



**PERMAINAN BALISTIK UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR GERAK DASAR MANIPULATIF SISWA
SEKOLAH DASAR**

Hari Nuryanto

SDN 2 Tlogolele

Contributor Email: hary_ulee@yahoo.co.id

Abstract

Learning acitivities through ballistic game was meant to improve the third grade children's manipulative basic movements in the Public Elementary School 2 Tlogolele. This innovative learning with basic movements was implemented for physical education in the Public Elementary School 2 Tlogolele. There were nineteen pupils recruited for this study in the Academic Year 2016/2017. Data collection used an observation checklist. The obtained data were analyzed descriptively and quantitatively. Research results show there is an improvement in the pupils' learning outcomes with the mean score = 21% prior observation and 84% after innovative learning. In conclusion, learning with ballistic game could improve children's manipulative basic movements in the Elementary School 2 Tlogolele in the academic year of 2016/2017.

Keywords: *Ballistic Games, Learning Outcomes, Manipulative*

A. Pendahuluan

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan telah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani terdapat dalam kurikulum nasional baik disekolah dasar, menengah pertama dan sekolah tingkat atas, Selain itu pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan juga sudah disadari sepenuhnya oleh insan pendidikan. Namun dalam pelaksanaannya, proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani belum sepenuhnya berjalan seperti apa yang diharapkan khususnya di sekolah dasar, dimana proses pembelajaran dan cara mengajar yang masih tradisional, monoton dan kurang inovatif. Selain itu orientasi pembelajaran belum disesuaikan dengan perkembangan peserta didik sesuai dengan tingkatan usianya. Tetapi materi pembelajaran yang disampaikan harus menarik bagi siswa dan menyenangkan sehingga sasaran atau tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang paling diminati dan selalu ditunggu setiap minggunya oleh para peserta didik. Tetapi tidak semua materi disukai, Pada umumnya anak di jenjang sekolah dasar lebih menyukai olahraga dalam bentuk permainan. Hal inilah yang membuat pendidik atau guru pendidikan jasmani harus selalu berinovasi dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dalam bentuk permainan. Hampir semua materi pendidikan jasmani di sekolah dasar mempelajari gerak dasar.

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah terjadi interaksi antara pendidik atau guru dengan siswa. Sebagai seorang guru hendaklah mengenal karakteristik peserta didiknya. Menurut Kurniawan (2017) karakteristik dari anak adalah senang bermain,

hal ini menuntut seorang pendidik dapat menerapkan belajar sambil bermain bagi para siswa terutama pada siswa kelas rendah. Karakteristik anak berikutnya adalah senang bergerak. Jika orang dewasa dapat duduk selama berjam-jam, tetapi anak usia sekolah dasar dapat duduk paling lama 30 menit. Oleh karena itu guru harus dapat mengemas dan merancang proses belajar mengajar dengan model berpindah atau bergerak. Karakteristik anak yang selanjutnya adalah senang bekerja dalam kelompok. Dari karakter tersebut akan lebih baik jika metode mengajar dikemas dengan berkelompok atau dalam pelajaran pendidikan jasmani dengan permainan beregu. Selain itu anak sekolah dasar senang merasakan secara langsung materi pelajaran atau praktik. Dari karakteristik anak sekolah dasar di atas, maka dalam inovasi pembelajaran ini dibuatlah permainan beregu serta membuat atau memodifikasi alat pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar gerak manipulatif.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2017), bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Bermain ini bisa dilakukan dengan alat ataupun tidak menggunakan alat. Dunia anak merupakan dunia bermain, jika anak-anak dilarang untuk bermain samalahnya dengan memenjarakan anak sehingga proses tahapan perkembangannya terhambat. Dalam proses belajar mengajar di sekolah juga bisa dilakukan dengan bermain. Hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu cara guru untuk menyampaikan

materi pembelajaran agar siswa merasa senang dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Cony Setiawan dalam Ismatul Khasanah dkk, (2011:94), dalam kegiatan bermain seluruh tahapan anak dapat berfungsi dan berkembang dengan baik dan hasil dari perkembangan yang baik itu akan muncul dan terlihat pada saat anak menginjak remaja.

Menurut Andang Ismail (2009:26) bahwa, permainan itu terdapat dua pengertian, pertama permainan adalah sebuah aktivitas yang murni untuk mencari kesenangan tanpa mencari menang ataupun kalah. Selanjutnya permainan juga diartikan sebagai aktifitas yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan yang ditandai pencarian menang ataupun kalah.

Sedangkan menurut Soegeng Santoso dalam Rani Yulianti, (2012:7), bermain diartikan sebagai suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu. Maka dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar terutama mata pelajaran pendidikan jasmani akan lebih baik jika materi disampaikan dengan pendekatan bermain untuk memberikan kesenangan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada anak usia sekolah dasar ada tiga macam gerak dasar yang harus dikuasai yaitu gerak dasar lokomotor atau gerakan berpindah tempat seperti jalan, lari, lompat, gerak non lokomotor atau gerakan yang dilakukan ditempat seperti menekuk, meregangkan tubuh

serta gerak dasar manipulatif seperti memukul, melempar, menangkap serta menendang. Gerak manipulatif adalah bagian dari keterampilan dasar yang harus dipelajarai anak bersama-sama dengan keterampilan lokomotor dan non lokomotor. Gerak manipulatif berhubungan dengan benda diluar dirinya yang harus dimanipulasi sedemikian rupa sehingga terbentuk satu keterampilan (Aris Fajar Pembudi, 2017, dalam <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/aris-fajar-pambudi-mor/gerak-dasar-manipulatif.pdf>).

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran dan menjadi tujuan dari pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah. Nana Sudjana (2009:3). hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas, mencakup bidang afektif, kognitif, dan psikomotorik. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu gerak reflex, keterampilan gerak dasar, keterampilan persepsual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Warsito (dalam Depdiknas, 2006:125) menyatakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah yang positif dan relatif permanen pada diri orang yang belajar. Jika dipelajari lebih jauh maka hasil belajar dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Untuk mengukur tingkat keberhasilan seseorang atau anak dalam belajar dapat dilakukan dengan tes dan non tes atau dari pengamatan dan portofolio.

Menurut Wahid Murni, dkk (2010:28) instrumen penilaian dibagi menjadi dua yaitu dua yaitu tes dan non tes. Untuk mengetahui hasil belajar dari masing-masing siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dilakukan dengan tes unjuk kerja praktik, dan pengamatan yang dilakukan oleh guru untuk aspek sikapnya. Hal ini berarti untuk mengetahui kemampuan peserta didik itu dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan setelah anak selesai mengikuti semua proses pembelajaran pada materi tertentu.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah, agar tercapai hasil belajar yang maksimal guru harus mengetahui karakteristik peserta didik dan setelah itu guru diharapkan mampu membuat alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Selain itu, masih minimnya fasilitas khususnya olahraga di SDN 2 Tlogolele membuat guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam membuat alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi.

Menurut Samsudin (2008:57) menyatakan bahwa, untuk melaksanakan proses aktivitas jasmani tersebut sudah barang tentu menuntut adanya kelengkapan media dan alat bantu pembelajaran. Karena tanpa adanya dukungan media dan alat bantu tersebut, maka proses pembelajaran pendidikan jasmani akan sia-sia belaka.

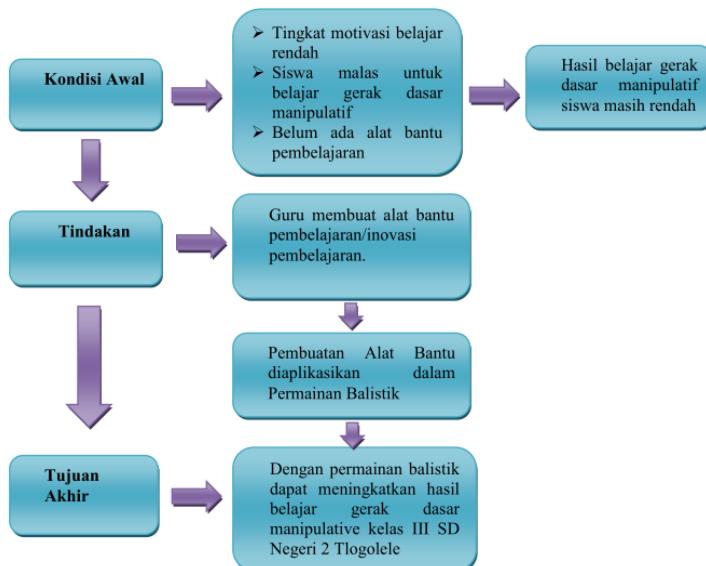
Dalam kegiatan belajar mengajar guru berperan penting sebagai pengelola kelas dan juga peserta didiknya. Guru mempunyai tanggung jawab dan wewenang besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Sukses dan tidaknya dalam mencapai tujuan pembelajaran tergantung bagaimana guru dalam menyiapkan alat bantu pembelajaran,Sekolah Dasar Negeri 2 Tlogolele terletak diantara lereng gunung Merapi dan Merbabu, dengan jarak dari puncak kurang lebih 4 kilometer. Sekolah daerah pinggiran atau ring tiga dari pusat kota kabupaten. Lingkungan sosial yang kurang mendukung dengan tingkat pendidikan yang masih rendah, semangat belajar dari para orang tua dan siswa yang belum tumbuh menyebabkan setiap hari banyak siswa yang tidak masuk sekolah.Untuk itu guru dituntut untuk selalu aktif membina dan membimbing siswa agar semangat dan mempunyai motivasi dalam belajar.Di SDN 2 Tlogolele kelas tiga semester dua Tahun Ajaran 2016/2017 terdapat materi gerak dasar manipulatif yang dipelajari bersama-sama dengan gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor. Akan tetapi dalam proses belajar mengajar terdapat permasalahan dimana anak yang cenderung kurang aktif, yaitu hanya berdiri,

bermain sendiri, kurang konsentrasi dikarenakan anak kurang menyukai pembelajaran gerak dasar manipulatif yang bersifat monoton.

Dalam kegiatan belajar mengajar dengan materi gerak dasar manipulatif hanya ditekankan pada melempar, menangkap, menendang dan menggiring bola.Untuk kegiatan belajar memukul bola masih sangat kurang dipelajari.Selain itu materi gerak manipulatif memukul bola diberikan dengan memukul bola kasti sehingga anak merasa bosan karena kegiatan belajar tidak variatif.Untuk siswa kelas tiga sendiri merasa sangat kesulitan dalam mempelajari pukul bola dengan dilambungkan, mungkin karena bola yang dilempar atau bergerak koordinasi antara mata dan tangan masih kurang baik. Pada pembelajaran awal siswa kelas III SDN 2 Tlogolele Tahun Pelajaran 2016/2017 hanya terdapat 21% atau 4 siswa yang berhasil mendapatkan nilai diatas KKM (70), sedangkan 79% atau 15 orang siswa masih berada di bawah KKM.

Dari permasalahan tersebut diatas, maka guru perlu untuk mengemas pembelajaran yang lebih baik, menarik dan menyenangkan agar disukai oleh siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta hasil belajar dapat meningkat.Untuk itu diperlukan sebuah inovasi pembelajaran.Adapun salah satu inovasi yang dibuat adalah dengan mengemas materi gerak dasar manipulatif dengan permainan balistik.Alat yang digunakan untuk permainan ini terbuat dari bola plastik, plastisin, dan kayu sebagai stik atau pemukul.Tidak kalah penting bahwa permainan dan alat ini terbuat dari bahan yang tidak berbahaya dan ramah serta aman bagi anak dan lingkungan sekolah sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

B. Kerangka Berfikir



C. Hasil dan Pembahasan

Ide Dasar

Pada mata pelajaran pendidikan jasmani, setiap materi yang dipelajari diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu materi yang harus dipelajari di sekolah dasar adalah gerak dasar manipulatif. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah guru harus dapat memilih sarana belajar yang baik dan tepat. Selain itu juga harus disesuaikan dengan materi serta memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Berdasarkan kajian teori, maka ide dasar dari inovasi ini adalah membuat alat bantu pembelajaran dan diaplikasikan dalam bentuk permainan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa SD Negeri 2 Tlogolele. Desain serta konsep alat bantu pembelajaran ini dibuat dari bahan yang tidak berbahaya, aman, mudah dibuat dan tidak memakan tempat yang luas dan dapat memotivasi siswa dalam belajar serta selalu aktif dalam bergerak.

Rancangan Inovasi

Jenis rancangan karya inovasi yang berdasarkan pada ide dasar diatas, maka dibuatlah inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif dengan permainan balistik.Balistik merupakan singkatan dari bola plastisin dan stik kayu.Yang berarti bola 156lastic yang diisi dengan plastisin.Sedang yang dimaksud stik merupakan alat pemukul terbuat dari kayu yang sudah didesain sedemikian rupa sesuai dengan fungsinya.



Gambar 1: Alat Pemukul

Alat ini diaplikasikan untuk permainan beregu dimana pemain berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam lubang yang terbuat dari kaleng cat bekas yang ditanam dalam tanah.Pada dasarnya permainan dibuat dan dimodifikasi agar mudah diterima, menyenangkan dan mudah dipahami.

Proses Penemuan/Pembaharuan

1. Alat dan Bahan
 - a. Bola plastik kecil
 - b. Plastisin
 - c. Lem G/Lem pipa
 - d. Kayu bekas dengan panjang 1meter
 - e. Kaleng cat bekas dari bahan plastik

f. Gunting dan cutter

2. Proses Pembuatan

a. Bola dan pemukul

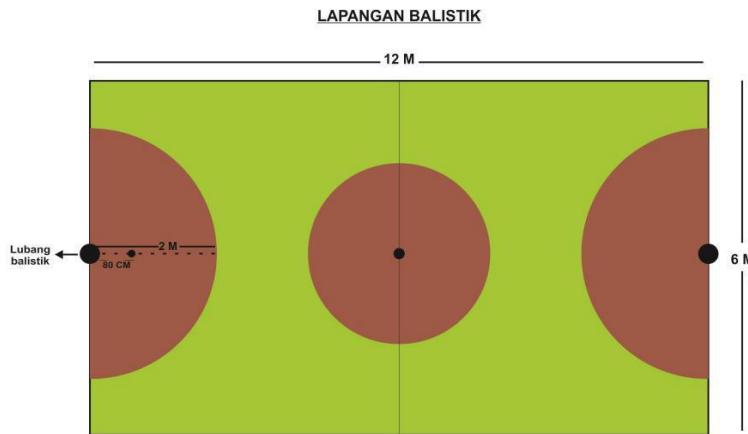
- 1) Ambil bola plastik ukuran kecil
- 2) Kemudian iris 1-2 cm menggunakan cutter atau pisau.
- 3) Masukkan sedikit demi sedikit plastisin ke dalam bola plastik yang sudah diiris.
- 4) Jika plastisin tersebut sudah memenuhi bola plastik, kemudian lem pada bekas irisan pada bola plastik.
- 5) Untuk pembuatan pemukul (stik) kayu dibuat desain atau gambar terlebih dahulu. Kemudian untuk proses pembuatan dibantu oleh tukang bubut kayu hingga kayu tersebut menjadi alat pemukul atau stik.

b. Lubang Balistik

- 1) Ambil kaleng plastik biskuit atau bekas cat.
- 2) Buat lubang pada tanah sebesar kaleng cat bekas.
- 3) Tanam kaleng plastik bekas cat ke dalam tanah.

c. Lapangan Balistik

Lapangan blistik ini berbentuk persegi panjang dengan panjang dan lebar lapangan disesuaikan dengan kondisi sekolah. Untuk ukuran lapangan di SDN 2 Tlogolele ini berukuran panjang 14 m dan lebar 7 meter. Untuk garis pinalti berbentuk setengah lingkaran dengan jari-jari 2 meter. Untuk lebih jelasnya berikut adalah gambar lapangan Balistik.



Gambar 2: Lapangan Balistik

Aplikasi Praktis Dalam Pembelajaran

1. Pukul bola berpasangan

Siswa atau sisI berdiri saling berhadapan dengan pasangannya dengan masing-masing siswa memegang stik, putar badan ke kanan 90derajat, condongkan badan dengan sedikit menekuk lutut, ayunkan stik/pemukul dan pukul bola kearah pasangannya, latihan dilakukan secara berulang-ulang.



Gambar 3: Pukul Bola Berpasangan

2. Pukul bola tepat sasaran

Dalam latihan ini peserta didik memukul bola ke arah gawang yang berbentuk lubang sebesar kaleng bekas cat.Untuk jarak memukul dengan lubang gawang adalah 80 centimeter.

3. Peraturan permainan balistik

Materi permainan gerak dasar pada anak-anak pada intinya dibuat peraturan yang sederhana dan dimodifikasi serta semudah mungkin dapat dipelajari peserta didik.Dasar dari permainan balistik ini mirip dengan sepak bola, pasing, dribel, dan shooting atau menembak.

Permainan ini dimulai dengan memukul bola dari tengah lapangan, kalau dalam istilah sepak bola adalah *kick off*. Penentuan regu yang berhak melakukan pukulan kick off adalah dengan lemparan uang koin yang telah disepakati. Setelah itu permainan dimulai dengan memasukkan bola ke dalam kotak pinalti.Apabila bola sudah masuk kotak pinalti lawan maka pemain berhak untuk melakukan pukulan pinalti dengan memasukkan bola ke lubang.Jika bola yang dipukul masuk ke lubang maka diberi skor dua, tetapi apabila tidak masuk maka skornya adalah nol.Dalam permainan balistik ini jika bola dipukul dari luar kotak pinalti dan langsung masuk ke dalam lubang maka diberi skor atau mendapatkan poin tiga. Saat permainan berlangsung apabila bola meninggalkan atau keluar lapangan maka dilakukan pukulan ke dalam oleh regu yang bukan melakukan atau menyentuh bola terakhir dengan cara bola ditaruh di garis tepi lapangan dan kemudian dipukul kedalam untuk di oper kepada temannya.Untuk pergantian pemain dapat digantikan pemain lain atau cadangan dan diperbolehkan masuk menggantikan pemain lagi walaupun sudah pernah diganti. Pemain penyerang diperbolehkan berganti posisi menjadi pemain belakang.

Adapun hal-hal yang dilarang atau dianggap pelanggaran dalam permainan ini adalah:

- a. Pemain menghentikan bola dengan kakinya.
- b. Pemukul diangkat terlalu tinggi melebihi lutut.
- c. Pemukul atau stik diadu dengan pemukul milik lawan.
- d. Medribel/menggiring bola lebih dari lima langkah.

4. Permainan Balistik

Balistik merupakan permainan yang di mainkan secara beregu, untuk jumlah pemain dan ukuran lapangan menyesuaikan dengan kondisi sekolah. Di SDN 2 Tlogolele permainan ini dimainkan oleh 4 orang untuk masing-masing regu. Balistik dimainkan dalam waktu 2 x 10 menit, permainan dimulai dari tengah lapangan dengan wasit/ guru meniup peluit dimulainya permainan. Pukulan bola pertama dilakukan mirip seperti permainan sepakbola. Regu yang memegang atau menguasai bola berhak untuk melakukan penyerangan dengan cara di drible, oper bola kepada teman setim dan berusaha untuk memasukkan bola ke area atau lingkaran pinalti. Apabila bola telah masuk ke area pinalti maka tim tersebut memperoleh pukulan pinalti ke lubang lawan, pukulan skor masuk bernilai satu. Masing-masing regu juga dapat langsung memasukkan bola kedalam lubang, apabila langsung masuk maka tim tersebut memperoleh skor atau nilai dua. Penentuan pemenang dari permainan balistik ini adalah selisih skor pada akhir permainan.

Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Pada penilaian hasil belajar gerak dasar manipulatif ini ada tiga aspek penilaian, yaitu unjuk gerak dasar manipulatif, hasil gerak dasar manipulatif, dan aktivitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Untuk nilai akhir dari hasil belajar diperoleh dari jumlah total nilai dari tiga aspek tersebut dengan prosentase penilaian unjuk gerak dasar manipulatif 40%, hasil lempar tangkap 35% dan aktivitas selama kegiatan pembelajaran 25%.

Siswa kelas III SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016/2017 berjumlah 19 anak. Dalam pembelajaran olahraga materi gerak dasar manipulatif, banyak siswa yang belum mampu menguasai materi dengan baik dan benar. Siswa kurang semangat dan tidak aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dari observasi awal sebelum inovasi pembelajaran, berikut ini dapat dilihat kondisi awal dari hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas III SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016/2017 sebagai berikut :

**Tabel 1:Daftar Nilai Akhir
 Gerak Dasar Manipulatif Awal/Sebelum Inovasi**

No	NIS	Nama	Nilai Gerak	Nilai Hasil Gerak	Nilai Aktivitas	Nilai Akhir	Tuntas (T) Blm. Tuntas (BT)
1.	828	Adip Aji Saputra	27	25	14	66	BT
2.	834	Afidatus Sholihah	32	25	11	68	BT
3.	785	Agus Sutiono	32	28	14	74	T
4.	822	Bagas Saifudin	32	28	19	79	T
5.	824	Dewi Lestari	32	21	14	62	BT
6.	835	Dwi Anto	32	21	11	64	BT
7.	869	Efi Astuti	32	21	11	64	BT
8.	833	Erfanto	27	25	14	66	BT
9.	825	Fina Rohmiyati	27	21	11	59	BT
10.	841	Hanifah Oktafiani	27	25	17	69	BT
11.	840	Lia Maestuti	27	25	17	69	BT
12.	836	Meliyana	27	25	14	66	BT
13.	826	Muhammad Afandi	27	25	17	69	BT
14.	831	Novi Arista	27	25	17	69	BT
15.	832	Ratri Eviyanti	32	21	14	67	BT

16.	823	Rika Istian	27	25	14	66	BT
17.	839	Riyan	27	25	17	69	BT
18.	830	Risqy Setyanto	32	28	19	79	T
19.	890	Sugiyanto	32	28	19	79	T

Berikut adalah data hasil belajar siswa setelah guru membuat alat bantu pembelajaran yang diaplikasikan dalam bentuk permainan gerak dasar manipulatif yang diterapkan pada siswa kelas tiga SDN 2 Tlogolele tahupelajaran 2016 / 2017.

**Tabel2: Daftar Nilai Akhir
Gerak Dasar Manipulatif Setelah InovasiPembelajaran**

No	NIS	Nama	Nilai Gerak	Nilai Hasil Gerak	Nilai Aktivitas	Nilai Akhir	Tuntas (T) Blm. (BT)
1.	828	Adip Aji Saputra	29	26	17	72	T
2.	834	Afidatus Sholihah	32	25	11	68	BT
3.	785	Agus Sutiono	35	28	17	80	T
4.	822	Bagas Saifudin	35	30	20	85	T
5.	824	Dewi Lestari	29	26	17	72	T
6.	835	Dwi Anto	32	28	17	77	T
7.	869	Efi Astuti	35	28	14	77	T
8.	833	Erfanto	35	26	17	78	T

9.	825	Fina Rohmiyati	29	25	11	65	BT
10.	841	Hanifah Oktafiani	32	26	14	72	T
11.	840	Lia Maestuti	32	26	20	78	T
12.	836	Meliyana	29	25	14	68	BT
13.	826	Muhammad Afandi	32	28	20	80	T
14.	831	Novi Arista	29	26	17	72	T
15.	832	Ratri Eviyanti	32	26	17	75	T
16.	823	Rika Istian	32	26	17	75	T
17.	839	Riyan	32	26	20	78	T
18.	830	Risqy Setyanto	35	30	22	87	T
19.	890	Sugiyanto	32	28	22	82	T

Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Dari data observasi awal atau sebelum hasil belajar gerak dasar manipulatif adalah sebagai berikut:

Tabel 3: Tingkat Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Awal

No	Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Anak	Persetase	Jumlah siswa di
					atas KKM (70)
1	>79	Baik Sekali	0	0%	
2	75 – 79	Baik	1	5%	
3	70 – 74	Cukup	3	16%	21%
4	65 – 69	Kurang	9	47%	
5	<65	Kurang Sekali	6	32%	

Siswa-siswi kelas III SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016/2017 berjumlah sebanyak 19 anak dengan rincian 9 orang siswa putra dan 10 orang siswa putri. Pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi gerak dasar manipulatif sebelum menggunakan inovasi pembelajaran permainan balistik, masih banyak siswa yang belum mampu menguasai materi dengan baik. Begitu juga saat pelaksanaannya banyak siswa yang kurang bersemangat, malas, kurang kerjasama dengan sesama teman.

Berdasarkan tabel di atas, pada tahap observasi awal terdapat 1 orang siswa yang mendapatkan kriteria baik atau 5%, 3 orang siswa mendapatkan kriteria cukup atau sebanyak 16%, berarti yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal 70 sebanyak 21%. 9 siswa mendapat nilai 65 sampai 69 atau 47%, dan 6 siswa mendapat nilai <65 atau sejumlah 32%, berarti jumlah siswa yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal sebanyak 79%. Melalui data awal yang telah diperoleh tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas III SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016/2017 masih sangat kurang atau rendah. Banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan alat bantu yang diaplikasikan dalam permainan balistik, hasil belajar siswa ternyata meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan inovasi pembelajaran. Siswa sangat serius dan semangat dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hampir semua siswa aktif dan melaksanakan tugas sesuai instruksi yang diberikan oleh guru. Sehingga setelah dilakukan observasi saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan balistik, dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4: Tingkat Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Inovasi Belajar

No	Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah	Jumlah siswa di atas KKM (70)
			Anak	Persetase
1	>79	Baik Sekali	4	22%

2	75 - 79	Baik	6	31%	
3	70 - 74	Cukup	6	31%	16 anak atau 84%
4	65 - 69	Kurang	3	16%	
5	<65	Kurang Sekali	0	0%	

Berdasarkan tabel tampak bahwa setelah dilaksanakan tindakan dengan inovasi pembelajaran terdapat 16 siswa yang berhasil mencapai KKM 70 atau sejumlah 84%, 4 siswa mendapat nilai >79 atau 22%, 6 siswa mendapat nilai baik antara 75-79 atau sejumlah 31%, 6 siswa mendapatkan nilai antara 70 sampai 74 atau sejumlah 31%, serta ada 3 siswa mendapat nilai <70 atau sejumlah 16%.

Melalui data yang diperoleh selama proses pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas III SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016/2017 meningkat, meski ada beberapa siswa yang masih mendapat nilai dibawah KKM.

Diseminasi

Pada permainan balistik ini sudah dilakukan diseminasi kepada anggota kelompok kerja guru pendidikan jasmani di lingkungan UPT Dinas Pendidikan dan Luar Sekolah di Kecamatan Selo. Diseminasi merupakan kegiatan atau proses penyebaran inovasi yang ditujukan kepada kelompok atau individu agar mereka dapat menerima informasi, timbul kesadaran, menerima, akhirnya memanfaatkan informasi yang disampaikan tersebut.

1. Waktu

Diseminasi permainan balistik ini dilaksanakan pada hari Kamis 9 Maret 2017

2. Tempat

Diseminasi ini dilaksanakan di aula SD Negeri 1 Selo UPT Dikdas LS Kecamatan Selo

3. Hasil Diseminasi

- a. Bagi guru peserta diseminasi, hasil karya inovasi pembelajaran permainan balistik ini dapat dipraktikkan di masing-masing sekolah.
 - b. Dapat meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru, serta dapat memotivasi teman-teman guru di lingkungan UPT Dikdas LS Kecamatan Selo.
4. Kesan dan Pesan

Setelah pelaksanaan diseminasi permainan balistik ini, sebagian guru penjasorkes sangat antusias dan tertarik dengan permainan ini. Mereka menganggap permainan ini sangat mudah dipelajari, murah dan dapat diterapkan di sekolah masing-masing. Permainan balistik ini dapat dijadikan pembelajaran gerak dasar manipulatif.

D. Penutup

Berdasarkan dari hasil data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa dengan permainan balistik ini dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas III SDN 2 Tlogolele tahun pelajaran 2016/2017. Selain hasil belajar meningkat, siswa sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kerja sama serta rasa tanggung jawabnya pun juga meningkat.

Peningkatan ini dapat ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mencapai nilai di atas KKM (70) yaitu sebanyak 84% dan hanya 16% yang masih di bawah KKM. Sedangkan sebelum menerapkan inovasi pembelajaran hanya terdapat 21% siswa diatas KKM dan 79% anak-anak masih di bawah KKM.

Ucapan Terima Kasih

Dengan selesainya karya tulis ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SDN 2 Tlogolele yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti Seleksi Guru Berprestasi Tingkat Nasional yang diadakan oleh Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar Kasubdit Kesraharlindung Dirjen GTK Kemdikbud RI pada Tahun 2017. Juga kepada semua pihak yang telah

membantu untuk mempublikasikan karya tulis ini menjadi salah satu artikel yang dimuat dalam Jurnal DIDAKTIKA Pendidikan Dasar. Mudah-mudahan Allah Swt membala amal baik Bapak dan Ibu dengan limpahan Rahmat dan Karunia-Nya.

Daftar Referensi

- Agus Kristiyanto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani & Kepelatihan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Depdiknas. (2006). *Bunga Rampai Keberhasilan Guru Dalam Pembelajaran (SMA,SMK, dan SLB)*. Jakarta : Depdiknas.
- Fadli, F., Prestwich, A., & Sykes-Muskett, B. (2018). Assessing Mediating Effect of Motivation Types on Competition Intervention For Physically Inactive Adults. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(1), 1-16. doi:10.26811/peuradeun.v6i1.156
- Fajar Pambudi. (2017). *Gerak Manipulatif*. Diperoleh dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/aris-fajar-pambudi-mor/gerak-manipulatif.pdf>. diakses pada 20 Februari 2017.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. (2017). Diperoleh dari <http://kbbi.Kemendikbud.go.id/entri/bermain>. Diakses pada 4 mei 2017.
- Ismail Andang. (2009). *Education Games Panduan Praktis Permainan Yang MenjadiAnak Anda Cerdas, Kreatif dan Shaleh*. Yogyakarta : Pro U Media.
- Ismatul Khasanah, dkk. (2011). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jurnal Penelitian Paudia Volume 1. Nomor 1.
- Kurniawan Nursidik. (2017). *Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak UsiaSekolah Dasar*. Diperoleh Dari <http://dgirls.wordprees.com/karakteristik-dan-kebutuhan-anak-usia-sekolah-dasar-oleh-nursidik-kurniawan-a-ma-Pd-sd/> Diakses pada 20 februari 2017.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rani Yulianti. (2012). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta : Laskar Aksara.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (SD/MI)*. Jakarta:Litera.

Sulaiman, S. (2015). Classroom Management and the Implications to Quality of Learning. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 3(3), 431-440.

Wahid Murni dkk. (2010) *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta : Naha Letera.