



Aldi Ardiansyah¹
 Andika²
 Aqilah Rafifa³
 Vega Candra Dinata⁴
 Sandiko⁵

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PERMAINAN SEDERHANA BOLA KASTI MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN BOLA KARET PADA SISWA KELAS VII-B SMPN 26 TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dalam proses pembelajaran yang dimana, guru belum mampu meningkatkan Hasil Belajar siswa. Belajar dari pengalamannya saat melakukan proses kegiatan belajar yang dimana peserta didik kesulitan memahami materi dari guru terutama mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang membutuhkan penjelasan guru. Hal ini menuntut guru untuk berinovasi dalam membentuk proses pembelajaran yang sangat efektif. Salah satu cara mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari materi PJOK adalah menggunakan permainan sederhana yang dimodifikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Apakah penggunaan media dalam memodifikasi permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar melalui modifikasi permainan bola karet pada siswa kelas VII B SMP Negeri 26 Surabaya Tahun Pelajaran 2023/2024; (2) Bagaimanakah respon siswa setelah menggunakan media modifikasi permainan bola karet dalam pembelajaran pada materi permainan bola kasti Siswa Kelas VII B SMP Negeri 26 Surabaya Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 tahap yaitu Tahap Perencanaan, Tahap Pelaksanaan, dan Tahap Refleksi. Subyek Penelitian kelas VII B SMPN 26 Surabaya dengan waktu pelaksanaan penelitian sampai penulisan laporan selama 3 bulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan modifikasi permainan bola karet dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar pada materi permainan bola kasti siswa kelas VII B SMPN 26 Surabaya, yaitu siklus I diperoleh rata-rata sebesar 40,3 dan siklus II sebesar 80,0 dengan peningkatan sebesar 39,7, ketuntasan hasil belajar meningkat, yaitu siklus I sebesar 35,29 % dengan jumlah siswa yang tuntas 12 siswa dan siklus II sebesar 82,35% dengan jumlah siswa yang tuntas 28 siswa, dengan persentase peningkatan sebesar 47,06 %. Secara umum dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Modifikasi permainan bola karet dalam Pembelajaran dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada materi bola kasti Siswa Kelas VII B SMP Negeri 26 Surabaya Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan respon siswa baik.

Kata Kunci: Modifikasi Permainan, Hasil Belajar Siswa, Pembelajaran Bola Kasti

Abstract

This research is based on a learning process where teachers have not been able to improve student learning outcomes. Learn from my experience when carrying out learning activities where students had difficulty understanding the teacher's material, especially physical education, sports and health subjects which required teacher explanation. This requires teachers to innovate in forming a very effective learning process. One way to overcome students' difficulties in learning PJOK material is to use modified simple games. The aim of this research is to find out: (1) Whether the use of media in modifying games in learning can improve learning outcomes through modifying the rubber ball game for class VII B students at SMP Negeri 26 Surabaya for the 2023/2024 academic year; (2) What is the student's response after

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya
 email: aldiardiansyah4290@gmail.com¹, andika184129@gmail.com², rafifa170400@gmail.com³,
 vegacandra@unesa.ac.id⁴, bisma.sandiko26@gmail.com⁵

using modified rubber ball game media in learning the baseball game material for Class VII B Students of SMP Negeri 26 Surabaya for the 2023/2024 Academic Year. This research is Classroom Action Research (PTK) which consists of 2 cycles. Each cycle consists of 3 stages, namely the Planning Stage, Implementation Stage and Reflection Stage. Research Subject for class VII B SMPN 26 Surabaya with a time from conducting research to writing a report of 3 months. The results of the research showed that the use of modified rubber ball games in learning was able to improve learning outcomes in the baseball game material for class VII B students at SMPN 26 Surabaya, namely the first cycle obtained an average of 40.3 and the second cycle of 80.0 with an increase of 39.7, the completeness of learning outcomes increased, namely cycle I was 35.29% with the number of students completing 12 students and cycle II amounting to 82.35% with the number of students completing 28 students, with an increase percentage of 47.06%. In general, it can be concluded that the use of modified rubber ball games in learning can improve learning outcomes in baseball material for Class VII B students at SMP Negeri 26 Surabaya for the 2023/2024 academic year with good student responses.

Keywords: Game Modifications, Student Learning Results, Kasti Ball Learning.

PENDAHULUAN

Aktivitas bermain merupakan kegiatan spontan dan menyegarkan serta mempunyai dampak baik buat anak, dorongan bermain mengaitkan peran dengan sungguh, baik menggunakan alat maupun non alat, tidak berpikir tentang masalah akhir, tidak adanya tekanan dan tanpa menginginkan balasan ataupun penghargaan (Nopiyanto & Raibowo, 2020) Sehingga motorik bagi anak lebih cepat berkembang karena terbiasa bergerak menggunakan otot-otot besar dan anak akan semakin kuat serta semakin bisa mengontrol tubuh dengan sendirinya.(Hadi et al., 2021)

Permasalahan yang sering dihadapi dunia Pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.(Nurrita, 2018)

Akan tetapi pada saat pembelajaran terkadang peserta didik sudah jenuh dengan pembelajaran didalam kelas dan terlalu diforsir dalam akademik. Hal ini menyebabkan masalah pada proses pembelajaran dan menyebabkan peserta didik sulit memahami materi. ketika sudah jenuh dan tidak ada terobosan baru dalam proses pembelajaran. Maka dengan itu pada saat pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan membutuhkan penjelasan langsung dari guru untuk memahami materinya. Sehingga dengan adanya pembelajaran yang telah didemonstrasikan oleh guru tersebut harapannya peserta didik yang kesulitan dapat memahami materi PJOK.

Belajar dari materi kemateri yang sudah diimplementasikan ketika sudah selesai dan mengulang itu akan membuat peserta didik akan cepat bosan dan jenuh dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Hal ini menuntut guru untuk berinovasi untuk membentuk proses pembelajaran yang sangat efektif. Salah satu cara mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari materi PJOK adalah menggunakan media modifikasi permainan sederhana.

Media modifikasi permainan sederhana merupakan media pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif yang berfungsi sebagai untuk menarik minat dan keaktifan peserta didik. Dalam memodifikasi permainan, kita bisa menggunakan banyak jenis modifikasi permainan. Ada berbagai cara dalam penerapan modifikasi tersebut namun harus disesuaikan dengan karakteristik disetiap kelas masing-masing.

Kelebihan dari modifikasi permainan bola karet ini adalah dari segi sarana sangat mudah ditemui dan selain itu harganya juga relative murah, sehingga untuk memodifikasi berbagai macam permainan bisa dilakukan. Modifikasi permainan ini juga dapat meningkatkan motivasi serta keingintahuan peserta didik dalam mempelajari serta memahami materi tersebut, karena

materi yang disampaikan menarik dan mudah untuk dimengerti. Peserta didik juga dengan mudahnya untuk mendapatkan materi tersebut, serta video materi pembelajaran juga dapat di download sesuai keinginan peserta didik. Video pembelajaran bersifat variatif, serta dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan dalam materi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menetapkan untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Permainan Sederhana Bola Kasti Melalui Modifikasi Permainan Bola Karet Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 26 Surabaya Tahun Pelajaran 2023/2024.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Mengetahui apakah Penggunaan modifikasi permainan bola karet dalam Pembelajaran PJOK dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada materi permainan bola kasti Siswa Kelas VII B SMP Negeri 26 Surabaya Tahun Pelajaran 2023/2024; (2) Mengetahui bagaimanakah respon siswa setelah menggunakan Modifikasi Permainan Bola Karet dalam Pembelajaran pada materi Permainan Bola Kasti Siswa Kelas VII B SMP Negeri 26 Surabaya Tahun Pelajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian ini berlokasi di SMPN 26 Surabaya Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII B yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Penelitian Tindakan Kelas dipandang sebagai bentuk penelitian peningkatan kualitas pembelajaran yang paling tepat, karena selain sebagai peneliti guru juga bertindak sebagai pelaksana proses pembelajaran, sehingga tahu betul permasalahan yang dihadapi dan kondisi ideal yang ingin dicapai. Hasil-hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan guru selanjutnya diaktualisasikan dalam bentuk laporan tertulis mengikuti kaidah- kaidah penulisan ilmiah dan hasilnya akan dapat berupa karya tulis ilmiah. Tidak sampai di sini, guru selanjutnya dapat mempublikasi tulisan hasil penelitian ke dalam jurnal ilmiah, baik lokal, nasional ter- ISSN, nasional terakreditasi, maupun internasional. Melalui publikasi ilmiah, guru telah dapat mendesiminasikan hasil riset mereka dan dapat menjadi referensi bagi guru atau peneliti lain dalam pengembangan keilmuan berbasis riset. (Hunaepi et al., 2016)

Penelitian merupakan kegiatan puncak dari studi mereka. Para mahasiswa dituntut untuk mengembangkan wawasannya dengan cara melakukan pencaharian atau eksplorasi untuk menemukan jawaban dari masalah yang menjadi bidang kajiannya. Untuk melakukan pencaharian atau eksplorasi tersebut ada seperangkat aturan dan langkah yang harus diikutinya. Anda pasti sudah dapat menebak bahwa aturan dan langkah-langkah tersebut dikemas dalam satu perangkat yang disebut metode penelitian. (Prof. Dr. IG.A.K. Wardani, 2000)

Penelitian ini di laksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dengan 2 kali pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari 3 tahapan, yaitu : (1) Tahap perencanaan (planning), pada tahap ini dilakukan penyusunan modul ajar, Instrumen penilaian Hasil Belajar, dan lembar observasi respon siswa; (2) Tahap pelaksanaan tindakan (Action), pada tahap ini semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka dengan menggunakan modifikasi permainan sesuai dengan perencanaan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru mata pelajaran Pjok yang lain bertindak sebagai observer; (3) Tahap refleksi (reflection), tahap ini dilakukan setiap selesai akhir pelaksanaan pembelajaran dengan cara observer menjelaskan hasil pengamatannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti menganalisis hasil tindakan siklus I sebagai bahan pertimbangan apakah siklus sudah mencapai kriteria atau belum, sehingga kekurangan pada siklus I dapat di benahi pada siklus II.

Teknik pengambilan data yang digunakan adalah: (1) Angket, yaitu untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media modifikasi permainan dalam pembelajaran Pjok pada materi permainan bola kast. Teknik untuk memperoleh data respon tersebut adalah membagikan angket kepada siswa melalui Google Form. Angket menggunakan lembar angket yang dikirim melalui Google Form yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang penggunaan media permainan modifikasi; (2) Tes, pada penelitian ini peneliti menggunakan bentuk tes subjektif (uraian), karena tes uraian memudahkan guru untuk melihat tingkat Hasil Belajar materi siswa. Dengan melakukan tes subjektif ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana siswa mendalami suatu masalah yang ditekankan.

Instrumen yang digunakan meliputi: (1) Instrumen tes : dalam hal ini peneliti, menggunakan tes subjektif dalam mengukur hasil belajar siswa. Pada proses penilaiannya, peneliti menilai sendiri hasil tes siswa sesuai dengan rubrik penilaian untuk mengukur Hasil Belajar siswa yang telah disiapkan. Penyusunan pedoman penilaian disesuaikan dengan rubrik yang telah disusun; (2) Angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan modifikasi permainan dalam pembelajaran dalam pembelajaran PJOK pada materi permainan bola kasti. Teknik untuk memperoleh data respon tersebut adalah membagikan angket kepada siswa melalui Google Form.

Analisa data yang digunakan adalah teknik analisa data kualitatif yang didalamnya melibatkan kegiatan penelaahan seluruh data yang dikumpulkan, mereduksi data dan menganalisis data serta membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 7 minggu sesuai jadwal di sekolah yaitu setiap hari Rabu. Hal ini dilakukan agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik serta tidak mengganggu jam pelajaran yang lain. Setiap siklus membahas materi yang berbeda namun masih dalam satu pokok bahasan yakni permainan bola tangan pada siklus I pertemuan ke-1 dengan memodifikasi bola spons, pada pertemuan ke-2 dengan memodifikasi permainan sederhana bola kasti.. Pada rangkaian kegiatan tindakan setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi.

Adapun hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian tindakan kelas ini yaitu memodifikasi permainan bola kasti dengan menggunakan bola yang dapat dilaporkan sebagai berikut:

Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam 3 aktivitas yang pertama aktivitas 1 yaitu pemanasan dan aktivitas 2 yaitu inti dan ditutup dengan aktivitas 3 yaitu permainan sesungguhnya, pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka sesuai dengan jadwal disekolah seperti yang tercantum pada tabel berikut :

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan PTK Siklus I

Pertemuan	Hari / Tanggal	Alokasi Waktu	Materi
1	Rabu, 21 Feb 2024	2 JP	Permainan sederhana bola tangan
2	Rabu, 28 Feb 2024	2 JP	Permainan sederhana bola kasti
3	Rabu, 06 Mar 2024	2 JP	Uji Kompetensi Siklus II

Pertemuan pertama siklus 1 dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dan mengacu pada modul ajar. Serta bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran pada hari itu dengan menggunakan modifikasi permainan dalam materi sederhana bola tangan.

1. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa bisa dilihat dari hasil uji kompetensi yang dilaksanakan pada akhir siklus I dengan diberikan melalui google formulir. Pada pelaksanaan tes akhir siklus I diberikan secara online melalui grup WA kelas VII B Mata Pelajaran PJOK. Siswa mengerjakan soal dengan sungguh – sungguh, meskipun ada beberapa siswa yang kesulitan dalam mengerjakannya. Setelah waktu yang diberikan habis siswa segera dapat mengetahui hasil jawaban siswa melalui google formulir. Dari hasil analisis, tes akhir siswa pada siklus I diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa (Uji Kompetensi) Siklus I

Jumlah Siswa 34	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa	12	22
Persentase Ketuntasan	35,29 %	64,71 %
Rata – rata hasil belajar	40,3	
Nilai Tertinggi	80	
Nilai Terendah	40	

Berdasarkan hasil uji kompetensi siswa pada siklus I dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas pada tes akhir siklus I sebanyak 12 siswa dari 34 siswa atau 35,29 % dan yang tidak tuntas sebanyak 22 siswa atau 64,71%. Sedangkan rata – rata hasil belajar siswa sebesar 30,58 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40.

Hasil Penelitian Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu 2 kali pertemuan pembelajaran dan 1 kali tes akhir siklus II, pelaksanaan pembelajaran seperti yang tercantum pada tabel berikut :

Tabel 3 Jadwal Pelaksanaan PTK Siklus II

Pertemuan	Hari / Tanggal	Alokasi Waktu	Materi
1	Rabu, 28 Feb 2024	2 JP	Permainan bola tangan
2	Rabu, 6 Maret 2024	2 JP	Tes Akhir Siklus II

1. Hasil Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar siswa bisa dilihat dari hasil uji kompetensi yang dilaksanakan pada akhir siklus II dengan diberikan tes melalui google form. Pada pelaksanaan tes akhir siklus II, siswa mengerjakan soal dengan sungguh – sungguh, meskipun ada beberapa siswa yang kesulitan dalam mengerjakannya. Setelah waktu yang diberikan habis siswa segera mengirim hasil jawaban siswa dcara me submit. Dari hasil analisis, tes akhir siswa pada siklus II diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Belajar Siswa (Uji Kompetensi) Siklus II

Jumlah Siswa 34	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa 34	28	6
Persentase Ketuntasan	82,35 %	17,65 %
Rata – rata hasil belajar	80,0	
Nilai Tertinggi	100	
Nilai Terendah	50	

Berdasarkan hasil uji kompetensi siswa pada siklus II dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas pada tes akhir siklus II sebanyak 28 siswa dari 34 siswa atau 82,35 % dan yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa atau 17,65 %. Sedangkan rata – rata hasil belajar siswa sebesar 80,0 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50.

2. Analisis Data Hasil Respon Siswa

Dari hasil angket lembar observasi siswa tentang respon siswa terhadap pembelajaran modifikasi permainan ini diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Observasi Belajar Siswa

No	Pertanyaan	Frekuensi Jawaban Siswa		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah anda senang belajar PJOK jika pembelajaran menggunakan media interaktif bola spon	33	1	97 %	3%
2	Apakah anda menyukai proses	33	1	97 %	3%

	belajar mengajar selama pembelajaran				
3	Apakah dengan media pembelajaran bola karet dapat membantu dan mempermudah anda memahami materi pelajaran PJOK	27	7	79 %	21 %
4	Apakah dengan media yang berinovasi pada pembelajaran membuat anda menjadi siswa yang aktif	24	10	80 %	20 %
5	Apakah rasa percaya diri anda meningkat dalam mengeluarkan ide/pendapat/ pertanyaan.	28	6	82 %	18 %
6	Apakah anda termotivasi untuk belajar PJOK dengan media bola spon	26	8	76 %	24 %
7	Setelah mengikuti pembelajaran PJOK apakah anda terasa sangat puas	32	2	94 %	6 %
8	Apakah anda merasakan ada kemajuan setelah pembelajaran PJOK dengan menggunakan media bola karet	28	6	82 %	18 %
9	Apakah anda ada kesulitan ketika pembelajaran sedang berlangsung	29	5	85 %	15 %
10	Apakah anda senang jika pembelajaran PJOK untuk diminggu depan	33	1	97 %	3 %
	Jumlah	293	57		
	Rata-rata			86,9 %	13,01 %

Untuk memperjelas adanya peningkatan Hasil Belajar materi siswa antara siklus I dan siklus II maka dalam pembahasan ini akan dibahas satu persatu mengenai Hasil Belajar materi Permainan sederhana bola kasti dengan menggunakan media permainan bola karet.

1. Hasil Belajar Siswa

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase hasil belajar siswa setelah proses belajar mengajar secara daring setiap siklusnya dilakukan dengan cara memberikan uji kompetensi yang dilakukan setiap akhir siklus I dan Siklus II yang berupa soal pilihan ganda melalui google formulir. Dalam menghitung hasil belajar siswa, guru menggunakan nilai rata – rata yang dicapai siswa pada setiap siklusnya setelah diadakan uji kompetensi. Hasil belajar siswa selama uji kompetensi siklus I dan siklus II tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Data Hasil Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Keterangan	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II	Naik/Turun	Keterangan
Siswa Tuntas Belajar	12	28	Naik	16 siswa
Siswa Tidak Tuntas	22	6	Turun	16 siswa
Persentase Ketuntasan	35,29 %	82,35%	Naik	47,06 %
Rata-rata	40,3	80,0	Naik	39,7
Nilai Tertinggi	80	100	Naik	20
Nilai Terendah	40	50	Naik	10

Dari tabel di atas diperoleh siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebanyak 12 siswa, pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 22 siswa atau naik sebanyak 16 siswa. Hal ini disebabkan siswa sudah familiar dengan media bola spon sehingga mengalami kenaikan

sebesar 47,06% atau 16 siswa hal ini terbantu karena siswa sudah memahami cara belajar menggunakan media bola spon. Sebaliknya jumlah siswa yang tidak tuntas belajar mengalami penurunan dari siklus I sejumlah 22 siswa menjadi 6 siswa atau turun sebanyak 16 siswa, hal ini sesuai harapan peneliti bahwa siswa yang tuntas belajar mengalami kenaikan dan siswa yang tidak tuntas belajar mengalami penurunan.

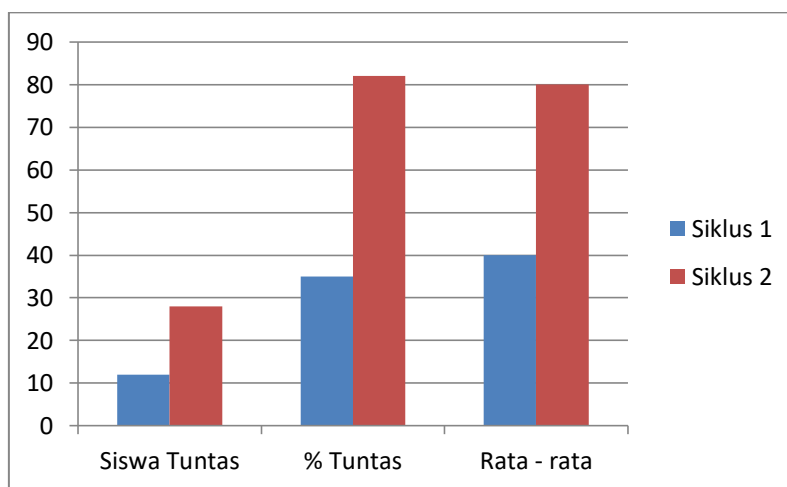
Hasil persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I diperoleh hasil 35,29 % sedang pada siklus II diperoleh hasil 82,35% atau mengalami kenaikan sebesar 47,06 %.

Rata-rata hasil belajar siswa terhadap materi bola kasti dengan modifikasi bola karet pada siklus I diperoleh hasil 40,3 sedang pada siklus II diperoleh hasil 80 atau mengalami kenaikan sebesar 82,35. Hasil ini sesuai dengan harapan penulis bahwa rata-rata hasil belajarnya bisa meningkat di atas KKM yang ditetapkan sekolah yaitu sebesar 80. Hasil ini sudah sesuai dengan harapan peneliti yaitu rata-rata hasil belajar siswa mengalami kenaikan, walau kenaikannya kecil hal ini bisa dimaklumi karena pada menjalankan siklus 1 ke siklus 2 waktunya sedikit dengan terbenturnya puasa di bulan ramadhan menurut peneliti maka hasil tersebut sudah cukup baik dan sesuai harapan yaitu mengalami kenaikan.

Dari hasil Uji Kompetensi Siklus I nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 40 pada siklus II nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 50. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa nilai tertinggi mengalami kenaikan sebesar 10 poin.. Sedang nilai terendah mengalami kenaikan yang cukup signifikan sesuai harapan peneliti bahwa siswa yang memahami materi mengalami kenaikan,

Secara umum hasil belajar siswa materi permainan sederhana bola tangan dengan media bola spon mengalami kenaikan baik dari segi ketuntasan dan rata-rata hasil belajar siswa.

Lebih jelasnya peningkatan hasil belajar pada materi permainan sederhana bola tangan dengan media bola spon dapat dilihat persentase ketuntasan dan rata-ratanya pada siklus I dan siklus II seperti diagram batang berikut:



Gambar 1 Diagram Batang Hasil Belajar Siswa

2. Respon Siswa

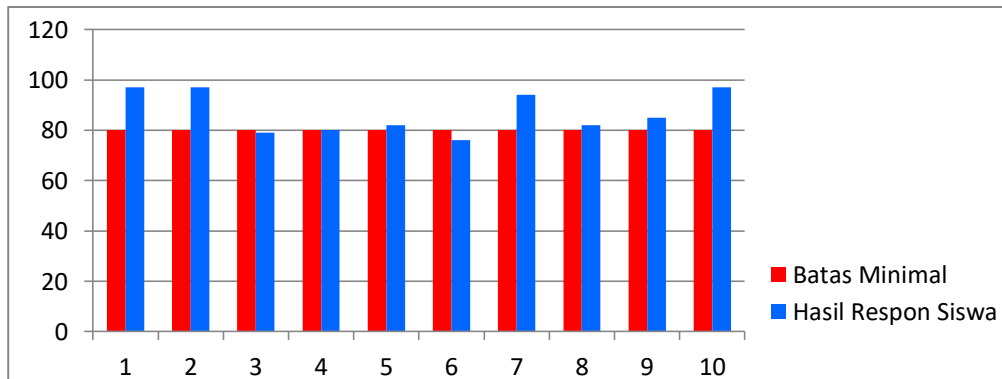
Dari 10 pertanyaan hasil angket respon siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Apakah anda senang belajar PJOK jika pembelajaran menggunakan media interaktif bola spon
2. Apakah anda menyukai proses belajar mengajar selama pembelajaran
3. Apakah dengan media pembelajaran bola spon dapat membantu dan mempermudah anda memahami materi pelajaran PJOK
4. Apakah dengan media yang berinovasi pada pembelajaran membuat anda menjadi siswa yang aktif
5. Apakah rasa percaya diri anda meningkat dalam mengeluarkan ide/pendapat/pertanyaan
6. Apakah anda termotivasi untuk belajar PJOK dengan media bola spon
7. Setelah mengikuti pembelajaran PJOK apakah anda terasa sangat puas

8. Apakah anda merasakan ada kemajuan setelah pembelajaran PJOK dengan menggunakan media bola spon
9. Apakah anda ada kesulitan ketika pembelajaran sedang berlangsung
10. Apakah anda senang jika pembelajaran PJOK untuk diminggu depan

Secara Umum dapat disimpulkan dari 10 pertanyaan angket tentang respon siswa semua hasilnya di atas 75% yang merupakan syarat minimal respon siswa baik, bahkan dari 10 pertanyaan ada 4 pertanyaan yang direspon “Amat Baik” atau di atas 90%. Sedang hasil rata-rata secara keseluruhan diperoleh hasil 86,9 % atau dengan predikat “Baik” sesuai harapan peneliti.

Lebih jelasnya hasil respon siswa dari 10 pertanyaan bisa dilihat pada diagram batang berikut:



Gambar 2 Diagram Batang Hasil Respon Siswa

UCAPAN TERIMA KASIH

“Terima kasih kepada dosen pembimbing dan guru pamong dan pada keluarga serta teman-teman dekat yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi kepada kami di saat-saat sulit. Tanpa dukungan Anda semua, penyelesaian jurnal ini tidak akan mungkin tercapai. Terima kasih atas kasih sayang dan pengertian yang Anda berikan..”

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media memodifikasi pembelajaran yang telah dilakukan selama 2 siklus, dan berdasarkan analisis data pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media modifikasi permainan pada permainan bola tangan dan permainan bola kasti dengan penerapan modifikasi permainan dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B SMP Negeri 26 Surabaya Tahun Pelajaran 2023/2024, hal ini ditandai adanya peningkatan Hasil Belajar siswa baik dari segi rata-rata dan ketuntasan belajarnya.
2. Respon siswa setelah menggunakan modifikasi permainan dalam Pembelajaran materi bola tangan dan bola kasti pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 26 Surabaya Tahun Pelajaran 2023/2024 adalah “Baik” dan merespon positif.

Dari penelitian yang diperoleh dan hasil uraian sebelumnya maka peneliti menyarankan sebagai berikut :

1. Untuk melaksanakan pembelajaran guru harus mempunyai beberapa persiapan yang cukup matang dalam membuat materinya sehingga siswa tidak merasa bosan dan tidak kesulitan dalam memahami materi selama pembelajaran berlangsung.
2. Pembelajaran dengan menggunakan modifikasi pembelajaran dapat lebih aktif belajar karena pembelajaran yang menarik, bervariasi dan kreatif.
3. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan - perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik dan siswa tidak menganggap Pjok sebagai pelajaran yang identic dengan outdoor dan membosankan ketika materi sudah habis.

DAFTAR PUSTAKA

Hadi, F., Raibowo, S., & Prabowo, A. (2021). Pengaruh Permainan Bola Kasti Terhadap

- Kemampuan Gerak Motorik Kasar Siswa Kelas V Sd Negeri 90 Rejang Lebong. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(2), 260–270. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v2i2.16774>
- Hunaepi, Prayogi, S., Samsuri, T., Firdaus, L., Fitriani, H., & Asy'ari, M. (2016). PELATIHAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) DAN TEKNIK PENULISAN KARYA ILMIAH BAGI GURU DI Mts. NW MERTAKNAO. *Lambung Inovasi*, 1(1), 38–40.
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. 03, 171–187.
- Prof. Dr. IG.A.K. Wardani, M. S. E. (2000). Hakikat Penelitian Tindakan Kelas. *Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 5–7.