



## Peningkatan Kemampuan Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bolagantung Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bulusari 1 Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun 2024/2025

**Ahmad Suhadak**

*hadaahmah010@gmail.com*

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

**Wasis Himawanto**

*himasis\_23@unpkediri.ac.id*

Magister Keguruan Olahraga, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

**Dwi Sulistyo Nugroho**

*dwinugrohosp44@guru.sd.belajar.id*

Guru PJOK, Sekolah Dasar Negeri Bulusari 1 Kabupaten Kediri

**Abstract** *This study aims to improve student learning outcomes in the subject of Physical Education, Sports, and Health in grade V students of SD Negeri Bulusari 1, Kediri Regency through the application of the play group method. This study uses the Classroom Action Research (CAR) approach which is implemented in two cycles. Each cycle consists of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were all grade V students of SD Negeri Bulusari 1, Tarokan District, Kediri Regency. Based on the observation results in cycle 1, out of 14 fifth grade students of SD Negeri Bulusari 1, there were 5 students who were able to hit the ball correctly. Students are declared to be able to hit the ball correctly if they are able to hit the ball correctly 3 times out of 5 times hitting the ball. During the learning process in cycle 1 related to student attitudes, the percentage results were 68.6%, while the target desired by the researcher was that at least 80% of the number of students must achieve the Minimum Completion Criteria (complete) value. The ability of students to hit the ball in cycle 2 increased from cycle 1, this is indicated by the decrease in the number of students who were able to hit the ball less than 3 times out of 5 times hitting the ball. During the learning process in cycle 2 related to student attitudes, it increased to 91.5% (up 22.9% from cycle 1). This success rate indicates that the learning process of the rounders game with this modification was successful because it had reached the target and even exceeded the target desired by the researcher, namely 80% of the number of students had completed the Minimum Completion Criteria value. Learning the rounders game with modifications received positive responses from students. This can be seen from the results of the student response questionnaire analysis of learning the rounders game with modifications which showed that almost 90% of students felt happy in following the learning process. So it can be concluded that learning the rounders game with modifications is acceptable and can improve student learning outcomes.*

**Keywords:** hit the ball, modification, rounders game

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada siswa kelas V SD Negeri Bulusari 1 Kabupaten Kediri melalui penerapan metode kelompok bermain. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Bulusari 1, Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1 dari 14 siswa kelas V SD Negeri Bulusari 1 ada 5 siswa yang sudah dapat memukul bola dengan benar. Siswa dinyatakan sudah bisa memukul bola dengan benar apabila mampu memukul bola secara benar sebanyak 3 kali dari 5 kali memukul bola. Selama proses pembelajaran pada siklus 1 yang berkaitan dengan sikap siswa diperoleh hasil prosentase sebesar 68,6%, sedangkan target yang diinginkan peneliti yaitu minimal 80% dari jumlah siswa harus mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (tuntas). Kemampuan siswa memukul bola pada siklus 2 mengalami peningkatan dari siklus 1, hal ini ditunjukkan dengan berkurangnya jumlah siswa yang mampu memukul bola di bawah 3 kali dari 5 kali memukul bola. Selama proses pembelajaran pada siklus 2 yang berkaitan dengan sikap siswa mengalami peningkatan menjadi 91,5% (naik sebanyak 22,9% dari siklus 1). Tingkat keberhasilan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran permainan rounders dengan

*Received April 28, 2025; Revised Mei 30, 2025; Juni 14, 2025*

\* Ahmad Suhadak, hadaahmah010@gmail.com

***Peningkatan Kemampuan Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bolagantung Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bulusari 1 Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun 2024/2025***

modifikasi ini berhasil karena sudah mencapai target bahkan melebihi target yang diinginkan peneliti yaitu 80% dari jumlah siswa tuntas mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal. Pembelajaran permainan rounders dengan modifikasi mendapat respon positif dari siswa. Hal ini terlihat dari hasil analisis angket respon siswa terhadap pembelajaran permainan rounders dengan modifikasi yang menunjukkan bahwa hampir 90% siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan rounders dengan modifikasi dapat diterima dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** memukul bola, modifikasi, *permainan rounders*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar. Sardes Silaban ( 2012: 1-2 ) dalam skripsinya menulis “Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, kemampuan sosial, panalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ini dapat dicapai melalui pembelajaran yang melibatkan aktifitas fisik yang telah dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Salah satu aktifitas fisik dalam program pendidikan jasmani yang cukup dikenal adalah aktivitas permainan. Permainan merupakan salah satu program pelajaran yang diberikan kepada siswa. Salah satu permainan yang banyak diberikan kepada siswa Sekolah Dasar (SD) adalah permainan kecil dan permainan bola besar. Melalui aktifitas permainan, siswa diajar melakukan gerakan-gerakan lokomotor, non-lokomotor dan gerak *manipulatif*. Aktifitas fisik dalam bentuk permainan yang sering dilaksanakan disekolah dasar adalah kasti, *kippers*, *Rounders*, *sepakbola*, *bola voli*, *bola basket*. Diantara permainan-permainan tersebut yang sering terabaikan oleh peserta didik dan beberapa guru adalah permainan *rounders*. Entah mengapa permainan ini tidak begitu dikenal dikalangan peserta didik ataupun pendidik di sekolah dasar, padahal permainan ini termasuk dalam kategori permainan kecil yang boleh diajarkan di sekolah-sekolah. Tujuan permainan Rounders dalam pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan fungsi tubuh, meningkatkan sikap sportifitas antar pemain atau teman, meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam

***Peningkatan Kemampuan Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bolagantung Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bulusari 1 Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun 2024/2025***

aktifitas yang terorganisasi, menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik, belajar berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain, memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreatifitas, mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktifitas suatu permainan dan untuk mendapatkan olahraga yang murah meriah dan tidak menakutkan peserta didik.

Permainan *Rounders* memiliki beberapa keterampilan atau tehnik dasar yaitu: melempar, menangkap, dan memukul bola dan lain-lain. Bermain *rounders* sungguh-sungguh menarik kalau beberapa aspek tersebut mampu dilakukan oleh siswa ketika sedang bermain, karena permainan ini tidak ada melempar bola ke pemain untuk mematikan yang menjadi momok bagi siswa dalam bermain karena hal ini akan kelihatan menyakitkan seperti pada permainan kasti atau kippers, sementara indikator-indikator yang diharapkan adalah siswa mampu memukul bola *rounders* dan jatuh di antara garis salah, siswa mampu menangkap bola *rounders* dengan jarak tertentu, siswa mampu melempar bola pada jarak tertentu . Namun pada kenyataannya banyak siswa yang tidak mampu untuk melakukan aspek-aspek tersebut khususnya dalam hal memukul bola betul (bola dipukul kena dan jatuh diantara home base dengan base kedua dan home dengan base kelima dan kepanjangannya).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri Bulusari 1 Kecamatan Tarokan disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memukul betul masih sangat sedikit terbukti dari tahun ke tahun masih kecil prosentase memukul betul. Rendahnya kemampuan memukul yang betul dalam permainan *rounders* tersebut karena beberapa faktor, diantaranya yaitu 1) dalam pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar disekolah tersebut pada umumnya guru pendidikan jasmani cenderung memakai gaya klasik atau guru penjas masih berorientasi mengajar olahraga dan langsung bermain *rounders* tanpa memperhatikan gerak dasar 2) kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tidak dimodifikasi, 3) terbatasnya sarana dan prasarana olahraga yang tersedia disekolah, 4) motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran belum tinggi. 5) kemampuan memukul siswa masih kurang, hal ini diakibatkan oleh tidak baiknya hasil lambungan dari pelambung ( *pitcher* ), 6) bola gantung ( sebagai pengganti *Pitcher* ) belum pernah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran *rounders* biasanya dimulai dengan penjelasan tentang teknik dan taktik kemudian siswa mencontoh dan melakukannya dalam bermain *Rounders*. Sangat banyak siswa sewaktu melakukan pukulan bola hasil pukulannya salah, terlebih dalam perkenaan bola sewaktu memukul, hal ini diakibatkan oleh ayunan lengan yang kurang tepat waktunya dan kurangnya kesempatan siswa melakukan pukulan sehingga mempengaruhi perkenaan bola, serta sulitnya seorang siswa menjadi pelambung ( *pitcher* ) saat bertugas melambungkan bola supaya bola

dalam keadaan strike supaya mudah dan harus dipukul oleh pemukul. Dalam hal ini siswa memerlukan latihan-latihan yang memerlukan pengganti pelambung ( *pitcher* ) supaya bola menjadi mudah untuk sasaran pukulan, dan pengganti pelambung untuk sasaran pukulan yang paling tepat adalah bola gantung.

Meningkatkan kemampuan siswa melakukan keterampilan atau tehnik dasar permainan perlu dilakukan guru, khususnya dalam meningkatkan kemampuan siswa melakukan pukulan bola. Siswa yang gagal dalam melakukan pukulan bola cenderung malu kepada siswa-siswa lainnya, sehingga dengan kegagalannya tersebut siswa merasa kurang percaya diri dalam melakukan pukulan-pukulan berikutnya. Hal ini menjadikan permainan rounders bagi sebagian siswa kurang menyenangkan, padahal sebetulnya permainan ini termasuk disukai dan menyenangkan peserta didik. Guru dalam fungsinya sebagai fasilitator harusnya memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas ataupun dilapangan, guru merancang Modul Ajar sesuai dengan kondisi siswa dan berusaha mengarahkan siswa untuk berperan aktif dan bertanggung jawab terhadap proses serta hasil pembelajaran. Sedangkan guru sebagai motivator bertindak untuk membantu siswa menemukan kekuatan, talenta dan kelebihan mereka. Guru sebagai pembimbing harus mampu menumbuhkan dan mengembangkan rasa cinta siswa akan proses pembelajaran serta membantu siswa untuk mengerti cara belajar yang optimal.

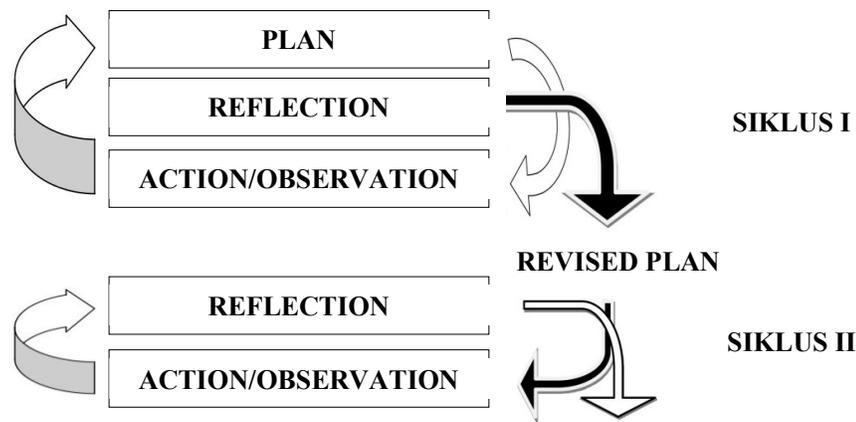
Banyak cara mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan salah satunya adalah dengan modifikasi penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, karena fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa. Dalam hal inilah sangat diperlukan peran guru dalam pemanfaatan media.

Menurut Djamarah, Zain (1995 : 124) dari Sardes Silaban “Guru yang pandai menggunakan media adalah guru yang bisa memanipulasi media sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan yang disampaikan kepada anak didik dalam proses belajar mengajar”. Melihat perlunya penggunaan media dalam Proses Belajar Mengajar maka peneliti merancang media yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa memukul bola pada permainan rounders adalah dengan menggunakan media bola gantung. Alasan peneliti menggunakan media bola gantung untuk meningkatkan kemampuan memukul bola pada siswa kelas V di SD Negeri Bulusari 1 Kecamatan Tarokan adalah karena pada kenyataannya kemampuan memukul bola rounders siswa belum baik sehingga peneliti menggunakan media

bola gantung untuk meningkatkan kemampuan memukul siswa. Karena media bola gantung pada pembelajaran adalah media yang dianggap paling tepat digunakan untuk memperbaiki kemampuan memukul siswa, dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat belajar memukul bola secara tepat dengan sasaran bola gantung yang tersedia. Dengan siswa belajar dan bermain *rounders* menggunakan media bola gantung sebagai pengganti pelambung diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memukul siswa dan permainan *rounders* lebih dikenal dan disukai oleh peserta didik. Dari latar belakang tersebut di atas maka penulis menentukan judul Penelitian Tindakan Kelas dengan judul, “*Peningkatan Kemampuan Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bolagantung Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bulusari 1 Kecamatan Tarokan Tahun 2024/2025*”

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas atau lebih dikenal dengan nama PTK. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian masalah praktis yang memiliki tujuan utama untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani. PTK terdiri atas empat tahap, yaitu *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi) disetiap siklusnya.



Dari hasil penelitian data yang di analisis adalah

- a. Menentukan nilai rata-rata kelas

Nilai yang diperoleh siswa dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah siswa sehingga diperoleh rata-ratanya. Nilai rata-rata diperoleh dengan rumus sebagai berikut (Zainal Aqib, 2009: 40) :

$$x = \frac{X}{N}$$

Keterangan:

$x$  = nilai rata-rata

$X$  = jumlah semua nilai siswa

$N$  = jumlah siswa

- b. Menentukan nilai hasil Observasi yang meliputi penilaian afektif dan penilaian psikomotorik, dengan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{ skor perolehan}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

- c. Penilaian Lembar Angket

Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, sikap, dan paham dalam hubungan kausal. Angket dilaksanakan secara tertulis dan penilaian hasil belajar akan jauh lebih praktis. Untuk menghitung presentase angket, digunakan rumus sebagai berikut (dimana perhitungannya per nomor pertanyaan):

$$P = \frac{Z}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = presentase

$Z$  = jumlah alternatif jawaban

$n$  = jumlah responden

- d. Menentukan nilai Ketuntasan Belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Pada penelitian ini digunakan deskripsi persentase dengan rumus sebagai berikut (Zainal Aqib, 2009: 40):

$$\text{Keberhasilan belajar} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa di kelas}} \times 100\%$$

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjut pada siklus selanjutnya. Adapun hasil dari perhitungan rumus tersebut masih harus dikonsultasikan dengan tabel kriteria tingkat keberhasilan siswa untuk mengetahui kualitas keberhasilan yang diperoleh.

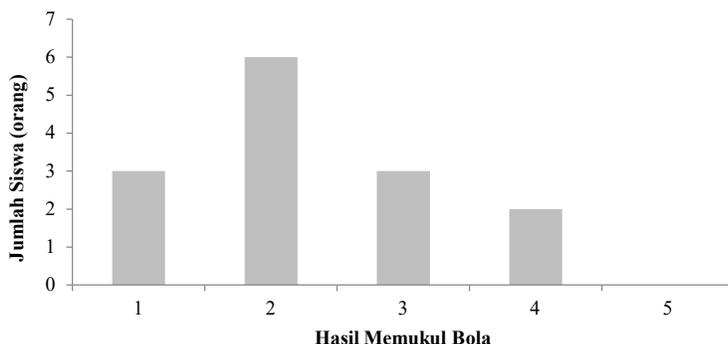
## HASIL

Penelitian ini terfokus pada pembelajaran permainan Rounders siswa kelas V semester 2 pada tahun pelajaran 2024/2025, diharapkan yang bisa memukul “Betul” mencapai 80% dari 14 siswa. Proses tindakan melalui bentuk kegiatan pembelajaran bermain Rounders menggunakan bola gantung.

### a. Hasil Penelitian Siklus 1

Pada siklus 1 hasil penelitian akan diuraikan berdasarkan pada pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung yang melibatkan interaksi guru dan siswa dan pengamatan setelah proses pembelajaran selesai yang berupa hasil refleksi.

#### 1) Tahap Observasi



**Gambar 6.** Hasil kemampuan siswa memukul bola pada siklus 1

**Tabel 4.** Pengamatan Proses Pembelajaran Siswa Satu Kelas V pada Siklus 1

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru				V	
2	Siswa memperhatikan peragaan yang diberikan oleh guru				V	
3	Siswa melaksanakan perintah dari guru dengan baik				V	



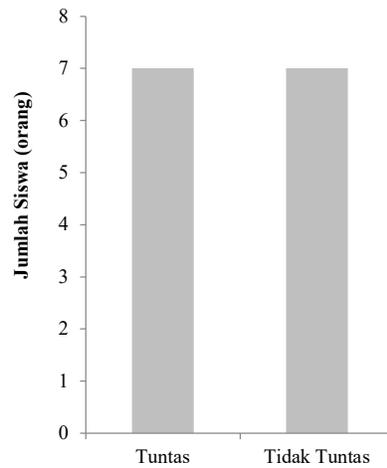
**Peningkatan Kemampuan Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi  
Bolagantung Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bulusari 1 Kecamatan Tarokan  
Kabupaten Kediri Tahun 2024/2025**

7	Nurlailatul Fitriah	P	76	72	80	76,0	T	
8	Izzulham Rajib Maulana	L	72	72	60	68,0	TT	
9	Ummu Ruqoyyah Binta BMW	P	72	72	60	68,0	TT	
10	Dilla Putri Ayunda K	P	80	80	80	80,0	T	
11	M. Nur Prasetya P	L	72	68	80	73,3	TT	
12	Kelvin Yohanes	L	80	80	80	80,0	T	
13	Qanayya Aura Syifa	P	76	76	60	70,7	TT	
14	Vaneza Nathallya Susanto	P	80	76	60	72,0	TT	
Rata-rata							74,3	

Keterangan: T = tuntas                      TT = tidak tuntas

$$\begin{aligned} \text{Prosentase tingkat keberhasilan belajar} &= \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa di kelas}} \times 100\% \\ &= \frac{7}{14} \times 100\% = 50\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa rata-rata kelas sebesar 74,3 dan jumlah siswa yang telah tuntas sebanyak 7 siswa sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa. Hal ini berarti jumlah yang tuntas sama banyak dengan yang tidak tuntas (gambar 7). Selain itu, hasil pembelajaran pada siklus 1 termasuk dalam kriteria cukup baik dengan prosentase tingkat keberhasilan sebesar 50%.



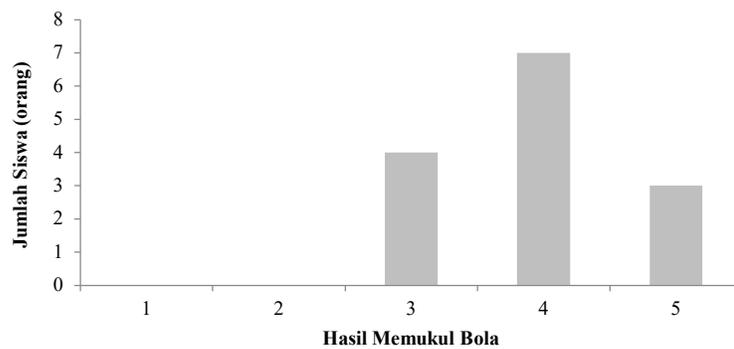
**Gambar 7.** Perbandingan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada siklus 1

### Hasil Penelitian Siklus 2

Pada siklus 2 hasil penelitian akan diuraikan berdasarkan pada pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung yang melibatkan interaksi guru dan siswa dan pengamatan setelah proses pembelajaran selesai yang berupa hasil refleksi.

#### 1) Tahap Observasi

Hasil pengamatan pada siklus 2 dari 14 siswa kelas V SD Negeri Watudandang 2 semua siswa sudah dapat memukul bola dengan benar (gambar 8). Selama proses pembelajaran berlangsung respon siswa terhadap materi pelajaran dan juga tingkat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan rounders mengalami peningkatan (tabel 6).



**Gambar 8.** Hasil kemampuan siswa memukul bola pada siklus 2

Berdasarkan gambar 8 terlihat bahwa semua siswa sudah dapat memukul bola dengan benar. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1.



*Peningkatan Kemampuan Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi  
Bolanantung Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bulusari 1 Kecamatan Tarokan  
Kabupaten Kediri Tahun 2024/2025*

No	Nama	L/P	Penilaian			NA	Ket
			Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Ahmad Damar Kholis	L	92	88	80	86,7	T
2	Andreas Kurnia Omega	L	84	80	100	88,0	T
3	Atika Ningsih	P	92	92	80	88,0	T
4	Desy Putri Nur Fatimah	L	92	88	80	86,7	T
5	Erwin Tri W	L	84	80	60	74,7	TT
6	Farika Naimatul U	P	92	92	80	88,0	T
7	Nurlailatul Fitriah	P	88	88	80	85,3	T
8	Izzulham Rajib Maulana	L	84	80	80	81,3	T
9	Ummu Ruqoyyah Binta BMW	P	84	84	80	82,7	T
10	Dilla Putri Ayunda K	P	84	80	80	81,3	T
11	M. Nur Prasetya P	L	84	84	80	82,7	T
12	Kelvin Yohanes	L	92	88	100	93,3	T
13	Qanayya Aura Syifa	P	92	88	80	86,7	T

**Peningkatan Kemampuan Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bolagantung Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bulusari 1 Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun 2024/2025**

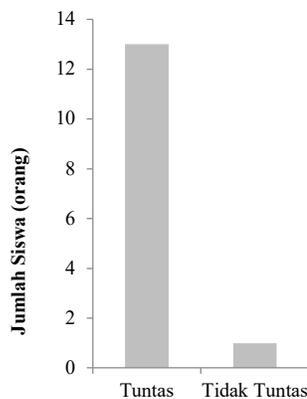
14	Vaneza Nathallya Susanto	P	88	88	80	85,3	T	
Rata-rata							85	

Keterangan: T = tuntas

TT = tidak tuntas

$$\begin{aligned} \text{Prosentase tingkat keberhasilan belajar} &= \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa di kelas}} \times 100\% \\ &= \frac{13}{14} \times 100\% = 92,86\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 7 terlihat bahwa rata-rata kelas sebesar 85 dan jumlah siswa yang telah tuntas sebanyak 13 siswa sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 1 siswa. Hal ini berarti jumlah yang tuntas lebih banyak daripada yang tidak tuntas (gambar 9). Hasil pembelajaran pada siklus 2 termasuk dalam kriteria sangat baik dengan prosentase tingkat keberhasilan sebesar 92,86%, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus 2 mengalami peningkatan.



**Gambar 9.** Perbandingan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada siklus 2

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1 dari 14 siswa kelas V SD Negeri Watudandang 2 ada 5 siswa yang sudah dapat memukul bola dengan benar. Siswa dinyatakan sudah bisa memukul bola dengan benar apabila mampu memukul bola secara benar sebanyak 3 kali dari 5 kali memukul bola. Selama proses pembelajaran pada siklus 1 yang berkaitan dengan sikap siswa diperoleh hasil prosentase sebesar 68,6%. Hal ini dikarenakan adanya kelemahan dalam proses pembelajaran yaitu respon siswa terhadap materi pelajaran sangat kurang begitu juga dengan tingkat antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan rounders. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 50%, sedangkan target yang diinginkan peneliti yaitu minimal 80% dari jumlah siswa harus mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (tuntas).

***Peningkatan Kemampuan Memukul Bola Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bolagantung Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bulusari 1 Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun 2024/2025***

Kemampuan siswa memukul bola pada siklus 2 mengalami peningkatan dari siklus 1, hal ini ditunjukkan dengan berkurangnya jumlah siswa yang mampu memukul bola di bawah 3 kali dari 5 kali memukul bola. Selama proses pembelajaran pada siklus 2 yang berkaitan dengan sikap siswa mengalami peningkatan menjadi 91,5% (naik sebanyak 22,9% dari siklus 1), selain itu respon siswa terhadap materi pelajaran dan tingkat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan rounders jugamengalami peningkatan. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus 2 juga meningkat menjadi 92,86% (naik sebanyak 42,86% dari siklus 1). Tingkat keberhasilan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran permainan rounders dengan modifikasi ini berhasil karena sudah mencapai target bahkan melebihi target yang diinginkan peneliti yaitu 80% dari jumlah siswa tuntas mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal.

### **KESIMPULAN**

- a. Kemampuan siswa memukul bola mengalami peningkatan di siklus 2, rata-rata semua siswa sudah bisa memukul bola minimal 3 kali dari 5 kali memukul boladibandingkan di siklus 1 hanya ada 5 siswa saja yang bisa memukul bola minimal 3 kali dari 5 kali memukul bola.
- b. Sikap siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan sebanyak 22,9% di siklus 2, yaitu dari 68,6% di siklus 1 menjadi 91,5%.
- c. Hasil pembelajaran siswa juga mengalami peningkatan di siklus 2 yang menyebabkan tingkat ketuntasan belajar juga meningkat sebanyak 45%, yaitu dari 50% di siklus 1 menjadi 95%.

### **REFERENSI**

- Agus Kristiyanto, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani dan Kepeleatihan Olahraga*. UNS Press.
- Depdiknas, Rancangan Hasil Belajar 2006
- Djamaroh Zain 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Banjar Masin: Rineka Cipta
- Sardes Silaban. 2012 . *Upaya Meningkatkan Kemampuan Memukul Bola Kasti Dengan Menggunakan Media Bola Gantung Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 108151 Bah Perak Kecamatan Bangun Purba Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013*.
- Zainal Aqib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.