

Penggunaan Modifikasi Bola Kertas Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lemparan Bawah Dalam Permainan Softball Pada Siswa Kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang

Abdil Fatah¹ Bertika Kusuma Prastiwi² Muhammad Alimin³

¹Bidang Studi PJOK, Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jalan Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto, Karangtempel, Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232

Abdulfatah17@gmail.com: bertikakusumapraستيwi@upgris.ac.id:
much.alimin09@gmail.com:

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan melempar atas (overhand throw) pada permainan softball melalui penggunaan alat bantu pembelajaran berupa bola plastik dengan tambalan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi yang melibatkan peneliti, kolaborator, dan siswa. Teknik triangulasi sumber digunakan untuk validasi data, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari kondisi awal ke siklus I dan kemudian ke siklus II. Pada kondisi awal, siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 hanya 27,78% (10 siswa). Setelah tindakan pada siklus I, meningkat menjadi 58,33% (21 siswa), dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 80,55% (29 siswa).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu pembelajaran mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan. Kesimpulannya, penerapan alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar overhand throw dalam permainan softball pada siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang.

Kata Kunci: lemparan bawah, softball, alat bantu pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning achievement in the overhand throw skill in softball using learning tools (plastic ball with patchwork) for class XI 9 SMA Negeri 9 Semarang in the 2024/2025 academic year. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementing the action, observing, and reflecting. The subjects were 36 students, including 10 male and 26 female students.

Data were collected through tests and observations involving the researcher, collaborator, and students. Data validation used source triangulation, while analysis was conducted using descriptive percentage techniques. The results showed a significant improvement in student achievement across the cycles. In the initial condition, only 27.78% (10 students) reached the Minimum Mastery Criteria (KKM) of 75. In the first cycle, this increased to 58.33% (21 students), and in the second cycle, it rose to 80.55% (29 students).

The improvement indicates that the use of learning tools contributed to better student performance in overhand throwing. The implementation of the second cycle created a more active, effective, efficient, and enjoyable learning atmosphere, supporting a higher-quality learning process. Based on these

findings, it can be concluded that the application of teaching aids significantly improves students' learning achievement in overhand throw skills in softball for class XI 9 SMA Negeri 9 Semarang.

Keywords: *overhand throw, softball and teaching aids*

PENDAHULUAN

Menurut Astuti & Kumar dalam (Nurhasan Ishak, 2024) jasmani dan olahraga merupakan satu kesatuan bagian dari pendidikan yang dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pertumbuhan, perkembangan dan perkembangan yang seutuhnya. Pendidikan jasmani pada dasarnya adalah suatu kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas fisik (Subarjah, 2019). Menurut Victor G. Simanjuntak dalam (Gentana et al., 2018) bahwa: "Pendidikan Jasmani dan Kesehatan adalah mata pelajaran yang merupakan bagian dari pendidikan kesehatan yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang selaras serasi dan seimbang". (Riyani, 2021) Tujuan utama pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan individu agar menjadi pribadi yang kreatif, inovatif, dan mampu beradaptasi dengan lingkungan. Secara hakiki, pendidikan jasmani merupakan proses yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk membawa perubahan yang menyeluruh dalam kualitas individu, baik dari segi fisik, mental, emosional, intelektual, sosial, moral, maupun estetika (Bangun, 2016). Selain itu, diharapkan pendidikan jasmani dapat memberikan dampak positif yang mendorong perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara optimal.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga kelang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Menurut (Qodri, 2017) Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Menurut (Wardana, 2019) Dengan harapan terjadi perubahan positif pada diri anak sebagai hasil belajar tersebut Ciri-ciri pembelajaran pada dasarnya merupakan tanda-tanda upaya guru mengatur unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, sehingga dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar terjadi proses belajar dan tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Gagne dalam (Sutikno, 2019) ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut: (1) Mengaktifkan motivasi; (2) Memberitahu tujuan belajar; (3) Mengarahkan perhatian; (4) Merangsang ingatan; (5) Menyediakan bimbingan belajar; (6) Meningkatkan retensi (kemampuan untuk mengingat pengetahuan yang telah dipelajari); (7) Melancarkan transfer belajar; (8) Memperlihatkan penampilan dan memberikan umpan balik.

Umumnya, guru masih menerapkan metode pembelajaran yang bersifat tradisional atau konvensional dalam kesehariannya. Dari sisi fasilitas, kebanyakan guru lebih mengutamakan sarana yang berorientasi pada prestasi, dan jarang memanfaatkan alat bantu pembelajaran maupun melakukan modifikasi terhadap sarana yang ada. Sebagai contoh, dalam pembelajaran bola voli, seringkali digunakan peralatan standar seperti bola voli, net, dan lapangan sesuai dengan peraturan pertandingan. Padahal, sebaiknya sarana tersebut dimodifikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan mampu menunjang pencapaian tujuan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendidikan jasmani sering kali dikaitkan dengan penggunaan sarana yang dimodifikasi serta dukungan alat bantu dalam proses pembelajarannya. Modifikasi artinya penciptaan model baru dari model yang sudah ada, perubahan, perubahan (Bangun, 2015) Modifikasi juga dapat diartikan sebagai penyederhanaan dalam hal bentuk, ukuran alat, metode dan lain-lain. (Al Hasyr & Soedarmono, 2015) Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan

pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai tujuan yang paling tinggi. Terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara fasilitas pendidikan jasmani di sekolah-sekolah yang berada di kota besar dibandingkan dengan yang ada di kota kecil. Sekolah-sekolah di kota besar umumnya lebih mudah mengakses dan memiliki kelengkapan alat-alat yang menunjang kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, sekolah-sekolah di kota kecil sering kali menghadapi keterbatasan dalam hal sarana dan prasarana. Oleh karena itu, guru-guru yang mengajar di daerah tersebut dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam mengatasi kekurangan tersebut, misalnya dengan membuat sendiri alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

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 kotakota 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 SMA Negeri 9 Semarang, guru PJOK memberikan pembelajaran *softball* pada kelas XI 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 1 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 SMA Negeri 9 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 XI 9 SMA Negeri 9 Semarang dalam materi lemparan bawah, 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

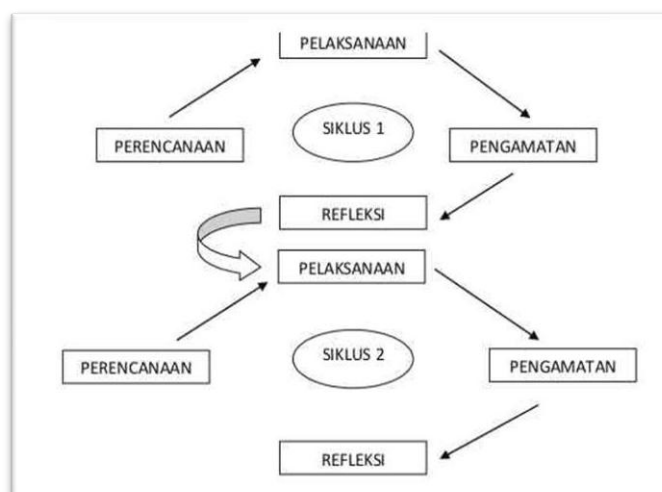
siswa terhadap bola yang digunakan sebelumnya.

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 bawah dalam permainan *softball*. Alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar lemparan bawah bola *softball*, maka perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul, “Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lemparan bawah dalam Permainan *Softball* Pada Siswa Kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang”

B. METODE PELAKSANAAN

Langkah pertama adalah menentukan metode yang digunakan dalam penelitian, yaitu metode penelitian tindakan kelas. Langkah selanjutnya menentukan banyaknya tindakan yang dilakukan dalam siklus. (Mu'alimin, 2015) 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 dalam (Al Hasyr & Soedarmono, 2015) 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. Berikut ini alur PTK:



Gambar 1. Desain Penelitian (Sumber: Suharsimi, 2018:16)

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 bawah 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 bawah dalam permainan *softball*
- b. Kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran
- c. Ketepatan Modul Ajar
- d. Kreatifitas guru dalam membuat alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar lemparan bawah 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 bawah dalam permainan *softball*. Guru pamong sebagai kolaborator menyatakan bahwa pelaksanaan tindakan berjalan baik dan sesuai rencana. Beliau melihat peningkatan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran, khususnya pada keterampilan melempar bawah (*underhand throw*) dalam permainan *softball*. Penggunaan bola kertas sebagai alat bantu dinilai efektif karena membuat pembelajaran lebih menarik, aman, dan mudah dipahami, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

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 bawah dalam permainan *softball* di SMA Negeri 9 Semarang. 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 realisti dengan mempertimbangkan kondisi sebelum diberikan tindakan dan tindakan yang akan dilakukan dan dapat diukur hasilnya. Berikut indikator capaian keberhasilan belajar siswa dalam materi

lemparan bawah dalam permainan *softball*.

Tabel 1. Prosentase Target Capaian

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

Tabel 2. Indikator Esensial

No	Indikator Esensial	Uraian Gerak	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Posisi dan Sikap Awal	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
2.	Pelaksanaan Gerak	a. Kaki		
		b. Badan		

		c. Lengan dan tangan		
		d. pandangan mata		
3.	Posisi dan Sikap Akhir	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
Perolehan/Skor maksimum X 100% = Skor Akhir				

Instrumen penelitian adalah alat atau media yang digunakan oleh para peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah untuk mendapatkan hasil data yang diinginkan. Variasi jenis instrument penelitian yang digunakan ada berbagai macam jenisnya seperti misalnya angket, ceklis, pedoman wawancara, dan pedoman pengamatan. Teknik lemparan setiap siswa ditentukan setelah melihat hasilnya kemudian data dikonversikan dalam setiap tabel, standar norma tes lemparan softnall berdasarkan modul ajar yang berlaku adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Konversi jumlah dengan skor

Perolehan Nilai		Klasifikasi Nilai
Putera	Puteri	
..... > 8 angka > 7 angka	Sangat Baik
6 – 8 angka	5 – 7 angka	Baik
3 – 5 angka	2 – 4 angka	Cukup

..... < 3 angka < 2 angka	Kurang
-----------------	-----------------	--------

Pada penelitian ini, instrument penelitian yang digunakan adalah untuk mengukur perolehan nilai menggunakan instrumen yang tertera pada modul ajar. Instrumen tes ini sejatinya akan mengungkapkan fakta mengenai tingkat keterampilan lemparan bawah permainan softball pada para siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang menggunakan alat modifikasi berupa bola yang terbuat dari kertas. Walaupun instrumen tes ini belum mampu menggambarkan kebutuhan siswa yang sebenarnya secara keseluruhan, namun tes tersebut sudah bisa menggambarkan tingkat keterampilan lemparan bawah permainan softball para siswa.

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 XI 9 SMA Negeri 9 Semarang, yang mengikuti mata pelajaran PJOK materi lemparan bawah dalam permainan *softball* adalah 36 siswa, yang terdiri atas 10 siswa putra dan 26 siswa putri. Dalam proses pembelajaran PJOK materi lemparan bawah 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 bawah dalam permainan *softball*, dapat dikatakan dalam kategori kurang berhasil.
2. Dari hasil di lapangan yang dilakukan pada saat pembelajaran lemparan bawah dalam permainan *softball* berlangsung, banyak siswa di kelas tersebut masih kesulitan dalam melakukan teknik lemparan bawah dalam permainan *softball*. Siswa kurang tertarik ketika guru menyampaikan materi lemparan bawah 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 bawah dalam permainan *softball*.
4. Berdasarkan data yang diperoleh dari siswa, dapat diketahui bahwa dalam materi lemparan bawah 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 bawah dalam permainan *softball* siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang belum mencapai batas ketuntasan belajar siswa.
5. KKM mata pelajaran PJOK materi lemparan bawah dalam permainan *softball* di SMA Negeri 9 Semarang yaitu 75.

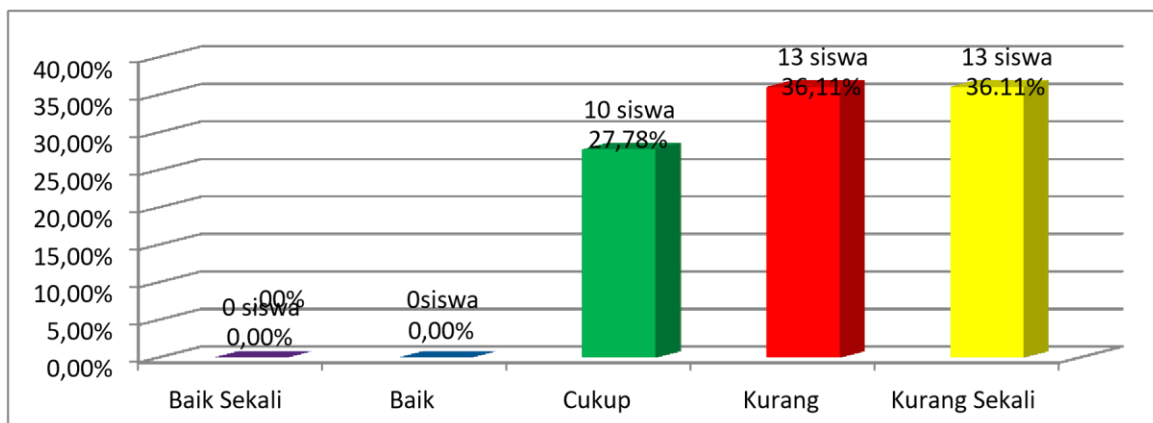
Hasil observasi antara peneliti dan guru tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kondisi nyata keadaan kelas saat pembelajaran materi lemparan bawah dalam permainan *softball*

berlangsung pada kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang. Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti utama dan kolaborator berkolaborasi untuk mendiskripsikan kondisi awal keadaan kelas sebelum diberikan tindakan. Adapun diskripsi data yang diambil terdiri: tes unjuk kerja kemampuan lemparan bawah dalam permainan *softball* (psikomotor), pemahaman konsep gerak (kognitif), pengamatan sikap (afektif) pada siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang.

Kondisi hasil belajar lemparan bawah dalam permainan *softball* siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang sebelum menggunakan alat bantu pembelajaran disajikan dalam tabel seperti berikut:

Tabel 4 Data Awal Hasil Belajar Lemparan bawah 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%
	Jumla		36	100%



Gambar 4.1 Histogram Data Awal Hasil Belajar Lemparan bawah 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 bawah dalam permainan *softball* pada siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 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 bawah dalam permainan *softball* menggunakan alat bantu pembelajaran pada siklus I adalah pengenalan teknik dasar lemparan bawah 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 bawah dalam permainan *softball* pada siklus pertama tersebut dilakukan selama dua kali pertemuan.

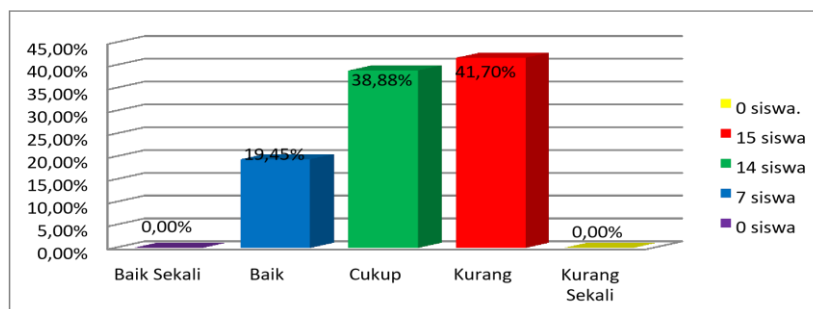
Data Tindakan Siklus I

Selama Pelaksanaan Tindakan I maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun diskripsi data yang diambil terdiri dari: tes unjuk kerja kemampuan lemparan bawah dalam permainan *softball* (psikomotor), pengamatan sikap/ aktivitas siswa (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang.

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

Tabel 4.2 Hasil Belajar Lemparan bawah 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 bawah dalam permainan softball Siklus I

Berdasarkan hasil diskripsi siklus pertama, hasil belajar siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang. 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.

Siklus I

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.

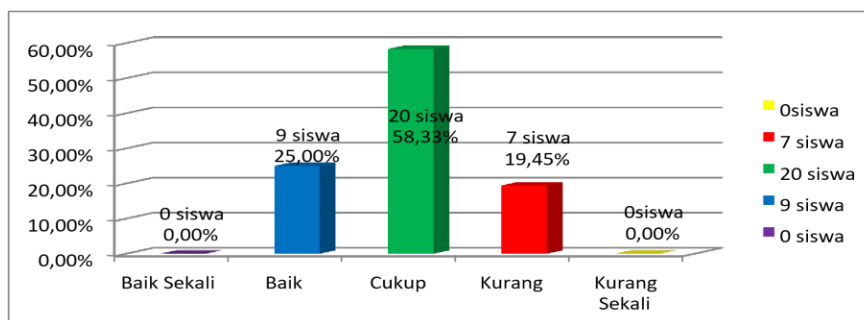
Data Tindakan Siklus II

Selama pelaksanaan Tindakan Siklus II, peneliti dan kolaborator melakukan pengambilan data penelitian. Adapun diskripsi data yang diambil terdiri dari; tes unjuk kerja kemampuan lemparan bawah dalam permainan *softball* (psikomotor), pengamatan sikap/aktivitas siswa (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) sesuai yang tercantum dalam RPP siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang.

Kondisi hasil belajar lemparan bawah dalam permainan *softball* siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang. setelah diberikan Tindakan Siklus II, yaitu pembelajaran lemparan bawah dalam permainan *softball* menggunakan alat bantu pembelajaran, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

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

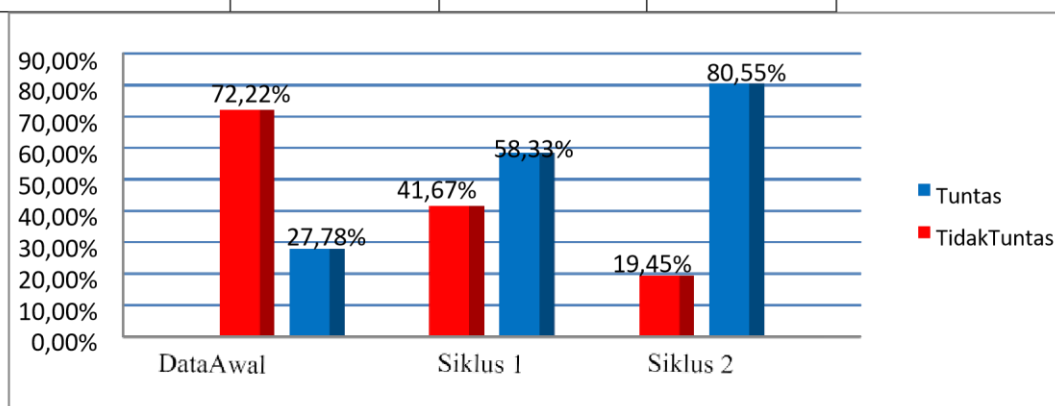
Berdasarkan hasil diskripsi siklus kedua, hasil belajar lemparan bawah dalam permainan *softball* siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang. setelah diberikan Tindakan II menunjukkan kriteria Baik 25%, Cukup 55,55%, Kurang 19,45%. Sejumlah 29 Siswa mencapai kriteria Tuntas, sedangkan 7 siswa Belum Tuntas.

PERBANDINGAN HASIL TINDAKAN ANTAR SIKLUS

Perbandingan hasil belajar lemparan bawah dalam permainan *softball* siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang. pada akhir siklus I dan akhir siklus II disajikan dalam bentuk tabel dan gambar sebagai berikut :

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

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar lemparan bawah dalam permainan *softball* siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 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 bawah 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 bawah 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 bawah 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 bawah dalam permainan *softball* meningkat dikarenakan adanya model pembelajaran lemparan bawah 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 bawah dalam permainan *softball* menggunakan alat bantu pembelajaran ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan.

Pelaksanaan siklus II menyebabkan hasil belajar lemparan bawah 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.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah di paparkan, dapat diketahui bahwa hasil belajar lemparan bawah 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 bawah 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 bawah dalam permainan *softball* yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar lemparan bawah dalam permainan *softball* siswa kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti yang ditujukan untuk peserta didik kelas XI 9 SMA Negeri 9 Semarang yang telah mendukung penelitian ini , bapak Drs. Muhammad Alimin selaku kolaborator, ibu Bertika Kusuma Prastiwi, M.Pd, M.Or selaku dosen pembimbing dan semua pihak yang telah terlibat dan membantu saya dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hasyr, Mhh., & Soedarmono, M. (2015). *PENGUNAAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LEMPARAN ATAS DALAM PERMAINAN SOFTBALL PADA SISWA KELAS VII D SMP NEGERI 3 SEMARANG*.
- Bangun, S. Y. (2015). Analisis Tujuan Materi Pelajaran dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cerdas Sifa*, 1(1), 1–10.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Gentana, R., Hermawan, R., & Jubaedi, A. (2018). *UPAYA PENINGKATAN GERAK DASAR KAYANG DENGAN ALAT BANTU BOLA, BOX DAN BANTUAN TEMAN* (Vol. 14, Issue 2). Mu'alimin. (2015). *Penelitian_Tindakan_Kelas_Teori_dan_Prak*.
- Nurhasan Ishak, M. (2024). *Global Journal Sport MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SERVIS ATAS PERMAINAN BOLA VOLI MENGGUNAKAN PENDEKATAN TARL PADA SISWA KELAS IV Artikel info Abstrak*. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjs>
- Qodri, Abd. (2017). TEORI BELAJAR HUMANISTIK DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA Abd. *Jurnal Pedagogik*, 04(02), 188–202.
- Riyani, A. (2021). Teknik Pengambilan Sampel dalam Penelitian. *Penerbitbukudeepublish*, 40–54.
- Subarjah, H. (2019). *Asas Pendidikan Jasmani*.
- Wardana, ahdar jamaludn. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*.