

# PENGGUNAAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LEMPARAN ATAS DALAM PERMAINAN SOFTBALL PADA SISWA KELAS VII D SMP NEGERI 3 SEMARANG

M.H.Habibie Al Hasyr<sup>1</sup>, Soeparno<sup>2</sup>, Martin Soedarmono<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Semarang

<sup>2</sup>SMP Negeri 3 Semarang

Email Korespondensi: [mhasnanhabibie@yahoo.com](mailto:mhasnanhabibie@yahoo.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* menggunakan alat bantu pembelajaran pada siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 14 siswa putra dan 22 siswa putri. Sumber data berasal dari peneliti, kolaborator dan siswa. Teknik pengumpulan data dengan tes dan observasi. Validitas data dalam menggunakan teknik triangulasi sumber. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase. Dari hasil analisis data, diperoleh peningkatan dari data awal, siklus I dan siklus II. Berdasarkan data hasil observasi kondisi awal, siklus I dan siklus II, tiap indikator capaian dengan KKM 75 terjadi peningkatan sebagai berikut. Pada kondisi awal hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball*, jumlah siswa yang tuntas sebesar 27,78% (10 siswa). Kemudian pada siklus I hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball*, jumlah siswa yang tuntas sebesar 58,33% (21 siswa). Sedangkan pada siklus II hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball*, jumlah siswa yang tuntas sebesar 80,55% (29 siswa). Setelah diberikan tindakan dengan menggunakan alat bantu pembelajaran pada siklus I dan siklus II, proses pembelajaran berjalan lebih aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga mendukung suatu proses pembelajaran yang berkualitas serta menyebabkan hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* meningkat. Dari data diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* pada siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang.

**Kata Kunci:** lemparan atas, softball, alat bantu pembelajaran

## ABSTRACT

This research aims to improve students' learning achievement of overhand throw using learning tools (plastic ball with a patchwork within) at class VII D SMP Negeri 3 Semarang in the academic year of 2014/2015. This research is classroom action research. The research was conducted in two cycles, and each cycle consisting of planning, implementing the action, observing, and reflecting. The subjects were 36 students of class VII D SMP Negeri 3 Semarang who consist of 10 male students and 26 female students. The data were collected from the researcher, collaborator, and students using tests and observations. The data were validated using data source triangulation technique, and analysed using descriptive analysis techniques using percentage. From the results of data analysis, obtained an increase of initial data, 1<sup>st</sup> cycle and 2<sup>nd</sup> cycle. Based on the results of the observation initial conditions, 1<sup>st</sup> cycle and 2<sup>nd</sup> cycle, each indicator of achievement with KKM 75 increased as follows. In the initial condition of learning achievement of overhand throw in softball, the number of students who completed at 27.78% (10 students). Then in the 1<sup>st</sup> cycle of learning achievement of overhand throw in softball, the number of students who completed at 58.33% (21 students). While in the 2<sup>nd</sup> cycle learning achievement of overhand throw in softball, the number of students who completed at 80.55% (29 students). The increase occurred in the first cycle and second cycle after a given action using teaching aids. Implementation of the second cycle causing learning overhand throw in softball, increased to better and created the learning process more active, effective, efficient, and fun thus supporting a quality learning process. From the above data, it can be concluded that research with the application of teaching aids can improve learning achievement of overhand throw in softball at class VII D SMP Negeri 3 Semarang in the academic year of 2014/2015.

**Keywords:** overhand throw, softball and teaching aids

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan sebuah kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas fisik. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu – individu yang kreatif, berdaya cipta dan mampu beradaptasi dengan lingkungan. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, emosional, intelektual, sosial, moral dan estetika. Selain itu pengaruh positif dari pendidikan jasmani diharapkan mampu untuk menunjukkan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik bagi siswa secara ideal.

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga dewasa ini adalah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani disekolah–sekolah serta kurangnya pemahaman siswa akan pentingnya pendidikan jasmani. Selain itu, pengajaran pendidikan jasmani kurang kreatif. Hal ini bisa dilihat dari cara mengajar serta sarana yang digunakan pada saat pembelajaran. Kebanyakan pembelajaran pendidikan jasmani masih menggunakan cara-cara tradisional (konvensional) dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dari segi sarana yang digunakan, rata-rata guru masih menggunakan sarana yang bertujuan untuk prestasi, jarang yang menggunakan alat bantu pembelajaran dan modifikasi sarana pembelajaran. Sebagai contoh, pembelajaran bola voli disekolah menggunakan bola voli, net serta lapangan yang sesuai dengan standar pertandingan. Sarana-sarana tersebut seharusnya dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran / meningkatkan hasil belajar.

Pendidikan jasmani selalu identik dengan modifikasi sarana dalam pembelajarannya serta dukungan alat bantu pembelajaran. Perbedaan yang mencolok ketika kita membandingkan sarana di sekolah-sekolah (khususnya pendidikan jasmani) yang ada di kota besar dengan kota kecil. Di kota besar, kita dapat dengan mudah mendapatkan alat-alat yang menunjang pembelajaran, dan biasanya sekolah-sekolah di kota besar memiliki sarana yang lebih lengkap di banding sekolah-sekolah dikota kecil. Maka dari itu, guru di kota-kota kecil dituntut untuk lebih kreatif dalam menyikapi keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran, dengan membuat alat bantu pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran PJOK selain didukung dengan adanya faktor–faktor pokok dalam pembelajaran juga tergantung dengan ketersediaan sarana pembelajaran yang memadai. Dengan adanya sarana pembelajaran guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih baik serta pemanfaatan waktu yang efisien karena sarana yang digunakan tidak harus saling menunggu.

Dalam pembelajaran *softball*, sarana pembelajaran yang diperlukan sangatlah banyak dan tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana yang dibutuhkan, terlebih lagi di kota-kota kecil. Disamping itu, harga yang mahal dan sulitnya mencari peralatan yang dibutuhkan untuk pembelajaran menjadi alasan mengapa banyak dari guru PJOK yang tidak memberikan pengetahuan tentang permainan *softball* kepada peserta didik. Ada beberapa sekolah yang mencoba untuk memberikan pembelajaran permainan *softball* kepada peserta didik, namun banyak permasalahan muncul. Sarana dan prasarana yang dimiliki kurang memadai, serta pembelajaran belum menggunakan alat bantu pembelajaran sehingga banyak siswa yang harus menunggu untuk mendapatkan giliran memakai alat karena keterbatasan alat.

Sebagai contoh di SMP Negeri 3 Semarang, guru PJOK memberikan pembelajaran *softball* pada kelas VII semester gasal dan genap. Pembelajaran di sekolah sebenarnya telah berjalan dengan baik, terlihat dari antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada permainan *softball* ini. Sayangnya, antusiasme peserta didik tersebut tidak terfasilitasi dikarenakan kekurangan alat pembelajaran. Dari total siswa 36, bola yang dimiliki hanya 3 buah sedangkan glove hanya terdapat 2 buah. Dengan sarana yang ada ini, mustahil semua siswa dapat mendapatkan kesempatan yang sama dalam proses pembelajaran. Peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran *softball* karena ini merupakan pengalaman baru yang akan mereka dapat, mengingat dimasyarakat jarang sekali olahraga *softball* diperkenalkan. Bahkan ada sebagian anak yang baru tahu jika ada olahraga permainan yang bernama *softball*.

Apresiasi perlu diberikan kepada guru yang telah berusaha dan berani untuk memperkenalkan olahraga *softball* dikalangan siswa-siswi SMP Negeri 3 Semarang dengan segala keterbatasan yang ada. Beliau melihat selama ini materi yang diajarkan monoton tiap tahunnya. Sepak bola, basket, bolavoli adalah materi-materi yang sudah sering diajarkan, bahkan sejak SD mereka sudah mengenal olahraga tersebut.

Banyak permasalahan muncul setelah pembelajaran terlaksana, selain kekurangan alat (*glove*, bola *softball*, pemukul, *catcher set*), yaitu banyak siswa yang takut dengan bola *softball* yang digunakan dalam pembelajaran karena terlalu keras walau terbuat dari karet. Hal ini ternyata berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa VII D SMP Negeri 3 Semarang dalam materi lempar atas, hanya 10 siswa (27,78%) yang tuntas dari total 36 siswa dengan KKM pada materi ini adalah 75.

Untuk meningkatkan hasil belajar perlu adanya perubahan dalam proses pembelajarannya serta penambahan sarana yang mendekati bentuk aslinya agar tujuan dari

pembelajaran tersebut dapat tercapai. Untuk itu seorang guru PJOK harus memiliki kreatifitas dalam setiap pembelajaran yang akan disajikan. Penggunaan alat bantu pembelajaran dapat menjadi jalan keluar atas permasalahan kurangnya sarana yang dimiliki sekolah dan ketakutan siswa terhadap bola yang digunakan sebelumnya.

Berdasarkan masalah-masalah yang ada diatas, dengan demikian perlu dilakukan sebuah pembelajaran yang efektif, kreatif dan efisien. Memanfaatkan sarana yang ada dan menambahkan sarana pendukung secara optimal tanpa mengesampingkan materi pokok pembelajaran yaitu untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar lemparan atas dalam permainan *softball*. Alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar lemparan atas bola *softball*, maka perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul, “Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lemparan Atas dalam Permainan *Softball* Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang”

## **B. METODE PENELITIAN**

Langkah pertama adalah menentukan metode yang digunakan dalam penelitian, yaitu metode penelitian tindakan kelas. Langkah selanjutnya menentukan banyaknya tindakan yang dilakukan dalam siklus. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan melakukan tindakan-tindakan yang dalam pelaksanaannya berlangsung terus menerus dan tindakan-tindakan akan dilaksanakan dalam siklus yang peneliti berikan pada siswa yang peneliti jadikan subjek. Ada beberapa pakar yang menyatakan bahwa PTK minimal dilaksanakan minimal dalam 2 siklus. Berikut adalah pendapat Arikunto yang dikutip dari Agus Kristyanto (2010) bahwa “PTK dilakukan sekurang-kurangnya dalam dua siklus tindakan yang berurutan. Informasi dari siklus yang terdahulu sangat menentukan bentuk siklus berikutnya” (hlm.62).

Adapun langkah-langkah pelaksanaan PTK secara prosedurnya adalah dilaksanakan secara partisipatif atau kolaborasi (guru dengan timnya) bekerjasama, mulai dari tahap orientasi dilanjutkan penyusunan rencana tindakan lanjutan pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama. Diskusi yang bersifat analitik yang kemudian dilanjutkan pada langkah reflektif-evaluatif atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian mempersiapkan rencana modifikasi, koreksi, atau pembetulan, atau penyempurnaan pada siklus ke dua dan seterusnya.

Keterangan:

1. Mengidentifikasi permasalahan umum
2. Mengadakan pengecekan dilapangan (*reconnaissance*)

3. Membuat perencanaan umum
4. Mengembangkan tindakan pertama
5. Mengobservasi, mengamati, mendiskusikan tindakan pertama
6. Refleksi-evaluatif, dan merevisi atau memodifikasi untuk perbaikan dan peningkatan pada siklus kedua dan berikutnya.

Untuk memperoleh hasil penelitian seperti yang diharapkan, prosedur penelitian ini meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan Survei Awal

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahapan ini adalah: Peneliti mengobservasi sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Meninjau sejauh mana hasil belajar dari pembelajaran lemparan atas dalam permainan *softball*.

2. Tahapan Seleksi Informan, Penyiapan Instrumen dan Alat

Pada tahapan ini peneliti melakukan persiapan yang meliputi:

- a. Menentukan subjek penelitian
- b. Menyiapkan alat dan instrumen penelitian dan evaluasi

3. Tahap Pengumpulan Data dan Pelaksanaan Tindakan

Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan data tentang;

- a. Hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball*
- b. Kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran
- c. Ketepatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- d. Kreatifitas guru dalam membuat alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball*
- e. Pelaksanaan Pembelajaran

4. Tahap Analisis Data

Dalam tahap ini analisis yang digunakan penelitian adalah deskriptif kuantitatif. Teknik analisis tersebut dilakukan karena sebagian besar data yang dikumpulkan berupa uraian diskriptif tentang perkembangan proses pembelajaran, yakni partisipasi siswa dalam pembelajaran pada sub pokok bahasan teknik dasar lemparan atas dalam permainan *softball*.

5. Tahap Penyusunan Laporan

Pada tahapan ini peneliti menyusun laporan dari semua kegiatan dari awal survei sampai dengan menganalisis data yang dilakukan pada waktu penelitian.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* di MAN Purwodadi. Adapun setiap tindakan upaya untuk mencapai tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi, analisis, dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya. Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus.

Indikator keberhasilan tindakan yang disusun secara realistis dengan mempertimbangkan kondisi sebelum diberikan tindakan dan tindakan yang akan dilakukan dan dapat diukur hasilnya. Berikut indikator capaian keberhasilan belajar siswa dalam materi lemparan atas dalam permainan *softball*.

Tabel 3.3 Prosentase Target Capaian

Aspek yang diukur	Prosentase target capaian	Cara Mengukur
Keaktifan siswa dalam mengikuti pelaksanaan materi lemparan atas dalam permainan <i>softball</i>	75%	Diamati melalui proses pembelajaran dan unjuk kerja praktek sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP.
Pemahaman siswa terhadap materi lemparan atas dalam permainan <i>softball</i>	75%	Melalui tes kognitif siswa sesuai dengan rubrik penilaian RPP.
Ketuntasan hasil belajar (hasil tes kemampuan teknik dasar lemparan atas dalam permainan <i>softball</i> )	75%	Diukur melalui ketuntasan belajar siswa pada materi lemparan atas dalam permainan <i>softball</i> melalui hasil akumulasi (aspek afektif, kognitif dan psikomotor)

### C. HASIL & PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan observasi awal untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Hasil kegiatan awal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang, yang mengikuti mata pelajaran PJOK materi lemparan atas dalam permainan *softball* adalah 36 siswa, yang terdiri atas 10 siswa putra dan 26 siswa putri. Dalam proses pembelajaran PJOK materi lemparan atas dalam permainan *softball*, masih banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Terbukti dari para siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Dilihat dari proses pembelajaran lemparan atas dalam permainan *softball*, dapat dikatakan dalam kategori kurang berhasil.

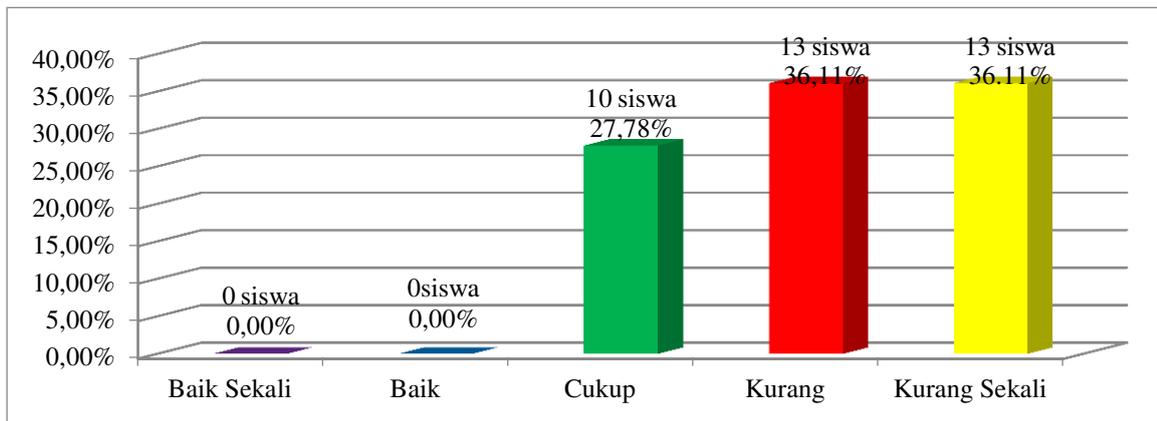
2. Dari hasil di lapangan yang dilakukan pada saat pembelajaran lemparan atas dalam permainan *softball* berlangsung, banyak siswa di kelas tersebut masih kesulitan dalam melakukan teknik lemparan atas dalam permainan *softball*. Siswa kurang tertarik ketika guru menyampaikan materi lemparan atas dalam permainan *softball*, terlebih lagi setelah melihat alat yang akan di pakai untuk pembelajaran berupa bola *softball* yang sesungguhnya. Siswa merasa takut dan enggan untuk mengikuti dengan berbagai alasan misalnya: alat terlalu keras, jumlah alat yang sedikit, sulit melakukan tekniknya dan lain sebagainya, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut belum dapat dicapai secara maksimal, akibatnya berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa yaitu banyak siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam pembelajaran.
3. Minimnya informasi yang diberikan guru tentang olahraga *softball*, sehingga siswa banyak yang kurang tertarik dengan materi pembelajaran lemparan atas dalam permainan *softball*.
4. Berdasarkan data yang diperoleh dari siswa, dapat diketahui bahwa dalam materi lemparan atas dalam permainan *softball* dengan batas kkm 75 banyak siswa yang Belum Tuntas. Dari jumlah 36 siswa, yang tuntas 10 siswa (27,78%) dan yang belum tuntas 26 siswa (72,22%). Hasil ini menjadi bukti bahwa hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* siswa kelasVII D di SMP N 3 Semarang belum mencapai batas ketuntasan belajar siswa.
5. KKM mata pelajaran PJOK materi lemparan atas dalam permainan *softball* di SMP Negeri 3 Semarang yaitu 75.

Hasil observasi antara peneliti dan guru tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kondisi nyata keadaan kelas saat pembelajaran materi lemparan atas dalam permainan *softball* berlangsung pada kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang. Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti utama dan kolabolator berkolaborasi untuk mendiskripsikan kondisi awal keadaan kelas sebelum diberikan tindakan. Adapun diskripsi data yang diambil terdiri: tes unjuk kerja kemampuan lemparan atas dalam permainan *softball* (psikomotor), pemahaman konsep gerak (kognitif), pengamatan sikap (afektif) pada siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang.

Kondisi hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang sebelum menggunakan alat bantu pembelajaran disajikan dalam tabel seperti berikut:

Tabel 4.1 Data Awal Hasil Belajar Lemparan Atas dalam Permainan *Softball*

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
95 - 100	Baik sekali	Tuntas	0	0%
85 – 94	Baik	Tuntas	0	0%
75 – 84	Cukup	Tuntas	10	27,78%
65-74	Kurang	Belum Tuntas	13	36,11%
<65	Kurang Sekali	Belum Tuntas	13	36,11%
Jumlah			36	100%



Gambar 4.1 Histogram Data Awal Hasil Belajar Lemparan Atas dalam Permainan *softball*

Berdasarkan hasil diskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan hasil yang baik, prosentase ketuntasan belajar dengan kriteria Cukup adalah 27,78%, Kurang 36,11%, Kurang Sekali 36,11%. Melalui diskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang kurang. Maka akan dilakukan tindakan dalam rangka untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran lemparan atas dalam permainan *softball* pada siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang, dengan menggunakan alat bantu pembelajaran. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi dan (4) Refleksi.

### Hasil Siklus I

Pembelajaran lemparan atas dalam permainan *softball* menggunakan alat bantu pembelajaran pada siklus I adalah pengenalan teknik dasar lemparan atas dalam permainan

*softball*, yang meliputi; (1) Mempraktikkan posisi siap lempar, (2) Mempraktikkan teknik melempar bola, (3) Mempraktikkan teknik gerakan setelah melempar/gerak lanjut.

Pembelajaran teknik dasar lemparan atas dalam permainan *softball* pada siklus pertama tersebut dilakukan selama dua kali pertemuan.

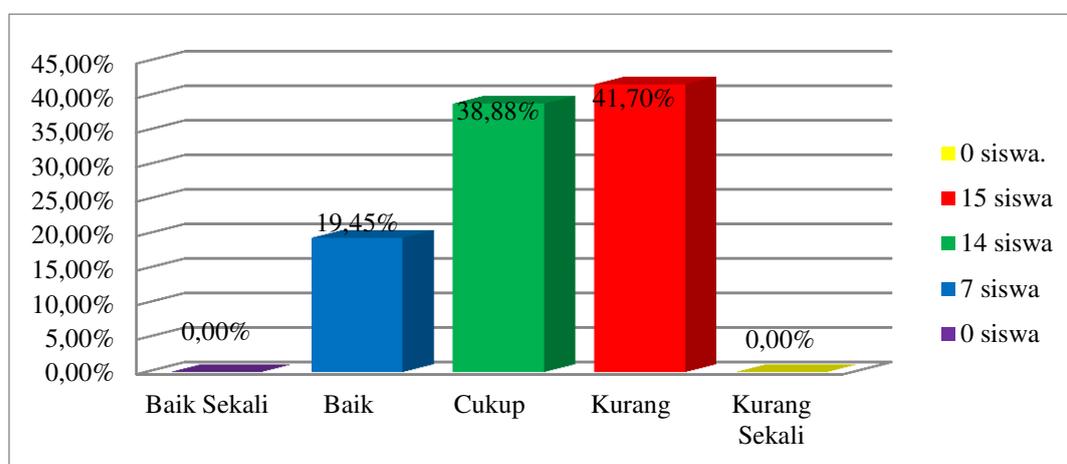
### Data Tindakan Siklus I

Selama Pelaksanaan Tindakan I maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun diskripsi data yang diambil terdiri dari: tes unjuk kerja kemampuan lemparan atas dalam permainan softball (psikomotor), pengamatan sikap/ aktivitas siswa (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang.

Kondisi hasil belajar lemparan atas dalam permainan softball setelah diberikan Tindakan I pembelajaran lemparan atas dalam permainan softball menggunakan alat bantu pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Belajar Lemparan atas dalam permainan *softball* Siklus I

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
95 - 100	Baik sekali	Tuntas	0	0%
85 - 94	Baik	Tuntas	7	19.45%
75 - 84	Cukup	Tuntas	14	38.88%
65-74	Kurang	Belum Tuntas	15	41.67%
<65	Kurang Sekali	Belum Tuntas	0	0%
Jumlah			36	100%



Gambar 4.2 Histogram Data Hasil Belajar Lemparan atas dalam permainan *softball* Siklus I

Berdasarkan hasil diskripsi siklus pertama, hasil belajar siswa kelas VII D SMP NEGERI 3 SEMARANG Tahun setelah diberikan Tindakan I, siswa yang memperoleh kriteria Baik dengan prosentase 19,45%, Cukup dengan prosentase 38.88%, Kurang dengan prosentase 41.67%. Sejumlah 21 siswa telah mencapai kriteria Tuntas sedangkan 15 siswa Belum Tuntas.

## 1. Siklus II

Siklus II merupakan, tidak lanjut dari hasil analisis dan refleksi yang dilakukan pada Siklus I, dimana dalam pelaksanaan tindakan dalam Siklus I, rata-rata siswa menunjukkan hasil yang kurang maksimal dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pelaksanaan Siklus II mengacu pada pelaksanaan Siklus I, karena merupakan perbaikan dari Siklus I.

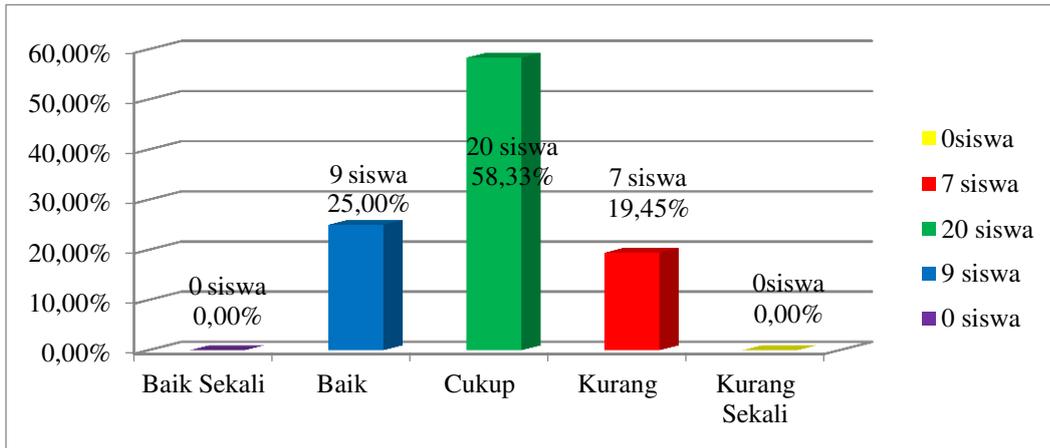
### Data Tindakan Siklus II

Selama pelaksanaan Tindakan Siklus II, peneliti dan kolaborator melakukan pengambilan data penelitian. Adapun diskripsi data yang diambil terdiri dari; tes unjuk kerja kemampuan lemparan atas dalam permainan *softball* (psikomotor), pengamatan sikap/aktivitas siswa (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) sesuai yang tercantum dalam RPP siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang.

Kondisi hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang setelah diberikan Tindakan Siklus II, yaitu pembelajaran lemparan atas dalam permainan *softball* menggunakan alat bantu pembelajaran, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3. Diskripsi Hasil Belajar Lemparan atas dalam permainan *softball* Siklus II

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
95 - 100	Baik sekali	Tuntas	0	0%
85 - 94	Baik	Tuntas	9	25%
75 - 84	Cukup	Tuntas	20	55,55%
65-74	Kurang	Belum Tuntas	7	19,45%
<65	Kurang Sekali	Belum Tuntas	0	0 %
Jumlah			36	100%



Gambar 4.3 Histogram Data Hasil Belajar Lemparan atas dalam permainan *softball* Siklus II

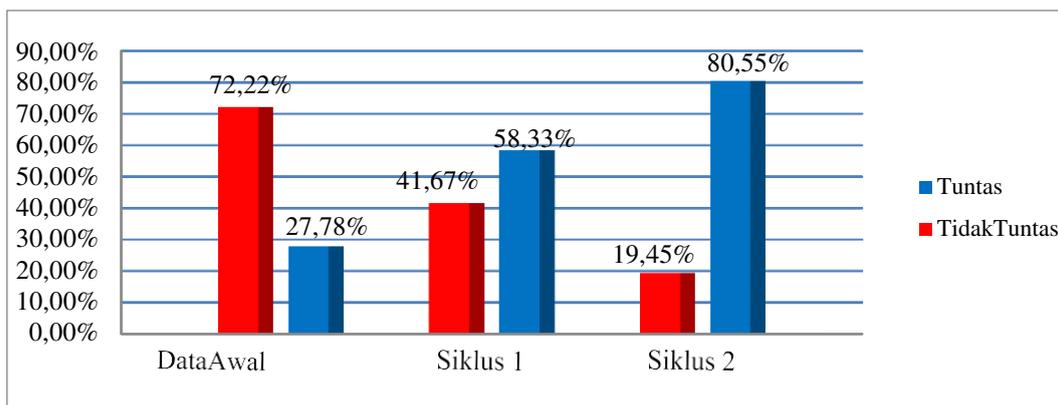
Berdasarkan hasil diskripsi siklus kedua, hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang setelah diberikan Tindakan II menunjukkan kriteria Baik 25%, Cukup 55,55%, Kurang 19,45%. Sejumlah 29 Siswa mencapai kriteria Tuntas, sedangkan 7 siswa Belum Tuntas.

### Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Perbandingan hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang pada akhir siklus I dan akhir siklus II disajikan dalam bentuk tabel dan gambar sebagai berikut :

Tabel 4.4 Perbandingan Hasil Belajar Lemparan atas dalam permainan *softball* Tiap Siklus

Nilai	Prosentase		
	Data Awal	Siklus I	Siklus II
Tuntas	27,78%	58,33%	80,55%
Belum Tuntas	72,22 %	41,67%	19,45%



Gambar 4.4 Histogram Data Perbandingan Hasil Belajar lemparan atas dalam permainan *softball* Tiap Siklus

### Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat di simpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan terjadi pada kondisi awal ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada kondisi awal hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* pada kategori Cukup 27,78%, Kurang 36,11%, Kurang Sekali 36,11%, jumlah siswa yang tuntas adalah 10 siswa. Pada siklus I hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* pada kategori Baik 19,45%, Cukup 38,88% dan Kurang 41,67%, jumlah siswa yang tuntas adalah 21 siswa. Sedangkan pada siklus II hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* pada kategori Baik 25%, Cukup 55,55% dan Kurang 19,45%, jumlah siswa yang tuntas adalah 29 siswa. Peningkatan terjadi pada siklus I dan siklus II setelah diberikan pembelajaran menggunakan alat bantu pembelajaran.

Hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* meningkat dikarenakan adanya model pembelajaran lemparan atas dalam permainan *softball* menggunakan alat bantu pembelajaran. Dengan penerapan model ini, mampu membawa suasana belajar yang dikehendaki siswa yaitu menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Karena alat bantu pembelajaran yang digunakan memiliki sifat yang lunak serta warna yang beragam. Akan tetapi dalam pelaksanaan Tindakan I ini masih terdapat kelemahan sehingga membuat kekurangan dalam pelaksanaan Tindakan. Adapun kelemahan dan kekurangan dalam pelaksanaan Tindakan I tersebut adalah: Masih ada siswa yang kurang serius sehingga penerimaan materi pembelajaran kurang maksimal diterima. Walaupun belum optimal,

dengan pembelajaran lemparan atas dalam permainan *softball* menggunakan alat bantu pembelajaran ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan.

Pelaksanaan siklus II menyebabkan hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* meningkat menjadi lebih baik. Yakni dengan adanya penambahan jumlah alat bantu pembelajaran (bola plastik berisi kain) pada siklus II setelah hasil refleksi dari siklus I, serta pemberian umpan balik kepada siswa yang diberikan peneliti selama proses pelaksanaan tindakan II yang berupa penghargaan telah berhasil membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti pelajaran. Hal ini menyebabkan tercipta proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga mendukung suatu proses pembelajaran yang berkualitas.

### C. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah di paparkan, dapat diketahui bahwa hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* mengalami peningkatan yang signifikan dari kondisi awal ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada kondisi awal, siswa yang tuntas adalah 10 siswa dengan prosentase 27,78% dan siswa yang belum tuntas adalah 26 siswa dengan prosentase 72,22% dari 36 siswa. Pada siklus I, siswa yang tuntas adalah 21 siswa dengan prosentase 58,33% dan siswa yang belum tuntas 15 siswa dengan prosentase 41,67% dari 36 siswa. Sedangkan pada siklus II, siswa yang tuntas adalah 29 siswa dengan prosentase 80,55% dan siswa yang belum tuntas adalah 7 siswa dengan prosentase 19,45% dari 36 siswa. Prosentase peningkatan hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* dari kondisi awal ke siklus I yaitu sebesar 30,55% dan dari siklus I ke siklus II sebesar 22,22%. Dari hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar lemparan atas dalam permainan *softball* siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Semarang.

#### D. DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Agus Mukholid. 2004. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Yudhistira.
- Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raya Grafinda Perkasa.
- Barnawi & M. Arifin. 2012. *Manajemen sarana & Prasarana Sekolah*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Basuki Wibowo & Farida Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Maulana.
- Benny A. Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Bethel, Dell. 1987. *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*. Semarang: Dahara Prize.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hujair AH. Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Johnson, Barry. L & Nelson, Jack. K.1988. *Practical Measurement for Evaluation Physical Education*. Minetosa USA: Publishing Company.
- Muhammad Thobroni & Arif Mustofa. 2011. *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Parno. 1992. *Olahraga Pilihan Softball*. Jakarta: Dependent Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Tenaga Kependidikan.
- Potter, DL. & Brockmeyer, GA. 1999. *Softball: Steps to Success*. Champaign, IL: Human Kinetics Publisher Inc.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/MA*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Walsh, Loren. *Coaching Winning Softball*. 1979. Chicago: Contemporary Books, Inc.