

MENINGKATKAN VARIASI GERAK DASAR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN *ROUNDERS* MELALUI PERMAINAN TARGET

Tomri Ripandi (tomi.ripandi@student.upi.edu)

Entan Saptani (entan.saptani@gmail.com)

Tedi Supriyadi (tedisupriyadi@upi.edu)

Program Studi PGSD Penjas UPI Kampus Sumedang

ABSTRAK

Penelitian ini berlandaskan pada permasalahan yang ada di sekolah dasar, siswa masih kurang dalam pembelajaran permainan *rounders*. Berdasarkan hasil penelitian dilapangan dan hasil praktek pembelajaran *rounders* di kelas V SDN Cigentur ternyata masih kurang maksimal dalam pembelajarannya, terutama dalam variasi gerak dasar *rounders* yaitu ada 18 siswa atau 72% yang dinyatakan belum tuntas dalam pembelajaran *rounders*. Permainan *rounders* merupakan permainan bola kecil yang terdiri dari dua tim, yaitu tim penjaga dan tim pemukul, yang didalamnya terdapat aturan-aturan dalam permainannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang mengacu pada model Kemmis dan MC Taggart yaitu empat langkah dalam setiap siklusnya. Pada hasil tes belajar siswa disetiap siklusnya mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada hasil tes belajar siswa disetiap siklusnya mengalami peningkatan, pada siklus I mencapai 52%, meningkat pada siklus II menjadi 68% dan kembali meningkat di siklus III menjadi 92%. Dengan demikian upaya untuk meningkatkan variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target terjadi peningkatan dalam hasil belajarnya.

Kata Kunci: Variasi Gerak Dasar, Permainan *Rounders*, Permainan Target

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk membentuk manusia yang seutuhnya, yaitu manusia yang sehat jasmani dan rohaninya supaya bisa berguna di masyarakat. Menurut Sudirjo (2013, hal. 17) "pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dan berkembang secara wajar dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu menjadi manusia yang seutuhnya". Pendapat lain juga mengemukakan bahwa "pendidikan jasmani merupakan bagian dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan jiwa yang merupakan usaha untuk membuat bangsa Indonesia sehat, kuat lahir batin, yang diberikan pada seluruh jenjang pendidikan". (Sumarno, 2016, hal. 68). Pendidikan jasmani sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar karena dalam pendidikan jasmani aspek yang harus berkembang dalam diri anak bisa tercapai seperti aspek kognitif atau pengetahuan, apektif atau sikap dan psikomotor atau kemampuan gerak. Dalam pendidikan jasmani yang terpenting adalah aspek psikomotor atau kemampuan gerak siswa, karena jika dalam kemampuan gerak siswa, dua aspek seperti apektif dan kognitif pun akan muncul. Maka penting bagi guru atau pendidik untuk mengajarkan kepada siswanya tentang pendidikan jasmani, terutama kemampuan gerak dasar siswa.

Pendidikan jasmani erat kaitannya dengan gerak dasar, karena gerak dasar merupakan awal bagi siswa untuk bisa berkembang dalam aspek psikomotornya dan apabila pembendaharaan siswa dalam gerak dasar sudah banyak, maka siswa tersebut sudah berkembang dalam segala aspek yang menjadi tujuan pendidikan jasmani. Menurut Amung & Yudha (2000, hal. 57) menerangkan bahwa "gerak dasar

merupakan kemampuan yang bisa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup”. Dalam kegiatan olahraga pun gerak dasar sangat diperlukan karena gerak dasar merupakan awal dari gerak yang dilakukan seseorang pada suatu cabang olahraga yang dilakukan sebelum menginjak ke suatu cabang olahraga yang sesungguhnya. Pendapat lain juga mengemukakan bahwa “gerak dasar merupakan pelaksanaan suatu kegiatan secara efektif dan rasional yang memungkinkan suatu hasil yang optimal dalam latihan atau praktek”. (Choirudin, 2012, hal. 2).

Pada dasarnya pendidikan jasmani erat kaitannya dengan gerak dasar manusia. Dalam ruang lingkup pendidikan jasmani di sekolah dasar, gerak dasar sangat berhubungan dengan permainan. Menurut Kusmaedi (2009, hal. 4) “permainan adalah kegiatan kegiatan yang didalamnya terdapat aturan-aturan yang merupakan kesepakatan dari komunitas tertentu, dalam permainan unsur kesenangan dan kepuasan harus ada”. Jadi permainan merupakan serangkaian aktivitas yang menciptakan suatu kegembiraan, yang didalamnya terdapat aturan yang merupakan kesepakatan sebelumnya, sebelum dilaksanakannya permainan yang akan dilakukan. Bermain juga selain mengandung unsur kegembiraan, juga mengandung unsur pendidikan dalam permainan itu sendiri. Karena didalam permainan terdapat tiga unsur dalam pendidikan, seperti kognitif, afektif dan psikomotor. Terutama permainan sangat bersangkutan dengan kebugaran jasmani, karena bermain selalu menggunakan aktivitas fisik atau aktivitas gerak. Bermain juga menurut Anggraini, Winarno & Sulistyorini (2014, hal. 3) “merupakan salah satu alat untuk mencapai keinginan dan kesenangan seseorang serta untuk menyalurkan potensi untuk memenuhi kebugaran jasmani”. Bermain dapat meningkatkan semua aspek dalam diri manusia terutama anak-anak. Menurut Mayke (Ismail, 2006, hal. 121) “Bermain dapat mengembangkan konsep diri, komunikasi, kreativitas, aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman pengindraan, keterampilan olahraga dan menari”. Dengan bermain sebenarnya anak tidak sadar bahwa mereka telah mengembangkan semua potensi yang ada pada diri mereka, menggali potensi diri tanpa ada unsur paksaan dari orang dewasa. Menurut Nugraha & Rukmana (2016, hal. 2) menerangkan bahwa “dengan bermain, sebenarnya anak sedang mempraktekan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri”.

Salah satu permainan yang termasuk kedalam permainan bola kecil adalah *rounders* permainan *rounders* merupakan permainan bola kecil yang terdiri dari dua tim atau dua regu, yaitu regu penjaga dan regu pemukul. Menurut Arfiani (2010, hal. 1) “*Rounders* adalah permainan yang serupa dengan *baseball*. Permainan *rounders* ini dimainkan oleh dua tim yang secara bergantian menjadi tim pemukul dan tim penjaga”. Dengan kata lain permainan *rounders* merupakan salah satu permainan bola kecil yang dimainkan oleh dua tim atau dua regu, yaitu tim penjaga dan tim pemukul. Permainan *rounders* didalamnya terdapat atura-aturan yang dibuat oleh komunitas atau oleh suatu organisasi. Pembuatan

peraturan permainan *rounders* ini dibuat dengan tidak melupakan unsur dalam permainan, yaitu unsur kesenangan yang harus ada. Pendapat lain mengemukakan bahwa “permainan *rounders* adalah salah satu bentuk olahraga yang meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar”. (Widyatmoko, 2016, hal. 3)

Permainan *rounders* sangat penting diajarkan di sekolah dasar karena bertujuan untuk melatih akurasi siswa, permainan *rounders* juga bertujuan untuk melatih kekompakan, kerjasama karena permainan *rounders* merupakan permainan beregu. Menurut Rukmana (2013, hal. 76) “Teknik pokok yang dibutuhkan dalam permainan *rounders* antara lain: melempar, menangkap, dan memukul bola”. Apabila dalam satu regu sudah kompak maka permainan *rounders* akan mudah dilakukan dan akan mendapat poin yang banyak agar bisa memenangkan permainan *rounders*.

Pendidikan jasmani disekolah dasar sangat penting sekali untuk diajarkan, maka kualitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani harus ditingkatkan, terutama kinerja guru dan dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar harus diperhatikan. Guru harus melihat apa saja permasalahan yang sering muncul saat pembelajaran berlangsung.

Hal yang harus diperbaiki dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada kelas V di SDN Cigentur terutama dalam pembelajaran permainan *rounders* yaitu kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran jasmani yang kurang, terutama dalam pembelajaran gerak dasar *rounders*, pembelajaran yang diberikan guru kurang bervariasi dan terlalu monoton. Sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang dalam pembelajaran variasi gerak dasar *rounders*. Jadi melihat permasalahan yang muncul dalam variasi gerak dasar *rounders*, maka perlu adanya perbaikan supaya terjadinya peningkatan kualitas dalam pembelajaran.

Dengan demikian variasi gerak dasar dalam permainan *rounders* merupakan suatu masalah yang harus di selesaikan dan dicari solusinya. Untuk menuntaskan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran *rounders*, maka prlu adanya pemecahan masalah yang sesuai dengan masalah yang terjadi dan yang sesuai dengan pokok permasalahan yang sedang terjadi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 31 januari 2017 diperoleh data hasil belajar siswa dalam pembelajaran variasi gerak dasar *rounders*, sebanyak 18 siswa atau 72% dinyatakan belum tuntas dalam pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* dan 7 siswa atau 28% dinyatakan tuntas. Jadi hanya 7 orang siswa yang sudah memenuhi KKM sisanya atau 18 orang siswa masih belum memenuhi KKM.

Perbaikan yang cocok untuk pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* pada kelas V di SDN Cigentur ini adalah menggunakan permainan target, karena pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan membuat siswa semakin antusias dalam mengikiti pembelajaran.

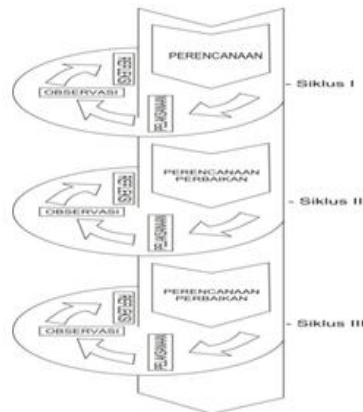
Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: perencanaan dalam pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target pada siswa kelas V SDN Cigentur Kabupaten Sumedang, pelaksanaan kinerja guru terhadap pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target pada siswa kelas V SDN Cigentur Kabupaten Sumedang, aktivitas siswa dalam pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target pada siswa kelas V SDN Cigentur Kabupaten Sumedang, hasil belajar siswa terhadap pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target pada siswa kelas V SDN Cigentur Kabupaten Sumedang.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan variasi gerak dasar siswa pada materi permainan *rounders*. tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut: untuk mengetahui perencanaan pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target pada siswa kelas V SDN Cigentur Kabupaten Sumedang, untuk mengetahui pelaksanaan kinerja guru terhadap pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target pada siswa kelas V SDN Cigentur Kabupaten Sumedang, untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target pada siswa kelas V SDN Cigentur Kabupaten Sumedang, untuk mengetahui hasil pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target pada siswa kelas V SDN Cigentur Kabupaten Sumedang.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh hampir keseluruhan siswa kelas V SDN Cigentur Kabupaten Sumedang mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran variasi gerak dasar *rounders*. Menurut Bodgan dan Taylor (Moleong, 2004) "Metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa tulisan, lisan dari orang dan perilaku yang diamati". Oleh karena itu peneliti memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wiraatmaja (2014, hal. 13) yang dimaksud penelitian tindakan kelas adalah "bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri". Pendapat lain juga mengemukakan bahwa "penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui revleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat". (Wardani, 2002). Sedangkan menurut Hanifah (2014, hal. 5) "PTK adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya". Metode PTK ini mengacu pada model Kemmis dan Taggaret, karena permasalahan dalam penelitian ini bertujuan bagaimana mengatasi kesulitan siswa dalam variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target. Sehingga dengan permainan target ini kemampuan siswa dalam pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* dapat meningkat.

Pembelajaran dapat meningkat apabila guru ada keinginan untuk memperbaiki pembelajaran supaya menjadi lebih baik dan meningkat dari setiap pertemuannya, terutama dalam pembelajaran jasmani tentang materi pembelajaran variasi gerak dasar *rounders*. Berikut adalah gambar model spiral dari Kemmis dan Taggart:



Gambar 1

Bentuk Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart
Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart (Wiraatmaja, 2014, hal. 66)

Dari gambar di atas dapat dipaparkan bahwa ada beberapa tahap dalam pelaksanaan tindakan kelas yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Tahapan tersebut harus selalu dilakukan selama penelitian dilakukan dengan beberapa siklus hingga target penelitian tercapai.

Paparan Data dan Pelaksanaan

Langkah-langkah yang terdapat pada pembelajaran permainan *rounders* ini berupa instrumen yang telah dibuat seperti perencanaan, pelaksanaan observasi siswa dan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar tergambarkan dengan melihat data awal dan data siklus I.

Pada saat peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tes variasi gerak dasar *rounders*, ternyata masih perlu diperbaiki. Hasilnya dari jumlah 25 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan hanya sekitar 7 siswa yang sudah memenuhi KKM atau yang tuntas. Berdasarkan observasi terhadap tes hasil belajar data awal, ternyata masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran *rounders* dan perlu perbaikan. Tugas peneliti pada proses pengambilan data awal adalah mengobservasi perencanaan, pelaksanaan, aktivitas siswa dan hasil belajar variasi gerak dasar *rounders*. Kemudian data yang diperoleh dari hasil observasi tersebut didiskusikan dengan mitra peneliti yang bersangkutan sebagai bahan analisis dan refleksi pada tahap pembelajaran selanjutnya. Dilihat dari permasalahan tersebut, peneliti memberikan tindakan dalam bentuk permainan target pada pembelajaran *rounders* untuk meningkatkan gerak dasar dalam pembelajaran *rounders*.

Dari hasil tes yang diperoleh pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan data awal yang diperoleh, meskipun peningkatannya tidak terlalu signifikan tetapi pembelajara variasi gerak dasar

rounders melalui permainan target merupakan solusi pemecahan masalah terhadap hasil belajar gerak dasar *rounders*. Untuk memaksimalkan hasil tersebut perlu adanya peningkatan latihan agar siswa mampu melakukan dengan baik. Berikut adalah rekapitulasi data peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I:

Tabel 1
Rekapitulasi Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Tindakan	Jumlah siswa	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
1	Data Awal	25	7	28%	18	72%
2	Siklus I	25	13	52%	12	48%

Berdasarkan data diatas maka pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* mengalami peningkatan, hal tersebut terlihat dari hasil tes pada siklus I yang awalnya hanya 7 siswa atau 28% yang dinyatakan tuntas, meningkat pada siklus I menjadi 13 siswa atau 52% yang dinyatakan tuntas. Dan yang belum tuntas menjadi berkurang yang awalnya 18 siswa atau 72% menjadi 12 siswa atau 48%.

Dilihat dari hasil analisis siklus I ternyata target hasil belajar siswa masih belum mencapai target yang diharapkan. Terlihat dari jumlah siswa yang belum tentas sebanyak 12 siswa atau sekitar 48%. Sehingga perlu melakukan refleksi untuk menentukan tindakan pada siklus selanjutnya.

Dari hasil observasi hasil belajar siswa selama proses pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target pada siklus II terlihat bahwa adanya peningkatan dari setiap siklus, akantetapi hasil belajar siswa harus ditingkatkan kembali. Dapat diartikan dari 25 siswa mengalami peningkatan hasil belajar variasi gerak dasar *rounders*. peningkatan pembelajaran pada siklus selanjutnya bertujuan untuk memperbaiki kesalahan yang dilakukan pada siklus II ini. Adapun kesulitan yang dihadapi yaitu siswa masih ragu-ragu dalam melakukan variasi gerak dasar *rounders*, sehingga berpengaruh pada posisi tubuh saat akan melakukan variasi gerak dasar *rounders*. Adapun tes hasil belajar pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Rekapitulasi Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Tindakan	Jumlah siswa	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
1	Data Awal	25	7	28%	18	72%
2	Siklus I	25	13	52%	12	48%
3	Siklus II	25	17	68%	8	32%

Dari hasil rekapitulasi hasil belajar variasi gerak dasar *rounders* di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan dari setiap pertemuannya, yaitu pada siklus I siswa yang tuntas ada 13 orang siswa atau 52% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 12 orang siswa atau 48%. Meningkat pada siklus II menjadi 17 siswa atau 68% siswa yang tuntas dan siswa yang belum tuntas ada 8 siswa atau 32% orang siswa yang belum tuntas.

Meskipun terjadi peningkatan dari setiap pertemuannya, yaitu dari siklus I ke siklus II, pada siklus III harus lebih ditingkatkan dan perlu adanya perbaikan dalam pembelajarannya, supaya mendapatkan hasil yang memuaskan pada pembelajaran variasi gerak dasar *rounders*.

Berikut ini dijelaskan pada paparan data hasil tes belajar pada siklus III. Berdasarkan data hasil tes belajar yang diperoleh pada saat pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* yang pada pelaksanaan hasil belajar, melihat kemampuan siswa kelas V SDN Cigentur ini melakukan gerak dasar *rounders*, yaitu lempar, tangkap, dan memukul bola yang dikemas dalam bentuk permainan target. Dari 25 siswa di kelas V sebanyak 23 orang siswa atau 92% sudah memenuhi kriteria kelulusan minimal (KKM) yaitu 75.

Dengan demikian hasil belajar variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target mendapat kriteria baik dan hasil belajar yang baik dengan hasil tersebut dapat dikatakan tuntas. Berdasarkan data yang diperoleh dengan melakukan pengamatan pada siklus III, berikut adalah rekapitulasi perolehan persentase hasil belajar siswa pada siklus III:

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Tes Variasi Gerak Dasar Rounders Siklus III

No	Tindakan	Jumlah siswa	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
1	Data Awal	25	7	28%	18	72%
2	Siklus I	25	13	52%	12	48%
3	Siklus II	25	17	68%	8	32%
4	Siklus III	25	23	92%	2	8%

Dilihat dari hasil tes variasi gerak dasar *rounders* di atas tentang hasil pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target, pada siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh data siswa yang tuntas ada 13 orang atau 52%, untuk siklus II ada peningkatan dari siklus I yaitu 17 orang atau 68%, dan pada siklus III siswa yang tuntas menjadi 23 siswa atau 92%. Dengan demikian dapat dipaparkan dari hasil penilaian pada tabel diatas yang menyatakan bahwa pembelajaran anak pada setiap siklusnya mengalami peningkatan dalam melaksanakan variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target, dan pada akhir siklus III tes hasil belajar siswa dinyatakan meningkat dan tuntas pada pembelajaran bola kecil, khususnya *rounders*.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil kemampuan siswa dalam pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* melalui permainan target, terbukti dengan penerapan langkah-langkah pada setiap tindakan dalam setiap siklusnya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran variasi gerak dasar *rounders*. Berikut hasil tes variasi gerak dasar *rounders* pada siswa kelas V dipaparkan dalam diagram di bawah ini.

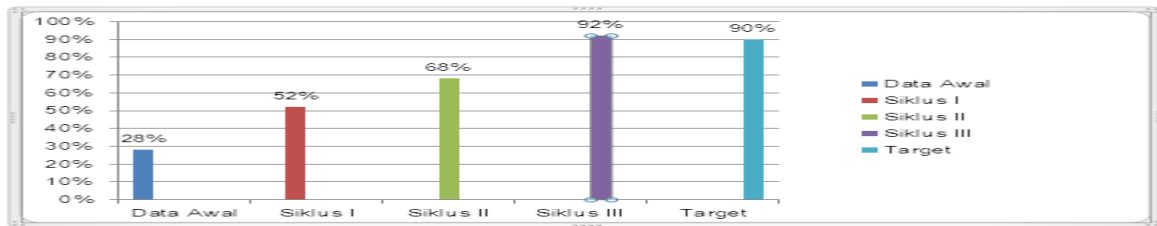


Diagram 1
Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dilihat dari diagram diatas hasil tes dalam pembelajaran variasi gerak dasar *rounders* pada siswa kelas V dari siklus I, siklus II dan Siklus III mengalami peningkatan. Maka paparan hasil penelitian dari data awal yang baru mencapai 28% mengalami peningkatan pada siklus I mencapai 52%, siklus II mencapai 68%, siklus III mencapai 92%, walaupun 2 siswa atau 8% dari jumlah 25 peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 75, tetapi secara keseluruhan telah mengalami peningkatan di berbagai aspek dan telah mencapai target yang ditentukan, yaitu 90%. Sehingga upaya pemberian tindakan telah dihentikan.

Akhirnya, penelitian tindakan kelas dengan meningkatkan variasi gerak dasar dalam pembelajaran permainan *rounders* melalui permainan target pada siswa kelas V SDN Cigentur Kabupaten Sumedang, dapat memberikan kontribusi positif berupa peningkatan pada tahap perencanaan, pelaksanaan kinerja guru, berikut aktivitas siswa dan juga hasil belajar peserta didik, maka hipotesis tindakan dapat diterima.

KESIMPULAN

Pembelajaran variasi gerak dasar pada pembelajaran *rounders* dengan menggunakan permainan target merupakan solusi untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar *rounders* di kelas V SDN Cigentur. Pada prosesnya meliputi perencanaan, kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Dari sisi perencanaan dikatakan berhasil atau mencapai target, karena dari setiap pertemuan atau dari setiap siklusnya mengalami peningkatan, pada siklus III hasil perencanaan mencapai 96,25%, hasil tersebut sudah melebihi target yang sudah direncanakan yaitu 90%. Kinerja guru juga mengalami peningkatan dari setiap siklusnya, dan pada siklus III yaitu sebesar 98,33% maka dalam kinerja guru dikatakan meningkat dan melebihi target. Aktivitas siswa meningkat dari siklus I sebanyak 12%, meningkat di siklus II menjadi 60% dan peningkatan pada siklus III mencapai 92% dan sudah mencapai target yang diharapkan. Hasil belajar siswa pada pembelajaran *rounders* mengalami peningkatan dan sudah memenuhi KKM, dari data awal 28%, siklus I 52%, siklus II 68% dan pada siklus III mencapai 92% dan mencapai target yang diharapkan oleh peneliti, yaitu 90% siswa yang tuntas.

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti mengajukan implikasi dan saran untuk perbaikan proses pembelajaran *rounders*, terutama variasi gerak dasar dalam *rounders*. Siswa supaya lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran *rounders* sebaiknya dikemas dalam bentuk permainan supaya

pembelajaran tidak jenuh, permainan target sangat untuk karakteristik siswa di sekolah dasar, karena karakter siswa adalah bermain. Bagi guru sebaiknya lebih bisa memilih pembelajaran apa yang cocok untuk disampaikan kepada siswa, jadi pembendaharaan materi dan permainan harus lebih luas lagi, permainan target sangat cocok untuk dikembangkan dalam materi *rounders*. Bagi sekolah yaitu dapat menerapkan metode permainan dalam sajian pembelajaran jasmani dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dan bagi peneliti yaitu diharapkan dapat terus menggali dan menyesuaikan dengan peserta didik dalam penelitian yang dilakukan, terutama dalam pembelajaran *rounders*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amung, M., & Yudha. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Anggraini, N. D., Winarno, & Sulistyorini. (2014). Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Service Bawah Bola Voli Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Malang. *Jurnal Olahraga Pendidikan*, 3.
- Arfiani, D. (2010). *Bermain Rounders*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Choirudin, m. (2012). Upaya Peningkatan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok dengan Menggunakan Alat Bantu Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Bejen Karanganyar. *Jurnal Skripsi*, 2.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: UPI PRESS.
- Ismail, A. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kusmaedi, N. (2009). *Permainan Tradisional*. Sumedang: UPI Press.
- Moleong, L. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, R. G., & Rukmana, A. (2016). *Permainan Tradisional*. Sumedang: UPI Press.
- Rukmana, A. (2013). *Slagball dan Rounders*. Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudirjo, E. (2013). Pakem dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Pendidikan Dasar*, 17.
- Sumarno, T. (2016). Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Chest Pass Bola Basket Melalui Permainan Kucing Bola di Kelas V SDN Cibulan II Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka. *Jurnal Mimbar Pendidikan*, 68.
- Wardani, I. (2002). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widyatmoko, E. W. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Permainan *Rounders* Melalui Modifikasi Alat Pembelajaran Pada Siswa Kelas V SDN Purwotomo. *Jurnal Artikel*, 3.

Wiraatmaja, R. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.