



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN *BOWLING* YANG DIMODIFIKASI PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 17 DANGIN PURI TAHUN AJARAN 2017/2018

Oleh :
I Made Bendī

Diterima 16 Juli 2019, direvisi 15 Agustus 2019, diterbitkan 1 September 2019

Abstract

This Classroom Action Research (CAR) aims to explain the application of learning media modifications to bowling games and to describe the learning outcomes of gross motor skills of Grade III students at SD Negeri 17 Dangin Puri in learning the modified bowling game. The study was conducted at 17 Dangin Puri Public Elementary School, North Denpasar District. The subjects of this study were all third grade elementary school students in the second semester of 2017/2018 Academic Year with 38 students, consisting of 23 male students and 15 female students. Data obtained / collected in the form of data directly recorded during PJOK learning takes place. This study uses a cycle model strategy that is planned through two cycles. The actions taken include planning, action, observation, and reflection. The hypothesis in this study was analyzed using quantitative descriptive analysis and qualitative description. Analysis is carried out using computer aids, namely Microsoft Excel program to analyze data by applying formulas, such as frequency distribution, graphs, and average numbers to describe a particular object or variable, so that general conclusions are obtained. The results of class action research found that modified bowling games can improve learning outcomes of rough motoric skills in third grade students of SD Negeri 17 Dangin Puri in Academic Year 2017/2018.

Key Word :

Rugged Motor Ability, learning outcomes, modified Bowling Games

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tonggak atau fondasi di masa depan. Pada proses pendidikan, anak-anak diupayakan aktif mengembangkan diri dan guru wajib turut aktif membantu menciptakan kemudahan-kemudahan pembelajaran guna perkembangan yang optimal.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan media yang berguna mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental, emosional, sportifitas, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bertujuan untuk

merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Model pembelajaran PJOK tidak harus terpusat pada guru, tetapi pada siswa. Sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Melalui pembelajaran PJOK, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan beraktivitas (Sulistyaningsih, 2015).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu diberikan stimulus secara proporsional adalah perkembangan fisik motorik khususnya pada bidang pengembangan motorik kasar. Desmita (2007:98)



berpendapat bahwa keterampilan motorik kasar meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh seperti berjalan dan melompat.

Kemampuan motorik kasar pada anak sangat erat kaitannya dengan berbagai aktivitas fisik yang memerlukan energi yang tinggi. Energi tersebut digunakan oleh anak pada masa itu untuk meningkatkan dan melatih keterampilan motorik kasar seperti berlari, melompat, bergantung, melempar bola atau menendang.

Penulis selaku Guru PJOK menyadari pembelajaran PJOK dengan kegiatan bermain sangat bermanfaat dan diperlukan bagi anak-anak di kelas III SDN 17 Dangin Puri untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar. Selain itu, pembelajaran melalui permainan ini akan memberikan kesempatan dan melibatkan aktivitas gerak siswa dalam rangka melatih dan meningkatkan komponen koordinasi antara kaki dan tangan, ketepatan anak dalam melempar sesuatu ke arah sasaran serta keseimbangan.

Data yang tercatat dalam penilaian hasil belajar pada materi pembelajaran PJOK sebelumnya yakni sebanyak 19 orang dari 38 orang siswa belum dapat melempar secara terarah, sehingga bola tidak dapat tertuju pada sasarannya dan ketika anak melempar terdapat 15 orang yang belum dapat menahan keseimbangan badan sehingga terjatuh. Adapun upaya yang dilakukan untuk mengatasi kondisi tersebut dan untuk dapat meningkatkan hasil pembelajaran dalam kemampuan motorik kasar adalah melalui permainan *bowling* yang dimodifikasi.

Permainan *bowling* modifikasi dipilih untuk digunakan dalam penelitian karena mudah dilakukan oleh anak-anak karena menggunakan alat permainan yang sudah disesuaikan dengan kondisi pemain, aturan permainan dibuat sederhana agar anak dapat memahaminya. Permainan dilakukan dengan menggelindingkan bola untuk menjatuhkan pin dan permainan ini disesuaikan dengan tujuan serta kemampuan dan kondisi pemain. Modifikasi atau penyesuaian yang berlaku dalam permainan *bowling* kali ini terletak

pada peralatan yang digunakan, jarak siswa dengan pin dan cara bermain. Peralatan yang digunakan menggunakan bola yakni bola kaki/buah kelapa serta pin dari botol plastik yang lebih ringan. Lutan (1988) dalam Ega (2013) menyatakan Modifikasi dalam mata pelajaran PJOK diperlukan dengan tujuan yakni: siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Dengan melakukan modifikasi sarana maupun prasarana atau media pembelajaran tersebut tidak akan mengurangi aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran permainan *bowling*.

Harapannya dengan adanya kegiatan pembelajaran melalui permainan *bowling* yang dimodifikasi ini dapat memberikan stimulus dan pelayanan pengembangan dalam aspek kemampuan motorik kasar anak, khususnya pada unsur yang mendukung kebugaran jasmani yaitu ketepatan, keseimbangan dan koordinasi dalam melakukan kegiatan permainan, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik. Dengan permainan ini siswa dilatih mengoptimalkan motorik halus dalam mengenggam bola dan motorik kasarnya dalam kegiatan mendorong bola atau menggelindungkannya.

Hal inilah yang mendorong dan memotivasi penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul “Meningkatkan hasil belajar kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Bowling* yang dimodifikasi pada Siswa Kelas III SD Negeri 17 Dangin Puri Tahun Ajaran 2017/2018”

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK)

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) pada penjelasan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 UU menyatakan: bahan kajian pendidikan jasmani, dan olahraga dimaksudkan untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Bowling*....



membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas.

Gagne dalam Wena (2009:10) menyebutkan pembelajaran PJOK yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas, sebagai seorang guru wajib kiranya memiliki kiat maupun seni untuk memadukan antara media yang digunakan dan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dihasilkan akan memiliki kualitas atau bobot yang tinggi.

Pembelajaran PJOK pada penelitian tindakan kelas ini, difokuskan pada materi konsep gerak kombinasi pola gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan sederhana yaitu mempraktikkan gerakan menggelindingkan bola dalam permainan *bowling*. Materi ini diberikan kepada siswa kelas III SD N 17 Dangin Puri.

Pengertian Hasil Belajar

Dimyati dan Mudjiono (2006:3-4) menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesionalisme yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).

Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif PJOK yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3) pada Komponen kemampuan motorik kasar melalui permainan *bowling* yang dimodifikasi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada

aspek kognitif adalah melalui tes dan praktik langsung.

Perkembangan Motorik Kasar

Slamet Suyanto (2005:51) berpendapat bahwa perkembangan motorik kasar meliputi perkembangan otot kasar dan halus. Otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik. Di sisi lain Desmita (2007:98) mengemukakan bahwa keterampilan motorik kasar meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh seperti berjalan dan melompat.

Dalam Penelitian ini, kemampuan motorik kasar siswa kelas III SD N 17 Dangin Puri dijadikan sebagai acuan dalam melatih koordinasi, ketepatan dan keseimbangan badan. Komponen-komponen kebugaran jasmani yang dilatih untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak adalah komponen koordinasi, ketepatan dan keseimbangan.

Pengertian Bermain

Anggani Sudono (1999:18) mengemukakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau pemberian informasi, memberi kesenangan, dan mampu mengembangkan imajinasi anak. Dalam melakukan kegiatan bermain anak-anak tidak hanya mendapatkan kepuasan dan rasa senang semata, melebihi itu semua bermain dapat mengembangkan dan melatih anak untuk belajar bersosialisasi dengan teman sebaya dan dunia luar yang anak belum banyak ketahui. Pengetahuan anak dibangun ketika anak melakukan suatu proses pembelajaran baik di lingkungan sekolah atau keluarga karena itu menjadi sangat penting bagi pendidik maupun orang tua untuk dapat memberikan kebebasan dan kesempatan yang seluas-luasnya.

Bermain yang dimaksud dalam



penelitian ini adalah suatu aktivitas atau kebutuhan yang perlu dipenuhi oleh setiap anak didik. Melalui bermain, anak akan mendapatkan berbagai manfaat yang berguna sehingga dapat memberikan pengalaman langsung dan anak-anak akan banyak mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dengan teman sebayanya. Melalui kegiatan bermain seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang di antaranya bahasa, kognitif, fisik motorik, dan sosial emosional.

Permainan Bowling

Permainan bowling diartikan oleh Ginanjar Asmasubrata (2012:106) sebagai suatu jenis olahraga atau permainan menggelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan. Bola bowling dilemparkan ke pin (gada) yang berderet dan berjumlah 10 buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika di lihat dari atas. Jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut strike. Jika pin tidak dijatuhkan sekaligus maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang tersisa. Pada lemparan kedua tidak ada lagi pin tersisa disebut *spare*. Jika setelah dua kali masih ada pin yang tersisa maka disebut *open frame (missed)* yang kesemuanya itu akan menentukan perhitungan angka yang didapat dalam setiap gamenya. Pin akan kembali disusun seperti semula untuk frame selanjutnya ([Wikipedia.org/wiki/bowling](https://en.wikipedia.org/wiki/Bowling)).

Tujuan dari permainan *bowling* pada penelitian ini adalah untuk melatih kemampuan motorik kasar anak dan juga dapat meningkatkan kualitas keseimbangan, koordinasi, dan ketepatan anak. Pemilihan permainan *bowling* ini di dasarkan pada kenyataan bahwa kegiatan pengembangan pada aspek motorik kasar dirasa masih belum maksimal. Kegiatan permainan belum banyak memanfaatkan alat permainan yang ada, sehingga peneliti memilih permainan *bowling* yang dirancang sederhana untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu komponen koordinasi, ketepatan dan keseimbangan.

Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu konsep

Meningkatkan Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Bowling*.....

belajar yang membantu guru mengaitkan materi-materi yang diajarkan. Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses dan hasil belajar. Proses pembelajaran harus dengan sengaja diorganisasikan dengan baik agar dapat menumbuhkan proses belajar yang baik. Kegiatan pembelajaran mengacu pada penggunaan pendekatan, strategi, metode, dan teknik serta media dalam rangka membangun pengalaman belajar, antara lain membahas materi dan melakukan pengalaman belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal (Winataputra, 2008:1.40).

Terdapat beberapa macam teknologi pembelajaran dalam PJOK, yakni cara pembelajaran melalui pendekatan bermain, pendekatan modifikasi, pendekatan analisa gerak, dan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*). Pada penelitian ini, pembelajaran diberikan dengan menggunakan pendekatan bermain dan modifikasi. Bermain bagi anak-anak merupakan suatu kebutuhan penting yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat meluapkan segala perasaan, pemikiran dan keinginan yang sedang dialaminya. Pendekatan modifikasi esensinya adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.

Pengertian Modifikasi

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice* (DAP). Oleh karena itu, DAP termasuk didalamnya “*body scaling*” atau ukuran tubuh siswa, yang harus selalu menjadi prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran PJOK.

Sarana, prasarana dan media pengajaran PJOK merupakan salah satu faktor yang menentukan dalam kegiatan pembelajaran. Guru PJOK dituntut lebih kreatif menciptakan peralatan dan kondisi yang sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Guru yang kreatif akan mampu



menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi sesuatu yang sudah ada untuk disajikan dengan cara yang lebih menarik, akan membuat anak merasa senang mengikuti pelajaran. Oleh karenanya pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik siswa, sehingga siswa akan mengikuti pelajaran PJOK dengan senang dan gembira.

Kerangka Berpikir

Bahwasanya setiap individu memerlukan aktivitas gerak untuk membantu berlangsungnya proses perkembangan dan pertumbuhan. Salah satu gerak yang perlu dikembangkan ialah motorik kasar. Untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar diperlukan kegiatan yang dapat menstimulus gerakan otot-otot kasar. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan adalah permainan *bowling* yang dimodifikasi. Dalam bermain *bowling* siswa dapat melatih menggerakkan bagian badan yaitu kaki dan tangan untuk menghasilkan suatu gerakan dasar melempar, melatih kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan badan agar tidak terjatuh setelah melempar bola, serta melatih koordinasi antara posisi kaki dan tangan ketika melempar bola.

Harapannya dengan adanya kegiatan pembelajaran melalui permainan *bowling* yang dimodifikasi ini dapat memberikan stimulus dan pelayanan pengembangan dalam aspek kemampuan motorik kasar anak, khususnya pada unsur yang mendukung kebugaran jasmani yaitu ketepatan, keseimbangan dan koordinasi dalam melakukan kegiatan permainan, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik.

Hipotesis dalam penelitian ini dihitung menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskripsi kualitatif. Analisis dilakukan dengan menggunakan alat bantu komputer yaitu program Microsoft Excel untuk menganalisis data dengan cara menerapkan rumus-rumus, seperti distribusi frekuensi, grafik, dan angka rata-rata untuk menggambarkan suatu objek atau variabel tertentu, sehingga diperoleh kesimpulan umum.

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka diajukan hipotesis sebagai berikut: hasil belajar kemampuan Motorik Kasar Siswa Kelas III SD Negeri 17 Dangin Puri akan meningkat jika guru PJOK mengajarkan Permainan *Bowling* yang dimodifikasi. Lokasi penelitian ini adalah di Sekolah Dasar Negeri 17 Dangin Puri yang beralamat di Jl. Melati No.19 Denpasar, Kecamatan Denpasar Utara. Subjek penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas III SD pada semester II Tahun Ajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa 38 orang, yang terdiri dari 23 orang siswa Laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Prosedur penelitian ini melalui 2 tahapan atau siklus yang setiap siklus berisi empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan evaluasi tindakan, dan (4) Refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari tes, observasi, dan dokumentasi:

- 1) Test, Tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja/keterampilan senam lantai guling depan yang meliputi: tahap persiapan, tahap gerakan, dan tahap akhir gerakan dalam bentuk lembar observasi (*score skill test*). Tes ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang hasil pembelajaran yang dilakukan siswa.
- 2) Observasi, Observasi dipusatkan pada proses dan hasil, yaitu merekam segala kejadian mengenai pelaksanaan pembelajaran. Sasaran utama kegiatan observasi di tinjau dari aktivitas guru selama proses pembelajaran di dalam kelas yang meliputi kegiatan: pendahuluan (membuka pembelajaran), kegiatan inti, dan kegiatan penutup (mengakhiri pembelajaran). Sedangkan sasaran utama observasi dari sikap siswa yaitu tanggungjawab, kedisiplinan, dan keberanian dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Dokumentasi, Dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil gambar/foto kegiatan belajar mengajar dalam hal pembelajaran



kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bowling yang dimodifikasi.

Indikator keberhasilan yang ditetapkan sebagai Sebagai tolok ukur keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui permainan bowling. Minimal 81% dari jumlah siswa mencapai hasil belajar tuntas (KKM=70). Bila siswa sudah mencapai kriteria tersebut, siklus akan dihentikan dan dianggap tindakan sudah berhasil. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu pada Tanggal 24 Februari, 02 Maret dan 09 Maret 2018. Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu pada Tanggal 30 maret, 6 April, dan 13 April 2018. Berikut merupakan gambaran penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

Siklus I

Fokus pembelajaran Tematik dalam penelitian ini di tekankan pada muatan materi PJOK dengan kompetensi dasar yakni mengetahui konsep gerak kombinasi pola

gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan sederhana.

Hasil observasi terhadap sikap/aktivitas siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata sikap adalah 7,23 (Lampiran 6). Dapat dideskripsikan bahwa secara konseptual, siswa mengetahui olahraga bowling namun dalam praktiknya gerakan yang dilakukan masih kaku. Berdasarkan penilaian sikap pada siklus I ini, masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat guru menjelaskan teknik menggelindingkan bola *bowling*, siswa asyik berbicara dan bercanda. Pada saat anak melemparkan bola masih banyak anak yang melemparkan bola dengan cara dipantulkan ke bawah sehingga bola yang dilemparkan tidak dapat mengenai sasaran pin. Posisi tangan yang seharusnya tepat berada dibawah badan, anak justru memegangnya diatas badan. Berikut ini disajikan penilaian kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bowling yang dimodifikasi siklus I pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1.
Penilaian hasil belajar Gerak Guling Depan
SD N 21 Dangin Puri
Siklus I

Uraian	Kuantitas (Orang)	Persentase (%)
siswa yang mendapat Nilai ≥ 70	28	73,7%
siswa yang mendapat Nilai < 70	10	26,3%
Jumlah	38	100%
Rata-rata Klasikal		72,50
Ketuntasan		74%

Sumber: Lampiran 7

Berdasarkan Tabel 4.1. di atas, dapat disajikan nilai kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bowling yang dimodifikasi siswa kls III SD N 17 Dangin Puri dalam muatan materi PJOK. Nilai rata-rata siswa secara klasikal pada siklus I adalah 72,50. Ketuntasan yang mampu dicapai sebesar 74%. Hal ini bermakna bahwa 26% siswa belum tuntas. Sesuai dengan target penelitian ini, yaitu Minimal 81% dari jumlah siswa mencapai hasil belajar tuntas (KKM=70). Hal ini menjelaskan pembelajaran pada siklus I belum mencapai

target ketuntasan yang diharapkan sehingga harus dioptimalkan pada Siklus II.

Siklus II

Fokus pembelajaran Tematik dalam penelitian ini ditekankan pada muatan materi PJOK dengan kompetensi dasar yakni mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

Pada siklus II, Guru sebagai peneliti telah berupaya melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, media yang

Meningkatkan Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Bowling*.....



digunakan telah ditambah agar semua siswa dapat melakukan latihan tanpa harus menunggu giliran yang lama dan Guru selalu aktif mengawasi kegiatan siswa serta memancing partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru berkreasi memodifikasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bowling.

Hasil observasi terhadap sikap/aktivitas siswa pada siklus II dengan nilai rata-rata sikap adalah 7,61 (Lampiran 11). Dapat dideskripsikan bahwa secara konseptual, siswa sudah dapat mengetahui olahraga *bowling* dan mulai memahami aturan permainannya. Siswa mulai serius melakukan

permainan tradisional *bowling* yang merupakan kombinasi pola gerak dasar manipulatif. Siswa nampaknya senang dan mulai menyukai permainan *bowling* modifikasi meskipun ada beberapa siswa yang menggelindingkan bola tidak dapat mengenai sasaran pin. Secara menyeluruh kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Pemberian *reward* berupa pujian dan motivasi akan lebih sering diberikan oleh guru agar siswa mau bermain. Berikut ini disajikan penilaian kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bowling yang dimodifikasi siklus II pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2
Penilaian hasil belajar Gerak Guling Depan
SD N 21 Dangin Puri
Siklus II

Uraian	Kuantitas (Orang)	Percentase (%)
siswa yang mendapat Nilai ≥ 70	33	86,8%
siswa yang mendapat Nilai < 70	5	13,2%
Jumlah	38	100%
Rata-rata Klasikal		75,04
Ketuntasan		87%

Sumber: Lampiran 10

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat disajikan nilai kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bowling yang dimodifikasi siswa kls III SD N 17 Dangin Puri dalam muatan materi PJOK. Nilai rata-rata siswa secara klasikal pada siklus II adalah 75,04 dengan ketuntasan yang dicapai sebesar 87%. Artinya, kurang lebih 13% siswa belum tuntas. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus II telah berhasil karena telah mencapai target yang ditentukan yakni minimal 81% dari jumlah siswa mencapai hasil belajar tuntas (KKM=70).

permainan *bowling* yang dimodifikasi dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan Motorik Kasar

Tujuan pembelajaran pada penelitian tindakan kelas ini adalah menjelaskan penerapan modifikasi media pembelajaran

permainan *bowling* dan mendeskripsikan hasil belajar kemampuan motorik kasar siswa kelas III SD Negeri 17 Dangin Puri dalam pembelajaran permainan *bowling* modifikasi.

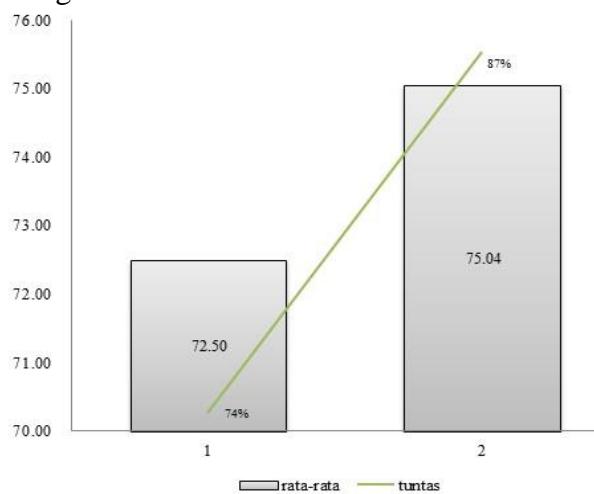
Dalam praktiknya, jika tingkat keberhasilan siswa dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti keterampilan motorik yang dilakukan efektif dan efisien. Melalui kegiatan bermain seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang di antaranya bahasa, kognitif, fisik motorik, dan sosial emosional.

Dengan permainan ini siswa dilatih mengoptimalkan motorik halus dalam mengenggam bola dan motorik kasarnya dalam kegiatan mendorong bola atau menggelindingkannya. Saat permainan, siswa juga melakukan pembelajaran secara konkret yakni saat siswa menghitung pin yang jatuh terkena bola dan setelah itu menghitung sisa dari pin yang masih berdiri. Kriteria



keberhasilan pelaksanaan tindakan tidak hanya diukur dari sejauh mana siswa dapat mengikuti materi pelajaran, tetapi juga diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar.

Observasi pada penelitian tindakan ini dipusatkan pada proses dan hasil, yaitu merekam segala kejadian mengenai pelaksanaan pembelajaran. Sasaran utama kegiatan observasi di tinjau dari aktivitas guru selama proses pembelajaran yang meliputi kegiatan: pendahuluan (membuka pembelajaran), kegiatan inti, dan kegiatan penutup (mengakhiri pembelajaran). Sedangkan sasaran utama observasi dari sikap siswa yaitu tanggung jawab, kedisiplinan, dan keberanian dalam kegiatan pembelajaran. Gambar Histogram Perbandingan Siklus I dan Siklus II dapat disajikan pada Gambar 4.1 sebagai Berikut:



Gambar 4.1

Histogram Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar Histogram diatas dapat disimpulkan pembelajaran melalui dua siklus secara keseluruhan baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Ketuntasan belajar meningkat secara signifikan dari siklus I sebesar 74% menjadi 87% pada akhir siklus II.

Pada siklus I pembelajaran sudah berjalan dengan baik, kekurangan yang ada pada siklus I dioptimalkan pada siklus II. Penambahan variasi gerakan berlari kecil terlebih dahulu (mengambil ancang-ancang)

pada saat akan menggelindingkan bola menjadi suatu tantangan bagi anak dan membuat anak bersemangat untuk melakukannya. Motivasi, pengarahan dan pemberian pujian yang dilakukan guru membuat rasa percaya diri anak timbul sehingga anak berani tampil didalam area permainan *bowling*.

Pada siklus II, nilai pembelajaran meningkat karena telah adanya perbaikan dalam pembelajaran sehingga mampu mencapai KKM. Guru akan lebih fokus dan memberikan pengawasan ketika sedang dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan ketika kegiatan sedang berlangsung seluruh anak dapat terlibat langsung dan saling berinteraksi dengan sesama teman yang lainnya.

III. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data seperti yang sudah diuraikan di atas, dapat ditarik simpulan dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Adapun simpulan yang diambil yaitu, nilai rata-rata klasikal pada siklus I adalah 72,50. Siswa yang tuntas ada 28 siswa atau 73,68%, yang tidak tuntas 10 siswa atau 26,3%. Pada siklus II nilai rata-rata klasikal adalah 75,04. Siswa yang tuntas 33 siswa atau 86,8% dan yang tidak tuntas ada 5 siswa atau 13,2%. Demikian halnya Ketuntasan belajar yang meningkat secara signifikan dari siklus I sebesar 74% menjadi 87% pada akhir siklus II. Hasil ini membuktikan permainan *bowling* yang dimodifikasi dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan Motorik Kasar pada siswa kelas III SD Negeri 17 Dangin Puri Tahun Ajaran 2017/2018.

Sehubungan dengan simpulan diatas, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Siswa diharapkan tetap semangat dan rajin berolahraga. Karena PJOK merupakan media yang berguna mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, dan keterampilan motorik siswa.
- 2) Guru hendaknya terus berusaha meningkatkan kemampuan dalam

Meningkatkan Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Bowling*....



mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam memotivasi siswa, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat terus meningkat. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian yang sejenis. Sebaiknya penelitian selanjutnya mengembangkan metode lain dan sampel yang lebih luas.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Arma dan Manadji, Agus. 1994. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- B.E.F Montolulu. 2005. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Pendidikan Jasmani Kelas I- 6*.
- Ega, Tri Rahayu. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabet, cv. 2013. h 79
- H.Strickland, Robert. 1999. *Bowling* (Terjemahan: Eri Desmarini Nasution). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Jubaedah. 2011. Penerapan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XIV Sumberagung Grati Pasuruan. *Skripsi*.
- Kurnialita, Eka Nur Rahmawati. 2013. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Bowling* Pada Siswa Kelompok A1 Tk An Nur II Stan Maguwoharjo Depok. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Lutan, Rusli. 2001. *Asas-Asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Susilo, Herawati, Husnul Chotimah dan Yuyun Dwita. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayumedia.
- Suwandi, Sarwiji. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta : Panitia Sertifikasi Guru.
- Tarigan, Djago. 1990. *Proses Belajar Mengajar Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Wira Indra Satya. 2006. *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional