

Improving catching and throwing ability in elementary school by playing the rounders game method

Muhammad Rezqa^{ABCDE}

Pendidikan Olahraga, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

Authors' Contribution: A – Study design; B – Data collection; C – Statistical analysis; D – Manuscript Preparation; E – Funds Collection

Corresponding Author: Muhammad Rezqa, irezka@gmail.com

Abstract

This study aims to determine whether a simple playing method can improve the results of the ability to throw and catch in the game of rounders. This research is useful for providing knowledge to teachers about the right approach in the teaching process, so as to improve learning outcomes. This type of research is action research carried out in two cycles, each cycle starting from planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were class V elementary school, which consisted of 29 students. Collecting data from observations and learning test results. This study showed that there was an increase in student learning outcomes, as evidenced by the completion of cycle one which reached 31.04% or 9 students, with an average score of 62.75. And the second cycle reached 86.20% or 25 students or with an average score of 80. In addition, the playing method can increase student activity in learning to throw and catch. It can be concluded that the play approach is suitable for increasing student learning outcomes in learning the rounders game in class 5 of elementary school. For colleagues in the profession to be able to apply the results of this research on an ongoing basis and for Physical and Health Education teachers to be able to apply this game approach as an alternative in the learning process as an effort to improve student learning outcomes at school.

Keywords: *The learning outcomes of throwing and catching¹, rounders game², Play³,*

Pendahuluan

Pendidikan adalah faktor penting untuk memajukan suatu bangsa. Dengan sistem pendidikan yang baik dapat memperoleh hal baru yang bisa digunakan untuk membuat sumber daya manusia yang berkualitas. Sebuah bangsa jika memiliki SDM yang berkualitas, pastinya mampu membuat suatu daerah menjadi baik lagi. Hendaknya setiap bangsa memiliki pendidikan yang baik. Pendidikan adalah bidang perihal wajib diutamakan bagi peserta didik, karena peserta didik memiliki aneka macam potensi yang dimilikinya. Pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila siswa menyukai apa yang di pelajarnya. Pembelajaran menyenangkan akan membuat peserta didik menjadi rileks dalam belajar, menurut (Fadilah, 2014) pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang bertujuan menciptakan suasana yang bebas bagi peserta didik agar berani mencoba, bertanya dan mengutarakan pendapat sehingga perhatian peserta didik dapat terfokuskan secara penuh kepada pelajaran. Moh Yamin (2014 :117) “Belajar menyenangkan (*joyfull learning*) memberikan arti mendasar tentang kondisi yang mendukung pembelajaran yang efektif dan komunikatif antar siswa dan guru merupakan suatu hal yang niscaya”.

Dalam Indonesia, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tidak hanya di ajarkan pada anak yang duduk di bangku SMP dan SMA saja, tetapi diajarkan sejak berada di bangku Sekolah Dasar bahkan sejak anak taman kanak-kanak. Curren (2017) menjelaskan bahwa sekolah merupakan lingkungan yang mendukung untuk membentuk dan mengembangkan karakter siswa. Melalui PJOK memberi pengalaman belajar kepada siswa dengan kegiatan jasmani dilaksanakan sebagai bagian pendidikan secara menyeluruh. PJOK adalah alat untuk mendorong berkembangnya psikis, keterampilan motorik, pertumbuhan fisik, penerapan hidup sehat, pengetahuan serta nilai moral (perilaku, mental, emosi, sportivitas, spiritual, sosial) pengajaran nilai moral yang terprogram dengan baik dapat menjadi solusi untuk mengubah perilaku dan karakter siswa (Meindl et al., 2018). Tujuan penjas berdasarkan (Samsudin, 2017:3) yaitu (a) Melalui penjas dalam internalisasi nilai membentuk karakter yang kuat, (b) membangun sikap kepriadian social yang kuat, cinta damai, serta toleransi dalam perkembangan budaya, etnis dan agama, (c) dengan tugas pelajaran penjas menciptakan kemampuan berfikir kritis, (d) mengembangkan sikap jujur, disiplin, sportif, kerja sama, percaya diri, bertanggung jawab, dan demokratis melalui kegiatan jasmani, (e) mengembangkan keterampilan gerak, teknik serta strategi berbagai permainan olahraga, aktifitas ritmis, aktivitas pengembangan, senam, akuatik, dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).

Dari Rahayu (2013:18) mengatakan, ruang lingkup PJOK di antaranya: 1) olahraga serta permainan, 2) aktivitas pengembangan, 3) senam, 4) ritmik, 5) air, 6) pendidikan luar kelas, dan 7) kesehatan. Ruang lingkup tersebut di ajarkan di sekolah dasar dari kelas I sampai kelas VI dengan materi yang bervariasi. salah satu di antaranya adalah materi permainan bola kecil. Berdasarkan pendapat Amat Komari (2017: 11), permainan dengan bola terbagi menjadi dua yaitu bola besar dan bola kecil. Menurut Arifin (2016: 16), bola kecil merupakan permainan menggunakan alat berbentuk bola ukuran kecil. Permainan bola kecil ialah pendekatan pelajaran yang di gunakan sebagai dasar bagi proses pembelajaran yang menekankan pada pentingnya perkembangan keterampilan motorik kasar anak (NUR, Lutfi; MULYANA, Edi Hendri; PERDANA, Muhammad Azhar, 2017) permainan bola kecil merupakan permainan yang berasal dari cabor yang menggunakan bola kecil sebagai media permainannya sebab bisa memakai alat bantu berupa pukulan yang bisa dimainkan pada beregu. Berdasarkan perkataan ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bola kecil diajarkan di SD, contohnya permainan rounders pada kelas V SD pada semester gasal dan genap.

Rounders ialah suatu permainan memakai bola kecil seukuran bola kasti. berdasarkan Wasis Prasetyo (2011), mengatakan rounders merupakan games bola kecil yang gerak dasarnya mirip kasti seperti melontar, mengambil, serta memangkung ditambah keterampilan menghindari disentuh bola. Pernyataan ini diperkuat Tugino (2013), menyebutkan ada beberapa kebijakan serta gerak dasar harus ketahui oleh pemain agar menjadi pemain hebat, gerak dasar serta kebijakan yaitu lontar, ambil, pukul dan lari. Menurut Nenggala (dari Nindias, 2019 :23) “rounders ialah suatu permainan yang menggunakan bola kecil serta kayu pemukul”. mainan rounders dimainkan 2 regu, yaitu regu penjaga dan pemukul. Regu penghalang berupaya mengambil bola dan mematikan regu pemangkung sedangkan, Regu pemangkung berusaha meraih skor lewat cara memangkung bola lalu lari mengitari tanah lapang. Tim yang mengumpulkan nilai paling banyak didalam permainan, mereka tampil menjadi juara (Supardi serta Suryono, Penjasorkes SD/MI kelas V, 2010: 65). Biasa nya pembelajaran bola kecil di sekolah dasar dimainkan oleh pengajar pendidikan jasmani memakai cara monoton atau cara yang membosankan, yaitu memakai pendekatan baku seperti pengajar menyebutkan secara singkat perihal tentang apa itu permainan rounders, kemudian mempragakan gerak dalam permainan rounders, dan menyuruh siswa melakukan gerakan

yang di contohkan secara berulang ulang tanpa kreativitas dan inovasi yang menghasilkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan membosankan, sehingga target pembelajaran permainan rounders belum tercapai. Keberhasilan dalam pelajaran dipengaruhi beberapa faktor penting diantaranya yaitu strategi belajar, peserta didik, pengajar, sarana prasarana, lingkungan sekolah, serta kondisi pembelajaran. Oleh sebab itu, pengajar diuntut menjalankan metode belajar yang pas pada sifat siswa terkhusus kelas V SD.

Peristiwa inilah mengakibatkan proses mengajar penjas khusus nya materi lempar tangkap pada permainan rounders menjadi kurang efektif serta akibat nya pembelajaran menjadi belum maksimal. Dengan (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal untuk mapel PJOK di Sekolah Dasar ialah 75. sesuai data yang di peroleh di kelas V ada 23 peserta didik dari 29 peserta didik belum mencapai KKM sebagai akibat nya pengajar wajib melaksanakan perbaikan buat menaikkan nilai tersebut. Tidak tuntas nya nilai KKM terjadi tidak tahun ini saja tetapi sudah beberapa semester yang telah lalu. sesuai penglihatan di proses pembelajaran lempar tangkap pada permainan rounders di kelas V pada Sekolah Dasar, ternyata sarana prasarana belum memadai, peserta didik cepat jenuh (peserta didik ingin cepat selesai jam penjas), peserta didik mengganggu teman lainnya, penjelasan materi terlihat biasa serta belum ada kreatifitas dalam mengelola pembelajaran agar lebih menarik sebagai akibat nya menyebabkan suasana dalam pembelajaran lempar tangkap pada permainan rounders belum memenuhi target yang di inginkan sesuai materi yang sudah ada.

Berdasarkan hal di atas tujuan penjas tidak terealisasi di Sekolah Dasar, pengajar wajib secepatnya mengevaluasi pembelajaran, meninjau bila tidak secepatnya di perbaiki, tujuan pelajaran yang diperlukan pada saat pelajaran tidak tercapai. Belum maksimal nya pembelajaran disekolah akan mengakibatkan rendah nya kemampuan belajar lempar tangkap pada permainan rounders disekolah yang berjumlah relatif banyak belum tuntas. Bukan hanya itu, ada faktor yang mensugesti rendah nya kemampuan pembelajaran peserta didik yaitu belum efektif nya pengajar PJOK disekolah dalam membuat media dan pendekatan proses pembelajaran. banyak yang bisa dipergunakan pengajar pada penyampaian pendekatan mata pelajaran penjas, yaitu salah satu nya metode bermain. berdasarkan Jospiah (2017), metode bermain ialah kegiatan yang menyenangkan, serius, dan sukarela, di mana siswa berada didunia yang tidak nyata atau sesungguhnya.

Bermain memiliki karakter yang gembira sebab siswa diikat hal menyenangkan serta tidak memerlukan pemahaman yang berat. berdasarkan Conny R. Semiawan seperti dikutip oleh Sabil Risaldy (2014: 29) bermain adalah kegiatan yang di pilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. pada pendekatan pembelajaran bermain ini pengajar harus wajib membuat sistem kompetisi dalam pembelajaran. sebab siswa lebih senang bermain ketimbang hal terlalu serius, serta siswa akan tertantang buat kompetisi. Banyak variasi-variasi pembelajaran tersaji supaya peserta didik tidak cepat bosan dalam melaksanakan aktivitas olahraga. salah satu nya adalah menggunakan pendekatan bermain.

Sesuai dengan ciri peserta didik SD tidak bisa di pisahkan dengan kegiatan bermain, maka pelajaran permainan bola kecil pada sekolah dasar juga tidak mampu di pisahkan dari kegiatan bermain dan di ubah sesuai dengan syarat peserta didik. Perlu diketahui oleh pengajar bahwa peserta didik sekolah dasar mempunyai karakteristik mudah jenuh atau cepat mengalami bosan yang membuat pembelajaran menjadi kurang menarik, oleh sebab itu, peneliti memberikan gambaran kepada pendidik bahwa dengan pemilihan metode bermain yang sesuai materi pembelajaran akan menciptakan belajar menjadi lebih menarik untuk siswa dan memberikan jalan keluar dari rutinitas kelas yang biasanya serta peserta didik bisa mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan tidak merasa tertekan. Pada pembelajaran bola kecil tidak terlepas dari permainan, dengan menggunakan metode bermain mampu menambah kecerdasan dan minat peserta didik dalam hal belajar. Metode bermain telah lama di pergunakan pada pembelajaran, selain menarik perhatian anak, juga simpel untuk di pahami oleh anak.

Hakekat permainan adalah sebuah aktivitas yang membuat orang menjadi senang melakukannya, serta di lakukan satu orang atau lebih dan dapat dilakukan siapa saja. Berdasarkan Mulawan (2009: 16) permainan merupakan keadaan atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kepuasan atau kesenangan melalui aktivitas "bermain" wujudnya berbentuk benda konkret dan abstrak. Hakekat rounders diciptakan oleh George Hancock tahun 1887 di Chicago, Amerika Serikat. Permainan rounders memiliki teknik dasar hampir sama dengan kasti, yaitu melempar, menangkap, serta memukul. Nenggala (dari Nindias, 2019 :23) base-ball ialah suatu mainan dengan menerapkan bola kecil serta tongkat pemukul. Mainan rounders diketuai wasit di bantu oleh pembantu wasit serta pencatat skor. Rounders merupakan mainan bola kecil berkelompok yang teknik memainkannya memukul bola, pemukul lari memutari tanah lapang yang di tandai. Metode bermain akan memberikan pengalaman belajar nyata dan mudah dipahami oleh siswa. (Hakim, 2015 : 05). Selain itu metode bermain bisa memberikan

peserta didik peluang supaya bisa mengetahui materi pada hubungan baik untuk jenis pembelajaran yang membosankan, dari Saripudin serta Faujiah (2018 :133) menyebutkan dengan bermain siswa dapat memahami kehidupan karena bermain siswa merasakan kebahagiaan, bermain adalah aktivitas yang memberi kesenangan pada seseorang serta di laksanakan melalui aktivitas diri yang ditekankan pada hasil di peroleh melalui aktivitas bermain. Menggunakan permainan peserta didik lebih mudah untuk melakukan kompetisi buat menerima hasil terbaik. Satu teori belajar menyebutkan bahwa sesulit apapun pembelajaran apabila di pelajari pada suasana menyenangkan, maka pembelajaran akan mudah di pahami (PRATIWI, Endang; BARIKAH, Amalia; SARI, Helen Purnama, 2019, 1.1: 1-4).

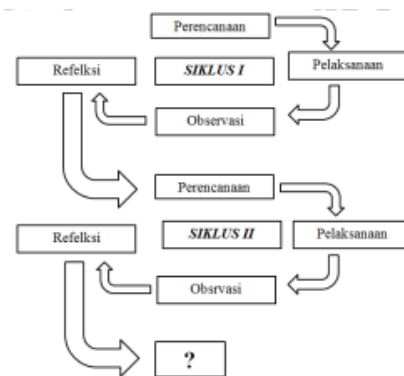
Berdasarkan uraian ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa dengan metode bermain siswa mendapat pengalaman belajar yang memberi kesenangan serta pemahaman tentang kehidupan, karena dengan metode bermain siswa merasakan bahwa sesulit apapun pembelajaran yang ada apabila dihadapi dengan suasana menyenangkan, maka pembelajaran akan terasa lebih mudah untuk dipahami. Menurut uraian metode game yang dijabarkan di atas, riset menyampaikan metode perencanaan game menggunakan beberapa macam game pada tahapan pembelajaran seperti cara buat peningkatan hasil kemampuan anak pada pelajaran lempar tangkap permainan rounders yang lebih efektif.

Metode penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti ialah (*action research*) Penelitian Tindakan. Penelitian ini berorientasi dipenerapan tindakan bertujuan untuk peningkatan mutu atau pemecahan problem subjek disekelompok yang di teliti serta melihat tingkat kesuksesan dan dampak tindakan nya, setelah itu lalu dilanjutkan pemberian tindakan bersifat menyempurnaan menggunakan syarat hingga memperoleh hasil baik. lalu di lanjutkan lagi menggunakan tindakan dengan beberapa siklus.

Bentuk penelitian tindakan di pilih berdasarkan pemahaman pengajar Sekolah Dasar ialah pelaksana pendidikan yang bisa mengidentifikasi atau menjelaskan permasalahan pembelajaran, akan tetapi mempunyai keterbatasan kemampuan dalam menuntaskan problem masalah khusus nya berkaitan dengan pembelajaran bola kecil pada permainan rounders. Maka peneliti bertujuan melakukan penelitian tindakan yang berhubungan menaikkan hasil belajar peserta didik. Obyek penelitian ini ialah penerapan pendekatan bermain di pembelajaran aktivitas gerak dasar lempar tangkap pada permainan rounders kelas V A SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasin.

Desain penelitian yang di pergunakan ialah contoh Kemmis serta Mc. Taggart berbentuk putaran siklus atau aktivitas mencakup tahap rancangan disetiap putaran nya seperti: 1) *Plan* (perencanaan), 2) *Action* (tindakan), 3) *Observe* (pengamatan), 4) *Reflect* (refleksi), serta di adakan evaluasi perencanaan di siklus selanjutnya bila di butuhkan.



Gambar 1. Model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis serta Taggart (Sumber: Arikunto, 2012:16)

Memperhatikan data kualitatif, reduksi data relevan menggunakan tujuan evaluasi pelajaran, menggambarkan hasil observasi, serta kesimpulan tentang pendekatan pelajaran bermain. Data kuantitatif berupa nomor sederhana yang meliputi nilai hasil tes belajar permainan rounders berbentuk frekuensi, persentasi, serta hasil observasi aktivitas pengajar dan peserta didik. Data kuantitatif bisa di analisis dengan deskriptif, di antaranya menggunakan cara menjumlah peserta didik tuntas serta belum tuntas, menjumlah nilai homogen peserta didik, menjumlah persentase nilai, persentase pencapaian skor terhadap observasi kegiatan pengajar serta peserta didik, dan membentuk sebuah tabel.

Data disetiap siklus terkumpul data observasi kegiatan pengajar serta peserta didik, meliputi catatan lapangan, dokumentasi, serta data riset yang berbentuk lembar evaluasi keahlian peserta didik perihal gerakan lempar tangkap pada permainan rounders yang di peroleh dari tiap siklus, di analisis dengan tujuan membandingkan hasil nya tiap siklus, supaya di ketahui terdapat atau tidak nya peningkatan di setiap siklus.

Hasil dan pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian data yang di peroleh di siklus I bahwa peserta didik yang tuntas kurang lebih 31,04 % atau 9 orang peserta didik, sementara yang belum tuntas terdapat kurang lebih 68,96 % atau 20 orang di siklus ke1 belum di katakan sukses karna jumlah peserta didik yang tuntas belum mencapai 70 % keseluruhan. Lalu dilanjutkan siklus 2 di mana sudah di beri tindakan dengan hasil peserta didik yang tuntas kurang lebih 86,2 % atau 25 orang serta kurang lebih 13,8 % sedangkan belum tuntas sebanyak 4 siswa. Pelaksanaan remedial pelajaran peserta didik terlaksana dengan baik. Hasil siklus 1 pertemuan 1 dengan rata-rata nilai peserta didik yaitu 30 serta pertemuan 2 rata-rata nilai peserta didik yaitu 50. Hasil siklus 2 pada pertemuan 1 rerata nilai peserta didik yaitu 55 dan pada pertemuan 2 rata-rata nilai peserta didik yaitu 80. Hasil pelaksanaan siklus pertama dan kedua ini menunjukkan bahwa setiap pertemuan siklus I serta II membuahkan hasil belajar sangat baik untuk penjelasan nya bisa di cermati tabel di bawah ini:

Tabel 1. Distribusi hasil lempar tangkap permainan rounders siklus 1

No.	Nilai	F	%	S X F
1	5 - 8	4	13,79	116
2	9 - 12	16	55,17	464
3	13 - 16	9	31,03	261

(Sumber: data pribadi)

Tabel 2. Distribusi hasil lempar tangkap permainan rounders siklus 2

No.	Nilai	F	%	S X F
1	9 - 12	4	13,79	116
2	13 - 16	21	72,42	609
3	17 - 20	4	13,79	116

(Sumber: data pribadi)

Peningkatan efektifitas kegiatan pembelajaran lempar tangkap games base-ball pada peserta didik kelas V SD karena perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Peneliti melaksanakan aktivitas-aktivitas perbaikan pelajaran pada proses belajar antara lain sebagai berikut: (1) Menjelaskan materi pelajaran dengan pelan dan menggunakan bahasa mudah di pahami oleh siswa; (2) Menggunakan cara bermain anak usia Sekolah Dasar lebih senang bermain; (3) penggunaan media yang pas; (4) Pelaksanaan pemberian bimbingan yang sesuai; (5) Pemberian tugas dan latihan. Akibat dari aktivitas perbaikan ini hasil kemampuan belajar peserta didik berdasarkan pengamatan setiap siklus mengalami kenaikan, hal tersebut dapat diukur berdasarkan hasil tes tertulis dan dijawab peserta didik. Berdasarkan pengamatan kolaborator yang terkait menggunakan kemampuan peserta didik pada penggunaan metode bermain yang bisa memudahkan peserta didik dalam melakukan gerak dasar lempar tangkap pada permainan rounders.

Penjelasan pra siklus

Sebelum melakukan suatu penelitian, peneliti melakukan pengamatan atau observasi terlebih dahulu kelapangan sebelum melakukan siklus I untuk mengetahui keadaan nyata atau keadaan sebenarnya yang terdapat dilapangan. Observasi kelapangan ini belum mengikut sertakan peserta didik, contoh pelajaran, serta alat pelajaran yang masih belum memadai. Keuntungan penelitian tindakan ini yaitu penulis menjelaskan hasil belajar peserta didik sudah tercapai pada kemampuan lempar tangkap permainan rounders melalui metode berpasangan pada siswa kelas V SD sejumlah 29 siswa, waktu pra siklus kemampuan lempar tangkap siswa terhadap pada permainan rounders dikatakan belum berhasil.

Siklus 1

Perencanaan (*plan*) yaitu Tahap perencanaan penulis melakukan suatu penyusunan indikator pembelajaran, pengorganisasian bahan, alat, serta sumber yang akan diajarkan. Merencanakan aktivitas penelitian peserta didik, proses belajar, serta proses evaluasi pelajaran lempar tangkap pada permainan rounders.

Pelaksanaan Pembelajaran yaitu Pada tahap pelaksanaan, sebelum memulai pelajaran peneliti senantiasa menumbuhkan perilaku persepsi dan semangat peserta didik terhadap pelajaran lempar tangkap pada permainan rounders, peneliti menjelaskan maksud dan fungsi serta langkah-langkah dalam permainan rounders kepada peserta didik, pengajar mengorganisasikan kelas dengan membuat barisan, peserta didik melakukan pemanasan menggunakan berbagai macam gerakan pemanasan dari kepala hingga kaki, setelah itu, peneliti melakukan penerapan aneka macam metode pembelajaran, Peneliti atau pengajar menjadi perantara serta fasilitator dalam proses pembelajaran, evaluasi dilakukan pada saat pelajaran serta pada akhir pembelajaran.

Tahap Observasi yaitu Pada tahap observasi, peneliti melakukan observasi kepada peserta didik saat pelajaran didalam kelas menggunakan instrumen observasi yang di pegang kolabolator menggunakan kemampuan peserta didik dengan metode berpasangan pada kemampuan lempar tangkap permainan rounders.

Tahap Refleksi yaitu Tahap refleksi, peneliti melakukan evaluasi pelajaran di siklus I, peneliti dan peserta didik mengalami masalah pada saat proses mengajar berlangsung, seperti hal nya siswa susah fokus dalam penyampaian materi yang di sampaikan pengajar, peserta didik cepat merasa bosan saat pembelajaran olahraga, kurangnya sarana dan prasarana yang membuat kurang adanya variasi dalam pembelajaran dan berbagai hal lain yang mengganggu proses belajar mengajar. Di mana suasana pembelajaran ini membuat pembelajaran lempar tangkap pada permainan rounders yang di peroleh peserta didik dari tes akhir pada siklus I, peserta didik secara homogen menunjukkan belum memenuhi kriteria ketuntasan dalam belajar.

Siklus 2

Perencanaan yaitu Tahap perencanaan, peneliti menyusun (RPP) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang ditulis alokasi waktu di setiap aspek aktivitas pengajar serta peserta didik, perubahan metode permainan serta kelompok, proses pembelajaran lempar tangkap pada permainan rounders di lakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa regu berpasangan untuk menciptakan kondisi belajar baru.

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran yaitu Pada tahap pelaksanaan, Peneliti ketika saat menyampaikan penjelasan harus di sertai dengan ilustrasi tepat, Peneliti juga wajib lebih banyak menyampaikan kompetisi ketika menggunakan pembelajaran permainan rounders, Pada saat pembelajaran berlangsung peneliti juga memberikan reward untuk peserta didik aktif serta mendapat nilai paling tinggi ketika pembelajaran berlangsung dalam permainan lempar tangkap, Peneliti memberikan semangat pada peserta didik pada saat menyampaikan motivasi pada waktu pembelajaran berlangsung, melakukan bimbingan intensif terhadap peserta didik yang mendapat kesulitan belajar, alokasi waktu setiap aktivitas belajar sesuai dengan program sebelumnya, tiap tim mendapat sebiji bola pada permainan yang dilakukan menggunakan aneka macam gerak, peserta didik mendapatkan kesempatan menampilkan kemampuan lempar tangkap dihadapan tim lain, evaluasi dilaksanakan saat proses pembelajaran dengan melihat keahlian peserta didik dalam menguasai kemampuan lempar tangkap permainan rounders.

Tahap Observasi yaitu Pada tahap observasi, Sesudah mengobservasi siswa selama pembelajaran dikelas menggunakan instrumen observasi memakai 5 indikator yaitu bola mengenai sasaran, bola dilempar dari bawah (undearam), bola langsung ditangkap tanpa halangan, testi tidak berpindah atau beranjak ke luar garis batas untuk menangkap bola, lemparan dilakukan sebanyak 20 kali, 10 lemparan pertama dan 10 lemparan kedua dengan skor maksimal 20, menangkap bola yang di pegang kolabolator yang terkait menggunakan kemampuan peserta didik pada metode berpasangan lempar tangkap pada kemampuan permainan rounders.

Tahap Refleksi yaitu Pada tahap refleksi, Refleksi terhadap akibat penilaian serta observasi siklus II bertolak belakang dari hasil belajar siswa dan observasi pengajar siklus 1, dengan uraian seperti berikut: 1) pelaksanaan pembelajaran sudah menggunakan desain perencanaan pada RPP siklus II. 2) contoh metode bermain peneliti yang diterapkan bisa menaikkan kemampuan lempar tangkap peserta didik, sebagai akibatnya proses belajar mengajar bisa berlangsung lebih maksimal dan efektif, dan penguatan materi yang di lakukan di siklus II bisa terealisasi dengan baik, 3) Melihat hal yang di peroleh di tindakan II maka Penelitian Tindakan Kelas sudah memenuhi sasaran dari planning sasaran yang sudah di pengaruhi, serta di rasa telah optimal dengan yang di inginkan.

Kesimpulan

Pembelajaran menggunakan penerapan pendekatan bermain pada permainan rounders pada peserta didik kelas V A Sekolah Dasar Negeri Kebun Bunga 1 Kota Banjarmasin memiliki peningkatan belajar yang signifikan yaitu persentase ketuntasan belajar permainan rounders di siklus I ialah 31,04% dan untuk siklus II sebesar 86,2% yang artinya dengan penerapan pendekatan bermain bisa menaikkan kemampuan belajar lempar tangkap pada permainan rounders. Pengaplikasian metode bermain ternyata sangat efektif pada pembelajaran rounders yang sudah dikemas dalam permainan. Metode bermain juga bisa menimbulkan suasana pelajaran yang lebih baik, karna peserta didik lebih senang dalam mengikuti pembelajaran rounders.

Pengakuan

Penulis menyadari dalam penyusunan Penelitian Tindakan Kelas ini tidak akan berhasil tanpa bantuan berbagai pihak. Sebab itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada: 1). Bapak Dr. Muhammad Yuliansyah M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, yang sudah mengizinkan pembuatan penelitian tindakan kelas ini. 2). Bapak Hegen Dadang Prayoga M.Pd, selaku Kepala Prodi Pendidikan Olahraga Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari. 3). Bapak Ari Tri Fitrianto. M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I, yang sudah memberikan arahan dan ilmunya dalam proses pembuatan penelitian tindakan kelas ini. 4). Kepada Unit Pelaksanaan Pembelajaran Lapangan (UPPL) yang sudah memberikan wadah kepada saya bisa melakukan penelitian tindakan kelas ini. 5). Kepada kawan kawan Pelaksanaan Pembelajaran Lapangan II (PPL II) SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasin yang sudah turut membantu selama masa penelitian berlangsung. 6). Seluruh civitas akademik Jurusan S1 Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya masih terdapat berbagai kekurangan dalam penelitian tindakan kelas ini, sehingga penulis akan sangat menghargai segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, semoga penelitian tindakan kelas ini bisa bermanfaat bagi pembaca. Semoga Allah SWT selalu memberikan berkah, rahmat, hidayah serta inayah-Nya kepada kita semua, Aamiin Ya Robbal Alaamiin.

Daftar pustaka

- DARMIATI, Darmiati, et al. Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Sortasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 2017, 2.3.
- ERNAWATI, Ernawati; HAYATI, Fitriah; OKTARIANA, Riza. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bola Basket Dikelompok B2 TK Islam Mutiara Kabupaten Pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2021, 2.1.
- MUBALIGIN, Hilmi, et al. Upaya Peningkatan Hasil Lompat Jauh Gaya Jongkok Dengan Metode Bermain Lompat Dan Loncat Lingkaran Berjenjang Kelas VII MTs Negeri 11 Banyuwangi. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 2018, 3.1: 162-171.
- MULYANI, Novi, et al. *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press, 2016.
- Nindias, A. S. (2019). Pemahaman guru pjok sekolah dasar tentang permainan rounders dalam pembelajaran pjok di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- NUR, Lutfi; MULYANA, Edi Hendri; PERDANA, Muhammad Azhar. Permainan Bola Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK Pertiwi DWP Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 2017, 1.1: 53-65.
- OKTIANI, Ifni. Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 2017, 5.2: 216-232.
- PRATIWI, Endang; BARIKAH, Amalia; SARI, Helen Purnama. Peningkatan Hasil Belajar Lari Cepat Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VII A SMP NEGERI 1 KOTA Banjarbaru. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 2019, 1.1: 1-4.
- PUTRI, Solehatin Ika; SE, M. M. Pengertian Perencanaan. *Pengantar Manajemen (Filosofis dan Praktis)*, 2022, 35.

- RIFAI, Achmad. Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli Dengan Pendekatan Media Pembelajaran Bola Modifikasi. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 2017, 8.1: 40-49.
- RUKAJAT, Ajat. Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research): Disertai Contoh Judul Skripsi dan Metodologinya. Deepublish, 2018.
- SARI, Dewi Purnama. Deteksi Dini Good Character yang Belum Terbentuk pada Anak Usia 7-12 Tahun dan Faktor-Faktor Penyebabnya (Studi Fenomenologi di SDIT Rabbi Radhiyya Curup Bengkulu). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2022, 10.02.
- Sukardi, M. (2012). Metode Penelitian Pendidikan Tindakan. Yogyakarta: Bumi Aksara,
- T. Stringer, Ernest (Ernie). (2007). Action Research. California: SAGE Publications,
- UBAIDILLAH, Ahmad. Tingkat Keterampilan Dasar Melempar, Menangkap, Dan Memukul Bola Rounders Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Donorojo Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun 2016/2017. PGSD Penjaskes, 2016, 9.
- UMAR, M. YUSUF. Upaya Peningkatan Kemampuan Tendangan Depan Dalam Pencak Silat Dengan Menggunakan Alat Bantu Pada Peserta Didik Kelas XII IPS Madrasah Aliyah Al-Mawasir Lamasi Kabupaten Luwu. Upaya Peningkatan Kemampuan Tendangan Depan Dalam Pencak Silat Dengan Menggunakan Alat Bantu Pada Peserta Didik Kelas XII IPS Madrasah Aliyah Al-Mawasir Lamasi Kabupaten Luwu, 2021.
- Wasis, Prasetyo. (2013). Permainan Rounders. Diakses Dari <http://wsor.blogspot.com/2011/04/permainan-rounders.html>. Pada Tanggal 13 januari 2015, jam 15.37 WIB.
- YULITA, M. Pd. Permainan Bola Besar Melalui Modifikasi Permainan Sepakbola Tangan: Buku Panduan. Uwais Inspirasi Indonesia.
- ZAINI, Ahmad. Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Thufula*, 2015, 3.3: 130-131.