

**UPAYA MENINGKATKAN GERAK DASAR MELEMPAR BOLA MELAMBUNG  
DALAM PERMAINAN *ROUNDERS* MELALUI PENERAPAN MODEL  
PEMBELAJARAN LANGSUNG (*DIRECT INSTRUCTION*)  
PADA SISWA KELAS V MI WADI SOFIA**

**Api Patulmillah<sup>1</sup>, Ribut Wahidi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Kuningan

Alamat: Jl. R.A Moertasih Soepomo No.28B Kuningan Jawa Barat, 45511

Email: [apipatulm@gmail.com](mailto:apipatulm@gmail.com), [ributwahidi37@upmk.ac.id](mailto:ributwahidi37@upmk.ac.id)

**Abstract:** *This research aims to improve the basic motion of throwing the ball bouncing in the game of rounders. This research is a Classroom Action (PTK) research with the model used, namely the direct intruction model. The population and sample of this study are 22 Class V students at MI Wadi Sofia. The results of the study showed that the action research was carried out for one cycle with four meetings, each meeting lasted 60 minutes. The data taken by the researcher using instruments in the form of pre test – post test in throwing the ball soared in the game of rounders. Data collection was carried out during learning. The data obtained were analyzed using quantitative descriptive analysis. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the action with the bounce throw drill method as many as 5 times in one cycle with a total of four meetings, turned out to be able to improve the ability to throw the bounce ball in the Rounders game of class V students of MI Wadi Sofia. When the learning process was seen, the ability to throw the ball soared to 100% with an average score of C which means enough.*

**Keywords:** *Direct instruction method, basic movements, rounders game.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan gerak dasar melempar bola melambung pada permainan *rounders*. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Model yang digunakan yaitu Model Pembelajaran langsung (*direct intruction*). Populasi dan sampel penelitian ini adalah Siswa – Siswi Kelas V di MI Wadi Sofia yang berjumlah 22 orang. Hasil penelitian menunjukkan Penelitian tindakan selama satu siklus dengan empat kali pertemuan, setiap pertemuan selama 60 menit. Data yang diambil oleh peneliti dengan menggunakan instrumen berupa pre test – post test dalam lemparan bola melambung permainan *rounders*. Pengambilan data dilakukan saat pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tindakan dengan metode drill lemparan melambung sebanyak 5 kali dalam satu siklus dengan keseluruhan empat kali pertemuan, ternyata mampu meningkatkan kemampuan lemparan bola melambung pada permainan *Rounders* siswa kelas V MI Wadi Sofia. Saat proses pembelajaran terlihat meningkatnya kemampuan melempar bola melambung peserta didik mencapai 100% dengan rata – rata mendapatkan nilai C yang berarti cukup.

**Kata Kunci:** *Metode direct intruction, Gerak Dasar, Permainan Rounders.*

Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian penting pendidikan dan berperan meningkatkan sumber daya manusia bagi kelangsungan hidup dimasa yang akan datang. Keterampilan baru dapat dikuasai apabila dipelajari atau dilatih dengan cara tertentu, diantaranya adalah kegiatan pembelajaran atau latihan keterampilan tersebut dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu tertentu yang memadai. (Safitri, D. 2020). Dalam penelitian ini, peneliti akan lebih mefokuskan pada aspek Psikomotor yaitu gerak dan keterampilan, kemampuan fisik dan motorik, juga perbaikan fungsi organ tubuh. Ketika orang berjalan, berlari, dan memukul bola dalam berbagai permainan seperti *Baseball*, *Tenis*, *Softball*, *Rounders* Dan Lain – lainnya. Mereka melakukan sesuatu dalam upaya mencapai suatu jenis keahlian yang disebut keterampilan gerak. Mempelajari dan mencapai keterampilan gerak adalah suatu bagian terpenting dalam kehidupan sehari – hari bagi semua orang dari berbagai usia karena gerak merupakan ciri kehidupan. (Utama, M. I. B. 2021).

Menurut Nindias, A. M., & Rahman, H. A. (2019). *Rounders* adalah permainan bola kecil dengan teknik dasar yang hampir sama dengan permainan kasti yaitu melempar,

menangkap, dan memukul ditambah dengan menghindar dari sentuhan bola. George Hancock pada tahun 1887 yang pertama kali menciptakan permainan *rounders* di kota Chicago, Amerika Serikat. Permainan dan teknik dasar dari permainan ini sama dengan permainan kasti, tetapi yang dalam *rounders* ditambah dengan keterampilan menghindari sentuhan bola juga ditambah dengan keterampilan menjadi pelambung atau *pitcher* dan *catcher*. Permainan ini bertujuan mencetak angka dengan memukul bola dan berlari dari base pertama hingga *base* terakhir dalam tujuh babak. *Rounders* di bekali dengan kemampuan berlari dan memukul secara cepat. Variasi gerak dasar dalam permainan *rounders* menjadikan peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan *rounders*. Pembelajaran ini dikemas dalam bentuk permainan supaya Pembelajaran tidak jenuh, permainan target sangat untuk karakteristik peserta didik di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, karena karakter peserta didik dalam rentan umur sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah adalah bermain. Permainan *rounders* telah dimainkan di Inggris sejak zaman Tudor. Permainan *rounders* merupakan salah satu permainan bola pukul dan memiliki peraturan-peraturan tertentu Permainan ini meliputi gerak dasar

bermain *rounders*, gerak dasar menangkap bola, gerak dasar memukul bola, dan lapangan *rounders*. Permainan *rounders* tidak hanya mengandalkan keterampilan memukul dan kecepatan berlari, namun sangat dibutuhkan juga keterampilan “lempar-tangkap bola” yang baik. Karena dalam permainan *Rounders* sangat mengandalkan keakuratan dan ketepatan dalam melempar dan menangkap bola. Penguasaan gerak dasar lempar – tangkap yang baik diharapkan dapat meningkatkan kerjasama yang baik dalam melakukan permainan *rounders*.

Menurut Nugroho, A. T. (2018). Didalam gerak dasar permainan *rounders*, mempunyai tiga gerak dasar yaitu melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola. Melempar bola merupakan gerakan saat mengoper bola ke teman yang menjadi sasaran. Melempar bola melambung adalah cara yang terbilang mudah dilakukan, tetapi sulit untuk langsung tepat pada sasaran teman satu regu. Oleh karena itu, gerakan ini penting untuk dilaksanakan secara seksama dan lebih memfokuskan diri. mengubah arah dengan cepat menjadi hal yang sangat penting. Permainan *Rounders* terdiri dari 9 orang pemain dari setiap regu nya dengan cara mengumpulkan angka dari memukul bola. Permainan dimulai dengan *Pitcher*

(pelambung) dengan melempar dengan putaran kepada *Catcher* (pemukul) dengan menggunakan alat pemukul (*Bat*). Salah satu regu *deffense* (berjaga) dan regu lain *offense* (memukul). Tiap regu berlomba mengumpulkan angka dengan cara memutari tiga tempat hinggap (*base*), pelari harus menyentuh masing – masing tempat hinggap sampai ke *home plate*. *Catcher* dapat kembali ke *home plate* dengan selamat mendapatkan nilai satu. Peraturan resmi lokal pertama kali dibuat oleh Asosiasi Atletik Gaelik (GGA) di Irlandia pada tahun 1884. Peraturan atau tata cara permainan seiring berjalannya waktu, di pengaruhi oleh budaya dan tradisi. Poin dalam permainan *Rounders* didapat oleh tim pemukul dengan cara menyelesaikan satu lintasan di lapangan dengan melewati 4 batas atau pos tanpa disebut *out*. Setelah memukul bola, berlari mengelilingi lapangan dengan ditandai tiang sebagai “*Rounders*” atau dalam istilah Indonesia disebut Ronda yang berarti tempat untuk berjaga atau tempat yang dijaga.

Menurut Ardani, M. K. (2024), Alat pemukul *rounders* biasanya terbuat dari kayu dengan diameter 7 cm. Panjangnya kurang lebih 80 cm. Bagian pegangan lebih kecil dibandingkan dengan bagian ujung pemukul, bentuk seperti ini memudahkan pemain mengetahui bagian mana yang dipegang dan

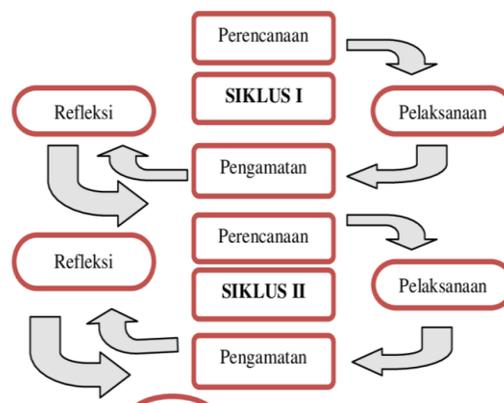
bagian mana yang digunakan untuk memukul mengenai bola yang dilempar oleh regu lawan.

Menurut Megayani, T (2023), Gerak melempar bola yaitu bagian yang dapat dilakukan dengan berbagai cara. Yang harus diperhatikan dalam melakukan gerak lemparan yaitu kekuatan, kecepatan melempar, arah bola, dan ketepatan sasaran. Ada beberapa macam dalam lemparan, yaitu lemparan bawah (menyusur tanah), lemparan samping, dan lemparan atas (melambung). Teknik dari bola melambung sesuai dengan gerak ayunan lengan yang dilakukan ke atas melewati garis horizontal pada persediaan bahu. Lemparan melambung biasanya digunakan untuk melempar bola yang sasarannya jauh.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Model yang digunakan yaitu Model Pembelajaran langsung (*direct intruction*). Pada penelitian ini, penulis mencoba Menyusun perencanaan, Melaksanakan tindakan, Mengobservasi dan Refleksi untuk gerak dasar yang baik saat melempar bola melambung pada permainan *rounders* ketika peserta didik melakukan lemparan melambung bergantian dengan pengulangan 5 kali dalam satu siklus yang dilaksanakan

pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Sumber: Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., & Aini, K. (2022).

Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan gerak dasar melempar bola melambung pada permainan *rounders*. *Setting* penelitian di lakukan di lapangan bawah Madrasah Ibtidaiyah Wadi Sofia. Mistar gawang dapat digunakan sebagai ruang bebas sedangkan garis lapangan yang tersedia sebagai gambaran lapangan *rounders* yang di modifikasi dengan *cones* yang tersedia disekolah sebagai tiang hinggap. Sekolah menyediakan peralatan berupa bola yang di modifikasi oleh bola kasti dan kayu pemukul. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Model yang digunakan yaitu Model PTK Kemmis & McTaggart dilakukan melalui tahapan – tahapan sebagai

berikut: Menyusun perencanaan, Melaksanakan tindakan, Mengobservasi dan Refleksi.

*Intrument* penelitian menggunakan *Pre Test* dan *Post Test* merupakan salah satu metode evaluasi yang dilakukan oleh tenaga pengajar untuk mengetahui sejauh mana pemahaman para siswa terkait materi pembelajaran yang diberikan. *Post Test* merupakan evaluasi atau tes yang dilakukan setelah materi pembelajaran diberikan oleh para tenaga pengajar. Tujuannya adalah untuk memperoleh kompetensi akhir, seberapa banyak siswa menguasai materi pembelajaran yang sudah disampaikan. *Post Test* menjadi rangkaian akhir untuk menutup kegiatan pembelajaran. Peneliti dapat mengetahui keberhasilan sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dari hasil *Post Test* ini. Siswa atau peserta didik dianggap berhasil apabila nilai *Post Test* meningkat. (Fakhri, M. M., Hidayat, A., Suriyanto, D. F., Isma, A., & Setialaksana, W. 2023).

Menurut Madya, Suwarsih (2007) Validitas data dipertanggung jawabkan dan dapat dijadikan sebagai dasar yang kuat dalam menarik kesimpulan. meningkatkan validitas penelitian tindakan kelas ini dengan meminimalkan subjektivitas melalui hasil. Validitas hasil merupakan konsep yang membawa hasil sukses didalam konteks

PTK. Hasil yang sangat efektif tidak hanya melibatkan solusi masalah tetapi juga meletakkan kembali masalah kedalam suatu kerangka sedemikian rupa sehingga melahirkan pertanyaan baru yang sudah jelas ada hasilnya dari penelitian yang peneliti laksanakan. Hal ini tergambar dalam siklus penelitian dimana ketika dilakukan refleksi pada akhir tindakan pemberian tugas yang menekankan kegiatan yang menggunakan praktik dilapangan melempar bola melambung, ditemukan permasalahan bahwa hanya sebagian kecil bahkan tidak ada sama sekali peserta didik yang menjadi bisa melaksanakan melempar bola melambung dan sebagian besar merasa takut salah, cemas, dan malu. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan sumber yaitu mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda, yaitu pengamatan dari proses pembelajaran, tes unjuk kerja siswa, silabus, RPP, tentang pembelajaran permainan *rounders*.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara hasil belajar peserta didik dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Dengan analisis ini dijabarkan rata – rata nilai peserta didik, kemudian digambarkan dengan tabel dan menggunakan statistik dalam Microsoft excel. Teknik ini sangat lazim

digunakan dan sangat mudah pengerjaannya bagi peneliti tersendiri.

Tabel 3.1 Penilaian acuan patokan pada skala 5

SKALA 5	SKOR STANDAR	SKALA 9	SKALA 11	SKOR STANDAR
90% - 100 %	A		95% - 100%	10
80% - 89%	B	85% - 100%	85% - 94%	9
65% - 79%	C	75% - 84%	75% - 84%	8
55% - 64%	D	65% - 74%	65% - 74%	7
0% - 54%	E	55% - 64%	55% - 64%	6
		45% - 54%	45% - 54%	5

(sumber : Adityatama F)

Hasil dari penelitian permainan *rounders* yang dilakukan secara berulang – ulang ini diharapkan keberhasilan hasil belajar ditentukan melalui ketuntasan belajar siswa secara klasikal berdasarkan penilaian acuan patokan (PAP) skala lima. Tindakan dikatakan berhasil jika presentase rata – rata hasil belajar mencapai minimal Cukup (65% - 79%)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dalam satu siklus terbagi menjadi empat pertemuan. Dalam siklus tersebut di modifikasi dan dilaksanakan kegiatan lemparan antara dua peserta didik yang di bagi menjadi 4 bagian, dua untuk regu pelempar dan dua untuk regu penangkap. Seterusnya dilaksanakan selama 5 kali pengulangan dan bergantian, regu

pelempar menjadi regu penangkap dan sebaliknya. Kegiatan satu siklus ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada hari senin jam ke 3 dan 4 pukul 08.00 – 09.00 di tanggal 22, 29 Juli dan 5, 12 Agustus.

Berikut tabel kemampuan awal peserta didik kelas V MI Wadi Sofia Tahun ajaran 2024/2025 terhadap lemparan bola melambung pada permainan *rounders*.

Tabel 4.1 Kondisi kemampuan awal peserta didik

No	Nama Peserta didik	Aspek Keberhasilan Melempar Pada Peserta Didik					Jumlah
		B / TB	B / TB	B / TB	B / TB	B / TB	
		1	2	3	4	5	
1.	Peserta didik 1	TB	TB	TB	TB	TB	5
2.	Peserta didik 2	TB	TB	TB	TB	TB	5
3.	Peserta didik 3	TB	TB	TB	TB	TB	5
4.	Peserta didik 4	TB	TB	TB	TB	TB	5
5.	Peserta didik 5	TB	TB	TB	TB	TB	5
6.	Peserta didik 6	TB	TB	TB	TB	TB	5
7.	Peserta didik 7	TB	TB	TB	TB	TB	5
8.	Peserta didik 8	TB	TB	TB	TB	TB	5
9.	Peserta didik 9	TB	TB	TB	TB	TB	5
10.	Peserta didik 10	TB	TB	TB	TB	TB	5
11.	Peserta didik 11	TB	TB	TB	TB	TB	5
12.	Peserta didik 12	TB	TB	TB	TB	TB	5
13.	Peserta didik 13	TB	TB	TB	TB	TB	5
14.	Peserta didik 14	TB	TB	TB	TB	TB	5
15.	Peserta didik 15	TB	TB	TB	TB	TB	5
16.	Peserta didik 16	TB	TB	TB	TB	TB	5
17.	Peserta didik 17	TB	TB	TB	TB	TB	5
18.	Peserta didik 18	TB	TB	TB	TB	TB	5
19.	Peserta didik 19	TB	TB	TB	TB	TB	5
20.	Peserta didik 20	TB	TB	TB	TB	TB	5
21.	Peserta didik 21	TB	TB	TB	TB	TB	5
22.	Peserta didik 22	TB	TB	TB	TB	TB	5
	Jumlah						110

Keterangan:

B : Lemparan betul ,

TB : Lemparan salah

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa peserta didik baru mengetahui permainan *rounders* selama pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dari kelas 1 – 5. Dapat diketahui jika ada

beberapa aspek ditemukan permasalahannya dari peserta didik yaitu cara melempar yang terkesan terburu – buru sehingga membuat arah lemparan bola tidak sesuai yang di instruksikan, pandangan yang memaling ke arah atas termasuk permasalahan pada peserta didik, akhiran posisi setelah melempar yang tidak sesuai dengan intruksi membuat posisi badan tidak siap untuk melakukan gerakan selanjutnya, dan peserta didik sering kali tertukar dengan posisi kaki saat memulai untuk melakukan lemparan melambung.

Hasil pembelajaran dilaksanakan selama satu siklus empat pertemuan, pada siklus pertemuan 1 Saat kegiatan belajar mengajar telah dilaksanakan, peserta didik terlihat masih bersemangat dan bisa memberitahu saat permainan di mulai cara melempar peserta didik belum sempurna dikarenakan awamnya peserta didik terhadap permainan *rounders*. Lambungan bola yang akan dilempar seringkali tidak terarah dan tidak sesuai dengan pemukul. Peserta didik pun meminta untuk mempelajari dan melaksanakan kembali materi permainan *rounders* ini kepada guru olahraga di minggu depan agar dapat mengulang lemparan bola melambung dengan baik. Peneliti dan guru olahraga mengadakan evaluasi proses terhadap pembelajaran yang telah

berlangsung. Memperhatikan keadaan pada saat proses pembelajaran berlangsung dilapangan, maka siklus di pertemuan 1 ini perlu dilanjutkan untuk meningkatkan hasil yang diharapkan. Rekomendasi yang di sepakati bahwa pelambung (*pitcher*) perlu dimodifikasi agar peserta didik dapat meningkatkan daya melempernya dengan metode *Drill* atau pengulangan sebanyak 5 kali. Dapat diketahui pencapaian di siklus pertemuan 1 di tabel observasi.

Tabel 4.2 Hasil observasi peneliti pada siklus pertemuan 1

No	Nama Peserta didik	Aspek Keberhasilan Melempar Pada Peserta Didik					Jumlah
		1	2	3	4	5	
		B / TB	B / TB	B / TB	B / TB	B / TB	
1.	Peserta didik 1	TB	TB	TB	TB	TB	0
2.	Peserta didik 2	TB	TB	TB	TB	TB	0
3.	Peserta didik 3	TB	B	B	TB	TB	2
4.	Peserta didik 4	TB	TB	TB	TB	TB	0
5.	Peserta didik 5	TB	TB	TB	TB	TB	0
6.	Peserta didik 6	TB	TB	TB	B	B	2
7.	Peserta didik 7	TB	TB	TB	TB	TB	0
8.	Peserta didik 8	TB	TB	TB	TB	TB	0
9.	Peserta didik 9	TB	TB	TB	TB	TB	0
10.	Peserta didik 10	TB	TB	TB	TB	TB	0
11.	Peserta didik 11	TB	TB	TB	TB	TB	0
12.	Peserta didik 12	TB	TB	TB	B	B	2
13.	Peserta didik 13	TB	TB	TB	B	B	2
14.	Peserta didik 14	TB	TB	TB	TB	TB	0
15.	Peserta didik 15	TB	TB	TB	TB	TB	0
16.	Peserta didik 16	TB	TB	TB	TB	TB	0
17.	Peserta didik 17	TB	TB	B	B	TB	2
18.	Peserta didik 18	TB	TB	TB	TB	TB	0
19.	Peserta didik 19	TB	TB	TB	TB	TB	0
20.	Peserta didik 20	B	B	B	TB	TB	3
21.	Peserta didik 21	TB	TB	TB	TB	TB	0
22.	Peserta didik 22	TB	TB	TB	TB	TB	0
Jumlah							13
Presentase							12%

Pada siklus pertemuan 2 peserta didik merasa semakin bersemangat dari pertemuan sebelumnya dan mengungkapkan ketertarikan lebih lagi terhadap lemparan bola melambungnya yang dilaksanakan ataupun dilakukannya dirumah. Bahkan lemparan melambung yang telah peserta didik laksanakan menggunakan bola yang

terbuat dari beberapa kertas lalu di buat menyerupai bola lalu di ikat menggunakan karet untuk latihan peserta didik dirumah. Dapat diketahui pada pelaksanaan penelitian ini memang berdampak ketertarikan yang sangat besar terhadap peserta didik pada permainan *rounders*. pertemuan pada siklus pertemuan 2 ini sebetulnya sudah cukup karena kemampuan memukul sudah meningkat terbukti dengan beberapa siswa pada waktu bermain sudah menghasilkan pukulan betul dan siswa terlihat senang saat bermain *Rounders*, tetapi pembelajaran juga perlu dilaksanakan kembali pada siklus pertemuan 3 dan 4 guna peserta didik lebih maksimal kembali dalam lemparan bola melambung tersebut.

Tabel 4.3 Hasil observasi peneliti pada siklus pertemuan 2

No	Nama Peserta didik	Aspek Keberhasilan Melempar Pada Peserta Didik					Jumlah
		1	2	3	4	5	
		B / TB 1	B / TB 2	B / TB 3	B / TB 4	B / TB 5	
1.	Peserta didik 1	B	B	B	TB	TB	3
2.	Peserta didik 2	TB	TB	TB	TB	TB	0
3.	Peserta didik 3	B	B	B	TB	TB	3
4.	Peserta didik 4	TB	TB	TB	TB	TB	0
5.	Peserta didik 5	TB	TB	TB	TB	TB	0
6.	Peserta didik 6	TB	TB	TB	B	B	2
7.	Peserta didik 7	TB	TB	TB	TB	TB	0
8.	Peserta didik 8	TB	TB	TB	TB	TB	0
9.	Peserta didik 9	B	B	B	TB	TB	3
10.	Peserta didik 10	TB	TB	TB	TB	TB	0
11.	Peserta didik 11	TB	TB	TB	TB	TB	0
12.	Peserta didik 12	TB	TB	TB	B	B	2
13.	Peserta didik 13	TB	TB	TB	B	B	2
14.	Peserta didik 14	B	B	TB	TB	TB	2
15.	Peserta didik 15	B	B	TB	TB	TB	2
16.	Peserta didik 16	B	B	TB	TB	TB	2
17.	Peserta didik 17	TB	TB	B	B	TB	2
18.	Peserta didik 18	TB	TB	TB	TB	TB	0
19.	Peserta didik 19	TB	TB	TB	TB	TB	0
20.	Peserta didik 20	B	B	B	TB	TB	3
21.	Peserta didik 21	TB	TB	TB	TB	TB	0
22.	Peserta didik 22	TB	TB	TB	TB	TB	0
Jumlah							25
Presentase							23%

Pada siklus pertemuan 3, peserta didik merasa semakin bersemangat dari pertemuan

sebelumnya dan mengungkapkan bahwa lemparan bola melambung terasa lebih mudah dilaksanakan saat dilakukannya dirumah. Bahkan lemparan melambung yang telah peserta didik laksanakan menggunakan bola yang terbuat dari beberapa kertas lalu di buat menyerupai bola lalu di ikat menggunakan karet untuk latihan peserta didik dirumah, kali ini dilaksanakan dan di bantu oleh orang tua agar peserta didik lebih terlatih kembali di saat pelaksanaan minggu depan di siklus pertemuan 3. Dapat diketahui pada pelaksanaan penelitian ini memang berdampak ketertarikan yang sangat besar terhadap peserta didik pada permainan *rounders*. Memperhatikan kenyataan pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka pertemuan pada siklus pertemuan 3 ini sebetulnya sudah cukup karena kemampuan melempar bola melambung sudah meningkat terbukti dengan beberapa peserta didik pada waktu bermain sudah menghasilkan lemparan betul dan peserta didik terlihat senang saat bermain *Rounders*, tetapi pembelajaran juga perlu dilaksanakan kembali pada siklus pertemuan 4 guna peserta didik lebih maksimal kembali dalam lemparan bola melambung tersebut.

Tabel 4.4 Hasil observasi peneliti pada siklus pertemuan 3

No	Nama Peserta didik	Aspek Keberhasilan Melempar Pada Peserta Didik					Jumlah
		1	2	3	4	5	
		B / TB	B / TB	B / TB	B / TB	B / TB	
1.	Peserta didik 1	B	B	B	B	B	5
2.	Peserta didik 2	B	B	TB	TB	TB	2
3.	Peserta didik 3	B	B	B	B	B	5
4.	Peserta didik 4	B	B	B	B	B	5
5.	Peserta didik 5	TB	B	B	TB	TB	2
6.	Peserta didik 6	B	B	B	B	B	5
7.	Peserta didik 7	TB	TB	B	B	B	3
8.	Peserta didik 8	TB	TB	TB	B	B	2
9.	Peserta didik 9	B	B	B	B	B	5
10.	Peserta didik 10	TB	TB	TB	B	B	2
11.	Peserta didik 11	TB	B	B	B	B	4
12.	Peserta didik 12	B	B	B	B	B	5
13.	Peserta didik 13	B	B	B	B	B	5
14.	Peserta didik 14	B	B	B	B	B	5
15.	Peserta didik 15	B	B	B	B	B	5
16.	Peserta didik 16	B	B	B	B	B	5
17.	Peserta didik 17	B	B	B	B	B	5
18.	Peserta didik 18	TB	B	B	B	B	4
19.	Peserta didik 19	TB	B	B	TB	TB	2
20.	Peserta didik 20	B	B	B	B	B	5
21.	Peserta didik 21	TB	B	B	B	TB	3
22.	Peserta didik 22	TB	TB	B	B	B	3
Jumlah							82
Presentase							75%

Pada siklus pertemuan 4, peserta didik lebih terlihat tegang karena sudah di informasikan akan melaksanakan tes pada siklus pertemuan 4 ini. Peserta didik kemudian melaksanakan kegiatan tes dengan sangat tenang. Dapat diketahui pada pelaksanaan penelitian ini memang berdampak ketertarikan yang sangat besar terhadap peserta didik pada permainan rounders.

Tabel 4.5 Tes keberhasilan Lemparan bola Melambung

No.	Keterampilan	Nilai performa			
		4	3	2	1
1.	Cara memegang bola				
2.	Sikap bersiap - siap				
3.	Lemparan bola melambung				
4.	Sikap akhiran				
Jumlah keseluruhan					

Pada saat pelaksanaan telah selesai dilaksanakan, peserta didik lebih terlihat tegang karena sudah di informasikan akan melaksanakan tes pada siklus pertemuan 4 ini. Peserta didik kemudian melaksanakan kegiatan tes dengan sangat tenang. Memperhatikan kenyataan pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka pertemuan pada siklus pertemuan 4 ini sudah cukup karena kemampuan melempar bola melambung sudah meningkat terbukti dengan peserta didik bisa melaksanakan dengan tuntas pengulangan sebanyak 5 kali ini dengan baik dan benar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan melempar bola melambung pada pembelajaran Gerak Dasar Melempar Bola Melambung Dalam Permainan *Rounders* Melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Pada Siswa Kelas V MI Wadi Sofia Meningkatkan. Peningkatan tersebut diantaranya:

1. Pembelajaran permainan *Rounders* dengan menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) sudah mampu meningkatkan suasana pembelajaran yang meliputi keaktifan, semangat dan ketekunan peserta didik selama pembelajaran. Melalui Penerapan

Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) peserta didik diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek – objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran *Rounders* menjadi bermakna.

2. Pembelajaran permainan *Rounders* dengan menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) meningkat. Terbukti dengan metode *drill* sebanyak 5 kali pengulangan peserta didik selalu bertambah tingkat keberhasilannya setiap siklus pertemuan sehingga suasana pembelajaran begitu hidup dan menyenangkan.
3. Siklus merupakan salah satu contoh metode penelitian yang cocok digunakan penelitian dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran kelas Tindakan pembelajaran melalui pendekatan bermain dengan menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), telah dapat meningkatkan pembelajaran permainan *Rounders* terbukti bahwa kenyataannya dalam 4 kali tatap

muka proses pembelajaran di satu siklus, sudah dapat meningkatkan kemampuan melempar bola melambung pada permainan *Rounders* peserta didik kelas V di MI Wadi Sofia. Peningkatan tersebut meliputi suasana pembelajaran dan peningkatan kemampuan melempar bola melambung peserta didik.

4. Peningkatan yang signifikan tersebut, terjadi karena adanya perlakuan atau tindakan yang terjadi dalam satu siklus dengan keseluruhan empat kali proses pembelajaran, yaitu siklus pertemuan 1 dan 2 rangkaian tindakan untuk bermain *Rounders* dan siklus pertemuan 3 dan 4 dan untuk meningkatkan kemampuan memukul dan memantapkan pembelajaran memukul bola melambung.

Tabel 4.6 Hasil Tes Keberhasilan

No.	Nama	Hasil	Nilai
1.	Peserta didik 1	15	B
2.	Peserta didik 2	14	C
3.	Peserta didik 3	16	A
4.	Peserta didik 4	14	C
5.	Peserta didik 5	14	C
6.	Peserta didik 6	16	A
7.	Peserta didik 7	14	C
8.	Peserta didik 8	15	B
9.	Peserta didik 9	15	B
10.	Peserta didik 10	14	C
11.	Peserta didik 11	14	C
12.	Peserta didik 12	16	A
13.	Peserta didik 13	16	A
14.	Peserta didik 14	16	A
15.	Peserta didik 15	14	C
16.	Peserta didik 16	15	B
17.	Peserta didik 17	16	A
18.	Peserta didik 18	14	C
19.	Peserta didik 19	14	C
20.	Peserta didik 20	15	B
21.	Peserta didik 21	14	C
22.	Peserta didik 22	14	C

### Lemparan Bola Melambung

1.  $M + 1,5 SD = 14,5 + 1,5 \cdot 0,9 = 15,85 = 16$
2.  $M + 0,5 SD = 14,5 + 0,5 \cdot 0,9 = 14,95 = 15$
3.  $M - 0,5 SD = 14,5 - 0,5 \cdot 0,9 = 14,05 = 14$
4.  $M - 1,5 SD = 14,5 - 1,5 \cdot 0,9 = 13,15 = 13$

Rumus :

Keterangan :

Presentase Kelulusan :	100%
Skor tertinggi :	16
Skor terendah :	14
Rentan skor :	1
Rata – rata skor :	14.7727273
Median :	14.5
Variasi :	0.75541126
Standar deviasi :	0.86914398

### KETERBATASAN PENELITIAN

Pada penelitian ini Peneliti sudah berusaha sekeras mungkin memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan oleh peneliti antara lain: Peneliti tidak menganalisis kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan kondisi kesehatan setiap peserta didik secara mendalam. Penelitian Bersifat situasional dan spesifik yang biasanya mengambil bentuk studi kasus. Subyek penelitian tindakan kelas terbatas, sehingga tidak cukup representatif untuk dirumuskan atau digeneralisasikan. Kekurangan pengetahuan dan keterampilan

dalam teknik dasar penelitian pada pihak peneliti. Penelitian lazimnya dilakukan oleh praktisi seperti guru, kepala sekolah, pengelola, pengawas yang selalu peduli terhadap ketimpangan atau kekurangan yang ada pada situasi kerjanya dan bertindak untuk memperbaikinya.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tindakan dengan menggunakan permainan Melempar Bola Melambung Melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Pada Siswa Kelas V Mi Wadi Sofia yang dilakukan dalam satu siklus dengan keseluruhan 4 kali pertemuan, ternyata mampu meningkatkan kemampuan melempar bola melambung pada peserta didik kelas V di MI Wadi Sofia. Peningkatan tersebut yaitu suasana pembelajaran dan kemampuan melempar bola melambung peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada satu siklus meningkatkan suasana pembelajaran dan kemampuan melempar bola melambung dan pada siklus dapat meningkatkan suasana pembelajaran dan kemampuan melempar bola melambung dalam bermain *Rounders*. Suasana

pembelajaran disini meliputi keaktifan, semangat dan ketekunan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan *Rounders*.

## IMPLIKASI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Melempar Bola Melambung Dalam Permainan *Rounders* Melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Pada Siswa Kelas V Mi Wadi Sofia dapat meningkatkan kemampuan melempar bola melambung tahun pelajaran 2024/2025. Dengan melihat fakta tersebut, maka guru Pendidikan jasmani perlu meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran langsung berupa metode *drill* sebagai upaya meningkatkan gerak dasar pada permainan *rounders* bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai dengan memuaskan.

## REKOMENDASI

Setelah penelitian, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani, diantaranya : untuk sekolah Perlu adanya penyediaan tambahan fasilitas disesuaikan

dengan metode yang akan digunakan untuk pengajaran pendidikan jasmani dan sarana prasarana. Untuk guru, Tenaga pengajar pendidikan jasmani sebaiknya dapat menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) untuk mengatasi keterlambatan peserta didik mengetahui keefektifannya metode *drill* untuk lemparan bola melambung di permainan *rounders*. Untuk peserta didik, Peserta didik hendaknya membiasakan diri untuk belajar sambil bermain yang mengarah kemateri pembelajaran, sehingga akan terbiasa dan hasil pembelajaran yang diperoleh akan meningkat. Dan untuk peneliti, Pada penelitian selanjutnya di harapkan melakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan faktor atau pendekatan lain sehingga dapat diketahui pengaruh dari tindakan yang dilakukan selama penelitian terhadap Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Melempar Bola Melambung Dalam Permainan *Rounders* Melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Pada Siswa Kelas V Mi Wadi Sofia.

## DAFTAR PUSTAKA

Ardani, M. K. (2024). "kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran penjas materi bola besar dan

- bola kecil menggunakan media kartu permainan untuk kelas x (fase e) i di sman 11 muaro jambi*" (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Fakhri, M. M., Hidayat, A., Suriyanto, D. F., Isma, A., & Setialaksana, W. (2023). Pelatihan Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru-Guru SDN 1 Centre Patalassang Di Kabupaten Takalar. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1-6.
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28-37.
- Adityatama, F (2022) *Power Point Evaluasi Pembelajaran PJKR*. STKIP Muhammadiyah Kuningan.
- Madya, S. (2007). Penelitian tindakan kelas. *Bandung: Alfabeta*.
- Megayani, T (2023). "Aktivitas Pola Gerak Dasar dalam Permainan Rounders" *Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kebudayaan, 2023*
- Nindias, A. M., & Rahman, H. A. (2019). Pemahaman guru pjok sekolah dasar tentang permainan rounders dalam pembelajaran pjok di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. *PGSD Penjaskes*, 8(5).
- Nugroho, A. T. (2018). Keterampilan Dasar Bermain Rounders Siswa Kelas V Di Sd Negeri Minomartani 2 Sleman Tahun Ajaran 2018. *Pgsd Penjaskes*, 7(3).
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., ... & Aini, K. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka.
- Safitri, D. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pembelajaran PJOK Terhadap Materi Memukul Bola Kasti Melalui Teknik Bola Berayun di SDN 16 Pulau Punjung Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 4(3), 127-137.
- Utama, M. I. B. (2021). Perbandingan Pengaruh Permainan Baseball dengan Permainan Kippers Terhadap Kesegaran Jasmani Murid SD. *Indonesian Journal of Physical Activity*, 1(1), 23-34.