

**UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN LEMPAR TURBO
MELALUI PERMAINAN BOLA BEREKOR PADA PESERTA
DIDIK KELAS IV SD NEGERI 18 MUARA SUGIHAN**

TESIS

Oleh:

ASTOMO ARIYANTO

NIM: 06042681923006

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJATA**

2023

**UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN LEMPAR TURBO
MELALUI PERMAINAN BOLA BEREKOR PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 18 MUARA SUGIHAN**

TESIS

Oleh:

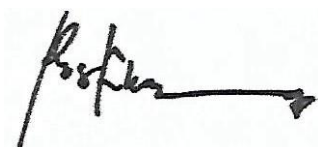
Astomo Ariyanto

NIM. 06042681923006

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga

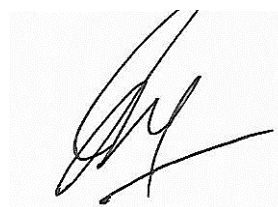
Mengesahkan:

Pembimbing 1



Dr. Rostika Flora S.Kep., M.Kes AIFO
NIP. 197109271994032004

Pembimbing 2



Prof. Dr. Hartati, M.Kes
NIP. 196006101985032006

Mengetahui:

Dekan FKIP

Dr. Hartono, M.A.
NIP. 19671017199311001

Koordinator Program Studi


Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd
NIP. 198801312019031011

**UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN LEMPAR TURBO
MELALUI PERMAINAN BOLA BEREKOR PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 18 MUARA SUGIHAN**

TESIS

Oleh:

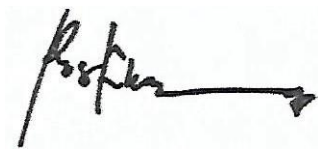
Astomo Ariyanto

NIM. 06042681923006

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga

Mengesahkan:

Pembimbing 1



**Dr. Rostika Flora S.Kep., M.Kes AIFO
NIP. 197109271994032004**

Pembimbing 2



**Prof. Dr. Hartati, M.Kes
NIP. 196006101985032006**

Koordinator Program Studi



**Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd
NIP. 198801312019031011**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Astomo Ariyanto

NIM : 06042681923006

Program Studi : Magister Pendidikan Olahraga

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul yang berjudul "Upaya Meningkatkan Pembelajaran Lempar Turbo Melalui Permainan Bola Berekor Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 18 Muara Sugihan" ini adalah benar — benar Karya Saya sendiri dan tidak melakukan Penjiplakan atau Pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan Etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian Hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Tesis ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian Karya ini, Saya bersedia menanggung Sanksi yang dijatuhkan kepada Saya.

Demikianlah Pernyataan ini dibuat dengan sungguh - sungguh tanpa paksaan dari Pihak manapun.

Palembang, 31 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan



Astomo Ariyanto

NIM. 06042681923006

PRAKATA

Tesis yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Lempar Turbo Melalui Permainan Bola Berekor Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 18 Muara Sugihan” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Pendidikan Olahraga ,Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan Tesis ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai Pihak

Penulis mengucapkan terima kasih kepada **Dr. Rostika Flora, S.Kep., M.Kes dan Dr. Hartati, M.Kes** sebagai Pembimbing yang dengan sabar, telaten, tidak mengenal lelah memberikan masukan sampai penulisan Tesis ini selesai. Ucapan terima kasih juga kepada **Dr.Hartono,M.A** selaku dekan FKIP UNSRI, **Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.** selaku Koordinator Prodi Magister Pendidikan Olahraga yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan Administrasi. Ucapan terima kasih ditujukan kepada **Dr. Iyakrus, M.Kes, Dr. Meirizal Usra, M.Kes dan Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd** sebagai penguji yang telah memberikan masukan untuk perbaikan Tesis. Lebih lanjut Penulis juga terima kasih tak terhingga kepada Kedua Orang Tua,yaitu **Ibunda Khasanah dan Ayahanda Suparmo** yang telah memberikan Support baik Moral maupun Financial selama Penulis menyelesaikan pendidikan di FKIP UNSRI. Dan ucapan terima kasih kepada **Isteriku Bahitah Salsabila** yang telah memberikan Motivasi serta semangat dan tak lupa Teman - teman seperjuangan yang telah banyak membantu saat pembuatan Tesis. Akhir kata semoga Tesis ini dapat bermanfaat bagi orang banyak.

Palembang, 31 Juli 2023

Penulis



Astomo Ariyanto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACK	xi
BAB I	
PENDAHULUAN.	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.	6
1.5 Manfaat Penelitian.	6
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Teori.	7
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran Penjas.....	7
2.1.2 Metode Belajar Mengajar Penjas.....	8
2.1.3 Lempar Turbo	14
2.1.4 Permainan Bola Berekor.....	12
2.1.5 Lempar Turbo	14
2.2 Penelitian Relevan.....	21
2.3 Kerangka Bepikir.	25

BAB III

METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	27
3.3 Indikator Keberhasilan.	27
3.4 Prosedur dan Rancangan Penelitian.	28
3.5 Pengumpulan Data.	34
3.6 Analisis Data.....	37

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN.....	38
4.1 Hasil Penelitian... ..	38
4.1.1 Deskripsi Data Hasil Belajar Pra Siklus	38
4.1.2 Pembelajaran Siklus I... ..	39
4.1.3 Pembelajaran Siklus II.....	43
4.1.4 Analisis Peningkatan Hasil Belajar... ..	46
4.2 Pembahasan... ..	47
4.2.1 Kegiatan Belajar Mengajar Siklus I... ..	47
4.2.2. Kegiatan Belajar Mengajar Siklus II... ..	47
4.2.3 Peningkatan Hasil Belajar.....	48

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
5.1 Kesimpulan... ..	51
5.2 Saran... ..	51

DAFTAR PUSTAKA.....	52
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENELITI

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Lembar Afektif	35
Tabel 3.2 Instrumen Lembar Kognitif.	35
Tabel 3.3 Instrumen Lembar Psikomotorik.....	36
Tabel 3.4 Lembar Penilaian Hasil Belajar.	36
Tabel 3.5 Keterangan Nilai	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Turbo.....	15
Gambar 2.2 Teknik Lempar Turbo.....	15
Gambar 2.3 Bola Berekor.....	20
Gambar 2.4 Holahop.....	20
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1 Siklus Penelitian.....	28

EFFORTS TO INCREASING TURBO THREASING LEARNING THROUGH THE TAIL BALL GAME TO STUDENTS CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

The formulation of the problem in this study is how the teacher's efforts to improve learning to throw turbo through a ball game with tails in class IV SD Negeri 18 Muara Sugihan. The research method used is in the form of Classroom Action Research with the following steps: (1) planning; (2) action; (3) evaluation; and (4) reflection. The indicator of research success is if students get a KKM score of 75.00 and classically complete if 85%. The research data was obtained through evaluation sheets which included affective, cognitive and psychomotor aspects. The data obtained was then analyzed using the percentage formula. The results showed that learning to throw turbo through a ball game with tails which was carried out in cycle I for class IV students at SD Negeri 18 Muara Sugihan was 70%, while cycle II was 90%. So there is an increase in learning outcomes of throwing turbo by 20%. This increase is because the teacher is more selective in preparing lesson plans, preparing lesson plans and observation sheets, using colorful tailed balls as media, as well as the teacher's ability to translate all the desires and characteristics of student learning

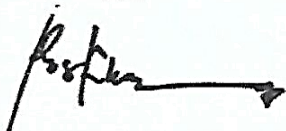
Keywords: *Throw Turbo, Tail Ball, Student's*

A Thesis by an Master of Sport Education, Faculty of Teacher Training and Educatoin Sriwijaya University

Name : Astomo Ariyanto
NIM 06042681923006

Approved by,

Pembimbing I,



Dr. Rostika Flora, S.Kep., M.Kes. AIFO
NIP. 1979109271994032004

Pembimbing II,



Prof. Dr. Hartati, M.Kes
NIP. 196006101985032006

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Olahraga



Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd
NIP. 198801312019031011

UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN LEMPAR TURBO MELALUI PERMAINAN BOLA BEREKOR PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 18 MUARA SUGIHAN

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya guru dalam meningkatkan pembelajaran lempar turbo melalui permainan bola berekor pada peserta didik kelas IV SD Negeri 18 Muara Sugihan. Metode penelitian yang digunakan berupa Penelitian Tindakan Kelas dengan Langkah-langkah sebagai berikut: (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) evaluasi; dan (4) refleksi. Indikator keberhasilan penelitian adalah jika peserta didik memperoleh nilai KKM sebesar 75,00 dan tuntas secara klasikal sebesar 85%. Data penelitian diperoleh melalui lembar evaluasi yang meliputi aspek efektif, kognitif dan psikomotorik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran lempar turbo melalui permainan bola berekor yang dilaksanakan pada siklus I peserta didik kelas IV Muara Sugihan adalah 70%, sedangkan siklus II adalah 90%. Sehingga terjadi peningkatan hasil belajar melempar turbo sebesar 20%. Peningkatan tersebut karena guru lebih selektif dalam Menyusun RPP dan lembar observasi, menggunakan media bola berekor warna-warni, serta kemampuan guru menerjemahkan segala keinginan dan karakteristik belajar peserta didik.

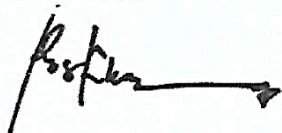
Kata Kunci: Lempar Turbo, Bola Berekor, Peserta Didik

Tesis oleh Mahasiswa Magister Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

Nama : Astomo Ariyanto
NIM 06042681923006

Disahkan oleh,

Pembimbing I,



Dr. Rostika Flora, S.Kep., M.Kes. AIFO
NIP. 1979109271994032004

Pembimbing II,



Prof. Dr. Hartati, M.Kes
NIP. 196006101985032006

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Olahraga



Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd
NIP. 198801312019031011

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani adalah proses seseorang individu yang melakukan berbagai kegiatan secara sadar dan terstruktur untuk mendapatkan kepetensi jasmani pertumbuhan kognitif dan watak. Hal ini selaras dengan pendapat (Taufik dkk., 2020), Pendidikan Jasmani merupakan suatu pembelajaran yang banyak menggunakan aktifitas jasmani untuk mendapatkan perubahan dalam kualitas diri seseorang dalam hal fisik mental dan emosional. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, (Pratiwi & Oktaviani, 2018), tujuan Pendidikan Jasmani merupakan proses pengembangan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis melalui aktifitas fisik. Demikian juga pendapat (Iyakrus, 2019), Pendidikan Jasmani merupakan suatu media untuk meriah tujuan pendidikan, atau suatu proses adaptasi aktivitas jasmani seperti organ tubuh, neuromuscular, intelektual, sosial, kultur, emosional, dan etika. Oleh karena itu peserta didik di dalam tahap perkembangan akan merubah segala kompetensinya baik dari segi fisik, maupun mental. Selanjutnya (Samsudin, 2014), menambahkan bahwa fokus program Pendidikan Jasmani untuk Sekolah Dasar pada kelas 4-6 adalah:

(1) membuka kesempatan untuk mendapatkan kesenangan, belajar kompetensi baru, dan belajar berbagai jenis olahraga; (2) peserta didik juga perlu melatih kebugaran jasmani; (3) pada tingkat usia ini, Pendidikan Jasmani dilihat sebagai wadah untuk menciptakan persahabatan yang baru; dan (4) peserta didik juga dijelaskan bahwa program Pendidikan Jasmani membuka kesempatan untuk beraksi (*show off*) dan mereka juga bisa menghilangkan kecemasannya.

Program Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar dapat diorientasikan pada semua aspek individu, kurikulum yang dapat mengembangkan semua bidang pengembangan seperti fisik, emosi, sosial, dan kognitif dan yang lebih diutamakan merupakan adanya kepastian tentang kesamaan antara isi kurikulum usia dan tingkat

kemampuan peserta didik. Sebagai guru Penjas harus selalu siap menjadikan dirinya sebagai fasilitator dan motivator, bukan sebagai penguasa di kelas. Dengan peran tersebut peserta didik merasa semangat untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mereka tidak kesulitan dalam pemecahan masalah belajar dan tidak mengandalkan orang lain. Peserta didik diberikan keleluasaan untuk ikut serta dalam kegiatan yang melibatkan seluruh ranah bidang studi pengembangan seperti mental, fisik, sosial dan moral peserta didik. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan materi yang variatif dan inovatif dalam belajar praktek dengan mengembangkan nilai-nilai disiplin, tanggung jawab, sportifitas serta menumbuhkan kesenangan di lingkungan sekolah (Pratiwi & Oktaviani, 2018).

Aktivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani yang termuat dalam mata pelajaran yang diajarkan guru melalui kurikulum Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar, salah satunya bertujuan untuk memunculkan keterampilan gerak dasar bagi siswa. Dimana beberapa jenis gerak dasar yaitu kegiatan berlari, berjalan, melompat dan melempar. Dalam kaitannya dengan tujuan tersebut setiap materi pelajaran fokus perhatian guru dalam mengajar adalah menguasai keterampilan gerak dasar siswa baik berlari, berjalan, melompat dan melempar. Materi pelajaran yang termuat dalam pembelajaran penjaskes memiliki tujuan dalam peningkatan penguasaan gerak dasar adalah lempar turbo. Pelajaran ini diperukan untuk penguasaan gerak dasar khususnya dalam kemampuan melempar.

Salah satu materi yang diajarkan yang bertujuan untuk menguasai kemampuan gerak dasar melempar anak dalam mata pelajaran pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar adalah lempar turbo. Dikemukakan Lumintuarso dalam (Ahlunnazar dkk., 2021), lempar turbo adalah kegiatan melempar dengan satu tangan untuk mencapai jarak yang diinginkan. Turbo berupa lembing yang terbuat dari paralon 1dim dengan ujung dari kayu atau karet dan ekor inprabot atau karet, panjang turbo 40 cm dengan massa yang cukup ringan untuk anak Sekolah Dasar. Prosedur lempar turbo diawali dengan awalan 5 meter, kemudian anak melempar turbo tersebut. Tujuan dari lempar turbo merupakan kegiatan melempar dengan satu tangan untuk mencapai jarak lemparan yang diinginkan. Langkah dalam

melempar turbo terdiri dari lima tahapan dimana dimulai dari gerakan awalan, lima langkah irama penarikan turbo, lari lima langkah, melepaskan lemparan dan pemulihan. Pembelajaran lempar turbo seorang anak dituntut untuk dapat melakukan gerakan dengan benar dan mampu melakukan lemparan sejauh- jauhnya sesuai dengan kemampuan maksimal anak.

Pembelajaran lempar turbo pada dasarnya merupakan pembelajaran yang menarik bagi anak, mengingat bentuk turbo yang unik, seperti rudal dan beratnya yang pas seharusnya gerak-gerakan lempar turbo adalah gerakan yang sangat disenangi anak. Situasi yang terjadi dalam lingkungan pembelajaran Pendidikan Jasmani materi lempar turbo di SD Negeri 18 Muara Sugihan berbanding terbalik dengan harapan belajar guru. Dimana kondisi peralatan lempar turbo yang dimiliki sekolah dapat dijabarkan, a) jumlah peralatan sangat terbatas, tidak mencukupi perbandingan dengan jumlah siswa, b) situasi belajar yang kurang kondusif karena terjadi antrian penggunaan alat, dan c) penggunaan metode belajar kurang mendukung kondisi tersebut. Penyebab permasalahan tersebut pada akhirnya terdapat siswa di kelas IV tidak tuntas hasil belajar, mengingat kondisi belajar yang serba kekurangan karena keterbatasan alat dan penggunaan metode yang kurang pas menyebabkan anak salah dalam melakukan lemparan, kondisi lemparan banyak berputar-putar di udara tidak menusuk tajam ke depan, dan yang terpenting tidak terjadi respon gerak yang dibutuhkan saat belajar berlangsung. Hal ini tentu harus segera diatasi mengingat tanggung jawab guru adalah menuntaskan hasil belajar siswa dari segala aspek pembelajaran.

Permasalahan di atas, sebagaimana yang diungkapkan (Gunawan dkk., 2022), hambatan yang ditemukan dalam pembelajaran lempar turbo diantaranya prasarana dan sarana, fasilitas yang terbatas serta metode pembelajaran yang belum sesuai. Karena keterbatasan tersebut menyebabkan hasil pembelajaran siswa SD Negeri khususnya pada cabang olahraga atletik nomor lempar turbo belum dapat dicapai secara optimal. Demikian juga dengan (Ahlunnazar dkk., 2021), kurang bersemangatnya peserta didik dalam melakukan lempar turbo nampak dari gejala-gejala yang ditimbulkan. Seperti ketika peserta didik disuruh melakukan lempar turbo menunjukkan ekspresi yang tidak bersemangat, dan

keterpaksaan dalam melakukan lemparan. Sementara (Supriyoko, 2017) menyatakan, proses pembelajaran lempar turbo belum melibatkan siswa secara aktif, guru Penjas masih menjadi pusat pembelajaran, kurangnya model pembelajaran, gaya mengajar serta pemodifikasian dan media pembelajaran yang masih kurang untuk mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu solusi yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan belajar di atas adalah dengan memodifikasi alat. Peranan modifikasi alat dibutuhkan dalam rangka mengatasi keterbatasan alat. Menjadikan pembelajaran lebih kreatif, lebih memiliki variasi dan membuat semua siswa aktif dalam bergerak, mengingat peranan sarana dan prasarana dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Hal ini sebagaimana pendapat (S. A. Saputra, 2017), dalam kesehariannya yang paling dirasakan oleh para guru pendidikan jasmani merupakan hal-hal yang berkaitan dengan sarana serta prasarana pendidikan jasmani yang merupakan media pembelajaran pendidikan jasmani sangat diperlukan. Kurangnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut seorang guru penjas untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Lebih lanjut dinyatakan Hambali dalam (Suharyan dkk., 2019), modifikasi secara umum dapat diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik.

Manan dalam (Sodikin & Yono, 2020), modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP (*developmentally appropriate practice*). Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memerhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Penelitian yang menguatkan alasan penulis mengkaji pembelajaran lempar turbo melalui permainan bola berekor adalah (Ahlunnazar dkk., 2021), melalui permainan bola berekor ketercapaian ketuntasan hasil belajar lempar turbo dari kondisi awal ke siklus I sebesar 42%, kemudian siklus I ke siklus II sebesar 16%. Peningkatan

ketuntasan hasil belajar secara keseluruhan dari kondisi awal ke siklus II sebesar 58%. Selain itu juga, studi (I. Saputra, 2015), memodifikasi proses pembelajaran atletik yang tadinya monoton menjadi lebih menarik dengan mengemas materi pembelajaran atletik yang berupa berjalan, berlari, melompat, dan melempar kedalam permainan, agar setiap peserta didik aktif dan antusias melakukan setiap gerakan dan berusaha untuk memenangkan setiap permainan yang diadakan. Pembelajaran dengan metode bermain adalah pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang senang dengan bermain dan berlomba.

Berangkat dari uraian permasalahan di atas, dalam rangka memperbaiki kualitas hasil belajar lempar turbo serta aspek-aspek penilaian yang terkandung di dalamnya, melalui penelitian ini diharapkan modifikasi alat yang dilakukan peneliti dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar gerak dasar lempar turbo yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan sehingga berakibat tuntasnya hasil belajar gerak dasar lempar turbo siswa kelas IV SD Negeri 18 Muara Sugihan. Adapun judul dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan pembelajaran lempar turbo melalui permainan bola berekor pada peserta didik kelas IV SD Negeri 18 Muara Sugihan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dimana terjadi ketidak tuntas hasil belajar gerak dasar lempar turbo dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) jumlah peralatan sangat terbatas, tidak mencukupi perbandingan dengan jumlah siswa,
- 2) situasi belajar yang kurang kondusif karena terjadi antrian penggunaan alat,
- 3) penggunaan metode belajar kurang mendukung kondisi tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

Penelitian ini dilakukan untuk membahas masalah yang dirumuskan dalam kalimat tanya berikut ini. Apakah dengan permainan bola berekor dapat meningkatkan pembelajaran lempar turbo pada peserta didik kelas IV SD Negeri 18 Muara Sugihan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya guru meningkatkan pembelajaran lempar turbo melalui permainan bola berekor pada peserta didik kelas IV SD Negeri 18 Muara Sugihan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna baik secara teoritis maupun praktis pada beberapa pengguna diantaranya:

1) Secara teoritis

Secara teoritis seharusnya penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan khasanah keilmuan dalam proses belajar mengajar khususnya pada pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar agar jalan utama turbo kalah.

2) Secara peraktis

- a. Siswa, untuk merangsang siswa melakukan lempar turbo secara benar.
- b. Guru, sebagai masukan konkrit guru Penjas pada saat mengajar atletik khususnya lempar turbo.
- c. Sekolah, sebagai masukan dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani, khususnya lempar turbo.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahlunnazar, A., Subagio, S., & Taufik, K. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Turbo Melalui Permainan Bola Berekor Pada Siswa Sekolah Dasar. *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram*, 8(1), 73–78. <https://doi.org/10.33394/gjpok.v8i1.4190>
- Akrim, A. (2021). *Strategi Meningkatkan Minat Belajar Siswa* (E. Sulasmi, Ed.). Pustaka Ilmu.
- Anggraeni, D., & Sutiyarsih, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Melempar Melalui Pendekatan Bermain. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(1), 11–17. <https://doi.org/10.21831/jpji.v14i1.21340>
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)* (1 ed.). CV. Adjie Media Nusantara.
- Blegur, J., & Wasak, M. R. P. (2018). *Permainan Kecil Teori dan Aplikasi* (2 ed.). Jusuf Aryani Learning.
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini, S. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*. Teras.
- Gunawan, G., Suhairi, M., & Daryanto, Z. P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Lempar Turbo Dengan Modifikasi Media Belajar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *IJPESS: Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(1), 17–28. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v2i1.216>
- Hardianto, T., & Hartati, S. C. Y. (2014). Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola terhadap Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(1), 10–13.
- Haryono, J., Simanjuntak, V., & Supriatna, E. (2016). Meningkatkan Lempar Lembing Melalui Modifikasi Bola Berekor di SDN 08 Trans Merbang. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(5), 1–9. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i5.15289>
- Iyakrus, I. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Prestasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 12(1), 168–173. <https://doi.org/DOI:10.36706/altius.v7i2.8110>
- Iyakrus, I., Hartati, H., & Syafaruddin, S. (2021). Physical Fitness Profile of Universitas Sriwijaya Using Harvard Step Test. *Atlantis Press*, 453–457. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.146>
- Iyakrus, I., Masrun, M., & Hariadis, H. (2022). Pengembangan dan Pembakuan Instrumen Uji Kompetensi Kepribadian dan Sosial Guru Penjasorkes Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6597–6605. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3196>

- Khoerudin, H. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Kids Atletik Lempar Turbo Melalui Modifikasi Permainan Bola Berekor Bagi Siswa Kelas 5 SDN 1 Sukorejo Tahun Ajaran 2013/2014. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(3), 1653–1659. <https://doi.org/10.15294/active.v4i3.4672>
- Kurnia, A. W. (2022). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Lempar Turbo Melalui Media Bantu Pelepeh Daun Pisang pada Siswa Kelas VI SDN Sambeng Kecamatan Todanan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Widya Sari*, 24(3), 95–101.
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Wineka Media.
- Lestari, S. D. A., & Hartati, S. C. Y. (2015). Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Pasuruan). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(1), 88–95.
- Mantasiah R, Bachtiar, M. Y., & Herman, H. (2018). *Permainan Tradisional dalam Globalisasi Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini* (1 ed.). Universitas Negeri Makassar.
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar* (W. Setiawan, Ed.; 2 ed.). Wade Group.
- Pratiwi, E. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Pedoman Guru dalam Mengajar Penjas)*. Bening Media Publishing.
- Pratiwi, E., & Oktaviani, M. N. (2018). *Dasar-dasar Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar* (1 ed.). CV. Pustaka Djati.
- Purnomo, E., & Dapan. (2017). *Dasar-dasar Gerak Atletik* (2 ed.). Alfamedia.
- Purwanto, M. N. (2015). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Rahmat, Z. (2015). *Atletik Dasar & Lanjutan*. STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Samsudin, S. (2014). *Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (1 ed.). Litera Prenafa Media Group.
- Saputra, I. (2015). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(2), 35–41. <https://doi.org/10.24114/jik.v14i2.6112>
- Saputra, S. A. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. CV. Dhaha Pustaka.
- Sari, A., Sukirno, S., & Waluyo, W. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Nomor Lempar Berbasis Permainan di Sekolah Dasar. *IJSSC: Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 2(3), 98–105.
- Simamora, B. S. (2019). *Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas IV SD/MI*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud.

- Sodikin, F. A., & Yono, T. (2020). Modifikasi Bola Plastik sebagai Media Pembelajaran Bola Voli. *Jurnal Ilmu Pendidikan Jasmani Olahraga, Kesehatan dan Rekreasi*, 2(2), 26–31. <https://doi.org/10.35438/sparta.v2i2.170>
- Sudarsinah, S. (2020). Upaya Meningkatkan Efektivitas Belajar Lempar Turbo dengan Menggunakan Media Modifikasi Turbo Sederhana. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 2(2), 367–371. <https://doi.org/10.33654/pgsd.v2i2.1483>
- Suhartono, S. (2016). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Penjorkes Materi Lempar Turbo Melalui Metode Team Game Tournament pada Siswa Kelas V Semester 2 SDN Wonorejo 1 Karanganyar Demak. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 56–60. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.1816>
- Suharyan, H., Widiastuti, W., & Samsudin, S. (2019). Modifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Tolak Peluru. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(1), 47–56. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v6i1.838>
- Supriyoko, A. (2017). Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kids Atletik (Lempar Turbo). *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 17(1), 1–11. <https://doi.org/10.36728/jis.v17i1.705>
- Suriatno, A., & Rusdiana, Y. (2019). Hubungan Kekuatan Otot Lengan dan Keseimbangan Statis dengan Jauhnya Lemparan Turbo. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(4), 149–154. <https://doi.org/10.36312/jupe.v4i4.914>
- Suriatno, A., & Yusuf, R. (2019). Hubungan Kekuatan Otot Lengan dan Keseimbangan Statis dengan Jauhnya Lemparan Turbo. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(4), 1–6. <https://doi.org/10.36312/jupe.v4i4.914>
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Harlina, N., Haruna, H., Harianja, J. K., Sitopu, J. W., Yurfiah, Y., Purba, S., & Arhesa, S. (2022). *Belajar dan Pembelajaran* (A. Karim & J. Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Taroreh, B. S., & Taufik, M. S. (2021). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi* (1 ed.). CV. Pustaka Learning Center.
- Taufik, M. S., Rahadian, A., Sungkawa, M. G. G., Iskandar, T., & Ridlo, A. F. (2020). *Manajemen Penjas* (A. Abdul, Ed.). CV. Adanu Abimata.
- Utomo, U., & Ismail, M. (2019). *Permainan tradisional Media Stimulasi & Intervensi AUSBK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus)* (M. Mashud, Ed.). PJ JPOK FKIP ULM Press.
- Yuberti, Y. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Raharja.