sementara itu, dalam proses pemerolehan keterampilan gerak, seseorang harus melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) tahap formasi rencana, (2) tahap latihan dan (3) tahap otomatisasi (internet, Psikologi bermain. com).

III. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif melakukan tindakan-tindakan secara sistematis agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas [11]. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif yaitu suatu pendekatan dalam meneliti status kelompok manusia. Waktu Penelitian dilaksanakan mulai dari bulan Agustus sampai November 2018 sampai selesai dengan sampel sebanyak 40 siswa. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa lembar observasi, angket siswa, dan tes hasil belajar. Analisis Data Lembar Observasi, data observasi diperoleh pada setiap tindakan untuk menilai ada perubahan peningkatan sikap siswa pada setiap siklus. Data disajikan secara deskriptif pada hasil penelitian selanjutnya analisis Hasil Tes Belajar yang dilaksanakan pada akhir pertemuan dihitung nilai rata-rata, kemudian dikategorikan dalam batas-

batas penilaian yang didasarkan pada ketuntasan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum model pembelajaran dengan pendekatan bermain dapat membuat siswa aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam belajar siswa. Dapat pula mengatasi kejenuhan dalam belajar gerak melempar bola serta memupuk rasa kerjasama dalam kelompok, kejujuran, kompetisi, dan kemandirian. Hasil yang didapat, bisa diamati bahwa permainan tembak ikan bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar melempar pada siswa kelas IV SDN 22 Koto Baru Kecamatan Kubung Kabupaten Solok Permainan tembak ikan memberi suasana baru dalam proses belajar gerak dasar melempar yang biasanya hanya diaplikasikan dengan kegiatan lempar tangkap bola. Hasil yang didapat pada siklus 1, dengan permainan tembak ikan, bisa meningkatkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan yang di pra siklus hanya mencapai 32,5% naik signifikan menjadi 72,5%. Walaupun pada siklus ini masih belum bisa memenuhi KKM yang sebesar 85%.

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

A. Hasil Pembelajaran

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

B. Motivasi Siswa

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

C. Sikap Siswa

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

D. Keaktifan Siswa

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

E. Kreativitas Siswa

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

F. Sikap Guru

1. Guru termotivasi meniru model pembelajaran dengan pendekatan bermain dan mampu membuat perencanaan pembelajaran dengan baik.
2. Menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikatornya.
3. Mampu mengorganisir siswa dalam beberapa kelompok.
4. Mencari sumber belajar dan alat bantu pembelajaran menguasai 80%- 100%.
5. Kemampuan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran adalah mencapai 85% .

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

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapat dari penelitian tindakan kelas ini kita dapat menyimpulkan bahwa penerapan permainan tembak ikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari gerak dasar melempar dari rata-rata 81 menjadi rata-rata 87.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. (2012). Rahyubi, *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. 2012.
- [2] Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas, 2004.
- [3] Sukintaka, *Teori Pendidikan Jasmani. Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan*. Bandung: Nuansa, 2004.
- [4] Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional menciptakan pembelajaran Kreatif dan Mnyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- [5] Sugihartono, *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2007.
- [6] Wahyuni. T, *Mengenal Karakteristik anak SD*. Yogyakarta: UNY Press, 2013.
- [7] D. R, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Jakarta: Rajawali Press.
- [8] N. Jalinus and R. A. Nabawi, "The instructional

- media development of welding practice course based on PjBL model : enhancing student engagement and student competences” *Int. J. Innov. Learn.*, vol. 24, no. 4, 2018.
- [9] D. Pernanda, M. A. Zaus, R. E. Wulansari, and S. Islami, “Effectiveness of instructional media based on interactive cd learning on basic network at vocational high school : improving student cognitive ability Effectiveness of instructional media based on interactive cd learning on basic network at vocational hig,” *Int. Conf. Educ. Soc. Sci. Technol.*, no. February, 2018.
- [10] D. Pendidikan, 2008.
- [11] A. Kristiyanto, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jamani dan Kepelatihan Olahraga*. Surakarta: UNS Press, 2010.