

MENINGKATKAN PUKULAN SWING PERMAINAN SOFTBALL MENGUNAKAN METODE *RESIPROKAL*

Sabaruddin Yunis Bangun

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Correspondence: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia. e-mail: unisbgn@unimed.ac.id

Abstract: *Increasing Swing Stroke on Softball Game by Using Reciprocal Method.* This study aimed to determine the learning outcome blow swing in class IX SMP Dharma Pancasila Medan academic year 2015/2016. The method used was a classroom action research. In order to obtain the data, a test was carried out before using reciprocal teaching style (*pre-test*) and after using reciprocal teaching in the form of the application of swing stroke technique in 2 meetings. The samples in this study were 24 students. The results of the percentage calculation showed that: (1) From the test results before using reciprocal teaching style (*pre-test*), it showed that 5 students (20.83%) who have reached the level of learning mastery. Then the learning is done using reciprocal teaching style (2) From the test results in the first cycle it obtained that 16 students (66.67%) who have reached the level of learning mastery. (3) From the test results in the second cycle, it obtained that 21 students (87.5%) have reached the level of learning mastery. Based on the results of data analysis, it can be said that reciprocal teaching style can improve learning outcomes of swing stroke technique.

Keywords: *swing stroke, softball game, reciprocal method*

Abstrak: *Meningkatkan Pukulan Swing Permainan Softball Menggunakan Metode Resiprokal.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pukulan *swing* pada siswa kelas IX SMP Dharma Pancasila Medan tahun ajaran 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini maka dilakukan tes hasil belajar sebelum menggunakan gaya mengajar resiprokal (*pre-test*) dan setelah menggunakan gaya mengajar resiprokal yang berbentuk aplikasi teknik pukulan *swing* sebanyak dua kali pertemuan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 24 siswa. Hasil perhitungan persentase menunjukkan: (1) Dari tes hasil belajar sebelum menggunakan gaya mengajar resiprokal (*pre-test*) diperoleh 5 siswa (20,83%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan gaya mengajar resiprokal (2) Dari tes hasil belajar pada siklus I diperoleh 16 siswa (66,67%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar. (3) Dari tes hasil belajar pada siklus II diperoleh 21 siswa (87,5%) yang mencapai tingkat ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil analisis data dikatakan bahwa melalui gaya mengajar resiprokal dapat memperbaiki hasil belajar teknik pukulan *swing*.

Keywords: *pukulan swing, permainan softball, metode resiprokal*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan dan pertumbuhan watak. Pendidikan sekolah dasar memiliki fungsi yang strategis untuk mengembangkan sumber daya manusia serta meningkatkan potensi pada diri anak. Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dari siswa tidaklah mudah. Fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk pendidikan jasmani. Sebenarnya banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan gaya mengajar resiprokal. Melalui evaluasi dengan gaya mengajar resiprokal diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *swing* dalam permainan softball.

Dalam dunia olahraga banyak sekali macam cabang olahraga, Softball adalah salah satunya. Contoh olahraga permainan ini sangat menarik karena dalam permainannya menggunakan teriakan-teriakan dengan menggunakan istilah asing. Di Indonesia softball mirip dengan permainan rounders. Termasuk olahraga beregu yang dapat dikelompokkan ke dalam permainan bola pukul. Sekilas permainan ini mirip dengan permainan bola rounders. Tetapi dalam permainan softball benar-benar membutuhkan ketangkasan dan menguras banyak pikiran.

Dalam permainan softball terdapat berbagai teknik dasar meliputi melempar, menangkap, memukul, berlari, *slidding* dan bertahan. Pukulan merupakan salah satu teknik dasar yang bertujuan

untuk memperoleh angka lebih banyak. Selain itu untuk memudahkan si pemukul berpindah ke base berikutnya.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan memperlihatkan bahwa: "Kemampuan siswa untuk melakukan pukulan *swing* dalam permainan softball masih rendah. Pengetahuan yang mereka peroleh masih sangat kurang. Sebagian besar siswa masih belum mampu melakukan teknik dasar permainan softball dengan baik. Posisi badan yang kaku dan pandangan mata ke sasaran serta langkah kaki yang kurang tepat. Kesalahan umum yang sering dilakukan oleh siswa adalah pada saat memposisikan pemukul dan pergeseran kaki tumpuan. Hal ini menyebabkan hasil dari pukulan *swing* dalam permainan softball menjadi kurang baik". Melakukan teknik dasar pukulan *swing* yang dilakukan siswa sering terjadi dengan cara asal-asalan.

Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya variasi dalam gaya mengajar yang lain. Sehingga mengakibatkan kegiatan hasil belajar mengajar hanya diperankan oleh guru itu sendiri. Disamping itu peserta didik merasa jenuh mengikuti pelajaran karena tidak melibatkan siswa berinteraksi dalam kegiatan hasil belajar mengajar tetapi sepenuhnya dikuasai oleh guru. Alternatif yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran seperti melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Syaiful (2009:169) metode mengajar adalah: "Cara yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan kelas pada umumnya atau dalam menyajikan bahan pelajaran pada khususnya. Metode pengajaran memberikan andil yang sangat besar dalam kegiatan belajar mengajar, karena penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai tentu akan menghasilkan suatu kegiatan belajar dan mengajar yang efektif dan efisien serta diharapkan mencapai tujuan sesuai dengan yang ditetapkan."

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah kurangnya perhatian guru, gaya mengajar atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan lain-lain. Menyadari hal tersebut, perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari materi pukulan *swing* dalam permainan softball lebih bermakna, efektif dan menyenangkan. Salah satunya dengan memilih variasi gaya mengajar yang tepat. Sebelum menentukan variasi gaya mengajar yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar nantinya, seorang guru haruslah terlebih dahulu mempertimbangkan baik buruknya variasi gaya mengajar tersebut.

Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi salah satu pelajaran yang mendukung dalam pencapaian prestasi siswa tingkat SMP. Namun standat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai siswa adalah 70%. Kenyataan siswa kelas IX SMP Dharma Pancasila Medan menunjukkan bahwa dari 24 jumlah siswa kelas IX yang melewati sesuai KKM hanya 42% (10 orang) dan 58% (14 orang) yang tidak mampu melampaui nilai sesuai KKM.

Untuk itu diperlukan suatu cara untuk siswa dapat menguasai gerakan pukulan *swing* dengan benar sehingga akan menghasilkan teknik pukulan yang benar dan maksimal. Jika selama ini guru pendidikan jasmani dan kesehatan menyajikan materi pukulan *swing* dengan menggunakan strategi pembelajaran yang membosankan tanpa mengikut sertakan siswa-siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung, maka disini guru memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode, strategi dan penilaian yang melibatkan seluruh siswa dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan uraian diatas penulis merasa tertarik untuk menerapkan gaya mengajar yang lain. Salah satu gaya mengajar yang dapat digunakan adalah gaya mengajar *resiprokal*. Gaya mengajar *resiprokal* memberikan kesempatan kepada teman sebaya untuk

memberikan umpan balik Peranan ini memungkinkan: 1. Peningkatan interaksi sosial antar teman sebaya 2. Umpan balik langsung

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui penerapan gaya mengajar *resiprokal* dalam meningkatkan hasil belajar pukulan *swing* dalam permainan Softball pada siswa kelas IX SMP Dharma Pancasila Medan tahun ajaran 2015/2016.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*) dengan tahapan-tahapan pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Objek dalam peneliti ini adalah dengan menggunakan metode *resiprokal*. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah kelas IX SMP Dharma Pancasila Medan tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 24 siswa. Lokasi penelitian berada di lapangan soft ball Universitas Sumatera Utara di Medan, penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Januari – 24 Maret 2016.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan I

Pada tahap perencanaan tindakan I disusun untuk mengatasi permasalahan yang dialami siswa dalam penguasaan materi pukulan *swing* dalam permainan softball. Pemecahan masalah yang dilakukan adalah dengan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang sudah direncanakan dalam RPP. Adapun langkah-langkah yang ditempuh pada rencana tindakan I adalah:

- ◆ Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagai upaya untuk menyelesaikan permasalahan I.
- ◆ Menjelaskan dan mencontohkan teknik pukulan *swing* kepada siswa dengan

menggunakan penerapan gaya mengajar resiprokal dan selanjutnya memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum mereka pahami.

- ◆ Memberikan perlakuan proses pembelajaran melalui penerapan gaya mengajar resiprokal dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih mandiri dipantau oleh guru dan peneliti.
- ◆ Mempersiapkan lembar kerja siswa.
- ◆ menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran antara lain, bola, bad, *betting tie*, alat tulis dan lain-lain.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan I

Setelah perencanaan disusun, maka peneliti membuat tindakan berupa kesulitan yang dihadapi siswa, yaitu dengan memberikan perlakuan dari rencana pelaksanaan pembelajaran tentang materi teknik pukulan *swing* yang dilaksanakan dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal yang dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2x45 menit). Sebelum pelajaran dimulai, siswa sudah melaksanakan perintah guru penjas berbaris dilapangan. Kemudian guru penjas membuka pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pertemuan ini dan menjelaskan teori teknik pukulan *swing* dalam permainan softball. Adapun tahap pembelajaran yang akan dilakukan antara lain:

- ◆ Peneliti melakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan pukulan *swing* pada masing-masing siswa.
- ◆ Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan menentukan satu yang terbaik dari setiap kelompok untuk menjadi pemimpin kelompok (pengamat).
- ◆ Peneliti menjelaskan materi pada masing-masing pemimpin kelompok tentang teori pukulan *swing* dan gaya pembelajaran resiprokal yang akan dilakukan.
- ◆ Setelah penjelasan materi, pengamat kelompok kembali ke kelompoknya masing-

masing dan menjelaskan materi pukulan *swing* yang baru dijelaskan peneliti kepada anggota kelompok, kemudian siswa melakukan pembelajaran kelompok.

- ◆ Dalam pembelajaran kelompok, pengamat kelompok memandu anggotanya melakukan pukulan *swing* dan memperbaiki teknik pukulan *swing*, jika ada kesalahan yang dilakukan anggota kelompok.

c. Hasil Observasi

Dari hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Dharma 3 Sei Suka. Secara umum menunjukkan sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan-gerakan teknik pukulan *swing*. Dalam pembelajaran di siklus I ini terdapat perubahan pembelajaran dimana dari 24 siswa yang telah tuntas 16 siswa (66,67%), sedangkan 8 siswa (33,33%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata - rata kelas yang diperoleh mencapai 71,38.

Namun pada siklus I ini cenderung siswa masih mengalami masalah dalam proses melakukan pukulan *swing*, karena pengetahuan siswa dalam melakukan teknik pukulan *swing* masih kurang. Akibat itu siswa mengalami kesulitan dalam melakukan teknik pukulan *swing*. Kesulitan - kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- ◆ Pada sikap melangkah siswa mengalami kesulitan pada point 5 dimana pergerakan langkah kaki kiri ke samping kiri dengan jarak kira-kira 6-12 inchi yang dilakukan dengan pelan siswa masih banyak yang belum melaksanakannya.
- ◆ Pada sikap gerakan lengan siswa mengalami kesulitan pada point 4 dimana kesulitan siswa dalam berusaha badan terpelihara dalam keadaan tetap tegak.
- ◆ Selain itu siswa masih kesulitan pada gerakan lanjutan pada point 4 dimana siswa belum bisa melakukan pergerakan lengan yang di

bengkokkan sampai pemukul berada di belakang badan.

- ◆ Siswa belum terbiasa dengan pembelajaran kelompok yang diberikan sehingga masing-masing siswa belum dapat memahami penjelasan yang diberikan oleh pengamat kelompok. Untuk mengatasinya maka pengamat kelompok harus memberikan penjelasan materi dengan benar dibantu oleh guru dan peneliti.

Tabel 1

Deskripsi Data Siklus I Hasil Belajar Pukulan *Swing* Siswa

No	Siklus	Aspek yang dinilai			Jumlah
		Melangkah	Gerakan Lengan	Gerakan Lanjutan	
1	I	93	87	77	257
	\bar{X}	3,87	3,62	3,20	10,69

d. Tahap Refleksi

Dari hasil analisis data siklus I dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dari tes hasil belajar I telah mengalami peningkatan pada hasil belajarnya peningkatan ini terjadi setelah diberikan pembelajaran melalui penerapan gaya mengajar resiprokal, namun masih ada kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran siklus I, untuk itu diperlukan perbaikan tindakan pada siklus II.

Peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan gaya mengajar resiprokal seperti yang diharapkan dibandingkan dengan data awal (pre-test) sebelum diberi perlakuan. Kriteria ketuntasan secara klasikal pada siklus I sudah mencapai 66,67%, namun Kriteria Ketuntasan Klasikal yang diharapkan yaitu sebesar 85% dan ini belum tercapai, maka dari itu perlu dilakukan siklus II untuk meningkatkan hasil belajar secara klasikal.

Sesuai yang diharapkan dan guna memperbaiki kesulitan yang dihadapi siswa pada siklus I sehingga memungkinkan terjadi

Tabel 2

Deskripsi Hasil Siklus I Teknik pukulan *swing*

No	Hasil Tes	Jumlah Siswa	%	Rata-rata Kelas
1	< 70 (Tidak tuntas)	8	33,33%	71,38
2	70 (Tuntas)	16	66,67%	



Gambar 1. Nilai Ketuntasan Belajar Siklus I

peningkatan pada hasil belajar siswa pada siklus II. Untuk mempermudah dalam melihat hasil belajar siswa dari siklus I secara visual dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3

Frekwensi Nilai Tes Pukulan *Swing* Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	%
1	53,33	2	8,33%
2	60,00	2	8,33%
3	66,67	4	16,66%
4	73,33	11	45,83%
5	80,00	2	12,5%
6	86,67	2	8,33%
JUMLAH		24	100%

Ket: Jumlah Siswa Yang Tuntas = 16 orang (66,67%)

Adapun keberhasilan atau kegagalan serta permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan siklus I ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Guru penjasorkes harus memaksimalkan pemberian motivasi kepada siswa untuk lebih berperan aktif untuk melakukan pukulan *swing* dengan baik dan benar.
2. Siswa masih belum paham tentang bagaimana posisi bad pada saat diayunkan.

3. Banyak siswa yang melakukan gerakan pukulan swing yang tidak sempurna menjadikan koordinasi gerakan pukulan yang tidak baik.
4. Siswa keseluruhannya memperoleh hasil yang masih rendah, dari 24 siswa terdapat 16 siswa (66,67%) yang telah mendapatkan nilai ketuntasan dalam belajar sedangkan 8 siswa (33,33%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar.

Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dan meningkatkan keberhasilan siklus I, maka perlu diadakan siklus II yaitu:

1. Peneliti memberikan kesempatan melakukan pukulan swing lebih banyak dari pada siklus I.
2. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan di siklus II.
3. Peneliti mengontrol siswa yang melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode resiprokal dan memberikan motivasi belajar.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Dari hasil analisa data dari refleksi I, maka dibuat kembali rencana tindakan II sebagai upaya mengatasi permasalahan yang belum terselesaikan pada siklus I. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan masih tetap membuat perencanaan tindakan sebagai upaya mengatasi kesulitan siswa dalam melakukan teknik pukulan *swing* melalui gaya mengajar resiprokal. Kegiatan lain yang dilakukan adalah menyusun kembali lembar RPP dan menyusun tes hasil belajar siklus II.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada siklus I, maka peneliti dan guru penjas melakukan upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Guru penjas terus memberikan motivasi secara langsung kepada siswa. Kemudian guru penjas dan peneliti melakukan tahap tindakan ini dilaksanakan pada materi teknik pukulan *swing*

yang dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2x45 menit). Sebelum pelajaran dimulai, siswa sudah melaksanakan perintah guru penjas untuk melakukan pemanasan.

b. Tahap Pelaksanaan

Kemudian guru membuka pelajaran dan menyampaikan lagi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pertemuan ini menjelaskan teori teknik pukulan *swing*. Selanjutnya peneliti menjelaskan kembali kepada masing – masing kelompok tentang pembelajaran yang akan dilakukan, kemudian pengamat kelompok tersebut kembali ke masing - masing kelompok dan menjelaskan materi pembelajaran kepada anggota kelompok dan langsung melakukan pembelajaran guru penjas dan peneliti serta tim penilai mengontrol siswa dalam melakukan pembelajaran teknik pukulan *swing* dalam permainan softball. Disini siswa harus lebih efektif, siswa sudah mulai menguasai gerakan yang disampaikan guru penjas dan peneliti.

c. Hasil Observasi

Dalam siklus II ini proses belajar mengajar berjalan lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Jika pada siklus I jumlah siswa keseluruhan yang tuntas sebesar 66,67% kemudian pada siklus II terjadi peningkatan prestasi siswa menjadi 87,50%.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teknik pukulan *swing* permainan softball yang tertuang pada hasil belajar siklus II mengalami peningkatan dari Siklus I. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20,83%.

Tabel 4
Data Siklus II Hasil Belajar Pukulan *Swing* Siswa

No	Siklus	Aspek yang dinilai	Aspek yang dinilai			Jumlah
			Melangkah	Gerakan Lengan	Gerakan Lanjutan	
1	II	\bar{X}	105	93	84	282
		\bar{X}	4,37	3,87	3,50	11,74

Dari hasil observasi peneliti masih menemukan permasalahan pada Siklus II yaitu:

- ◆ Pengamat kelompok masih belum bisa menjelaskan dengan keseluruhan materi pembelajaran kepada anggota kelompok sehingga masih ada siswa yang belum paham tentang pembelajaran yang diberikan.

d. Tahap Refleksi

Hasil refleksi pengamatan setelah dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar pada Siklus II yang diperoleh hasil bahwa adanya Peningkatan Hasil Belajar Teknik pukulan *swing* Melalui Gaya Mengajar Resiprokal pada siswa kelas IX SMP Dharma Pancasila Medan dengan persentase hasil belajar teknik pukulan *swing* pada Siklus I sebesar 71,38% kemudian meningkat menjadi 78,33% pada siklus II. Ini berarti bahwa siswa telah mencapai ketuntasan secara klasikal.

Dari data hasil belajar siklus II yang di dapat juga terlihat bahwa kemampuan siswa dalam melakukan tes hasil belajar secara klasikal sudah meningkat. Dari 24 siswa terdapat 21 siswa (87,5%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 siswa (12,5%) yang belum mencapai ketuntasan belajar. Dalam siklus II ini proses belajar mengajar berjalan lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Ini berarti terlihat ada peningkatan dari siklus ke siklus. Persentase peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 7,05% dan pada siklus II didapat hasil bahwa kriteria ketuntasan belajar secara klasikal yang diharapkan telah tercapai.

Tabel 5
Deskripsi Hasil Siklus II Pukulan *swing*

No.	Hasil Tes	Jumlah Siswa	Persentase	Rata - rata Kelas
1	< 70 (Tidak tuntas)	3	12,50%	78,33
2	70 (Tuntas)	21	87,50%	



Gambar 2. Nilai Ketuntasan Belajar Siklus II

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teknik pukulan *swing* melalui gaya mengajar resiprokal yang tertuang pada siklus I dan II mengalami peningkatan ketuntasan belajar baik secara individual maupun klasikal. Untuk jelasnya dapat dilihat pada nilai frekwensi dibawah ini :

Tabel 6
Frekwensi Nilai Tes Pukulan *Swing* Siklus I

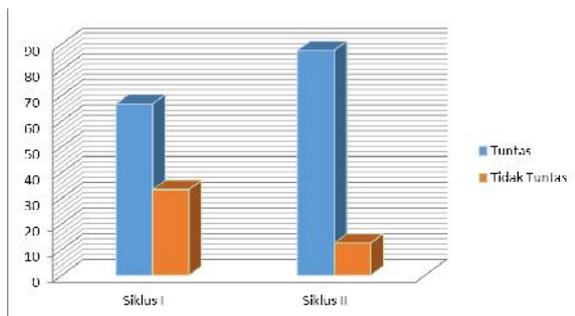
No	Nilai	Frekwensi	Persentase (%)
1	66,67	3	12,5%
2	73,33	8	33,33%
3	80,00	6	25,00%
4	86,67	6	25,00%
5	93,33	1	4,16%
JUMLAH		24	100%

Ket: Jumlah Siswa Yang Tuntas = 21 orang (87,50%)

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan gaya mengajar resiprokal dapat memperbaiki proses pembelajaran pukulan *swing* sehingga diharapkan hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Dari hasil penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa siklus I masih

banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Hal ini dikarenakan terdapat kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam melakukan teknik pukulan swing. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



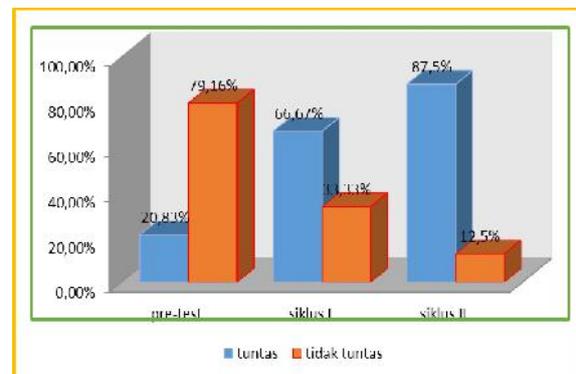
Gambar 3.

Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Setiap Siklus

Dari hasil penelitian data Siklus I dan Siklus II di atas, diperoleh hasil tes pukulan *swing* melalui gaya mengajar resiprokal. Pada Siklus I dengan nilai rata - rata kelas mencapai 71,38 dan pada siklus II dengan nilai rata – rata kelas mencapai 78,33. Hal ini juga dibuktikan melalui hasil pengamatan guru dan peneliti dapat dilihat bahwa keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran pada siklus I dan siklus II sangat tinggi. Selain itu dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II juga meningkat menjadi 21 siswa (87,5%) dibandingkan dengan siklus I dengan siswa yang memiliki ketuntasan hasil belajar berjumlah 16 siswa (66,67%) dari 24 siswa. Dapat dilihat bahwa pembelajaran teknik pukulan *swing* melalui gaya mengajar resiprokal yang tertuang pada siklus I dan II mengalami peningkatan ketuntasan belajar baik secara individual maupun klasikal. Sehingga kesimpulan yang dapat ditarik adalah melalui gaya mengajar resiprokal dapat meningkatkan hasil belajar teknik pukulan *swing* pada siswa kelas IX SMP Dharma 3 Sei Suka Tahun Ajaran 2013/

2014. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar perbandingan dari *pre - test*, Siklus I dan Siklus II dibawah ini:

Perbandingan pre-tes, Siklus I dan Siklus II



Gambar 4.

Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Setiap Siklus

Siklus II siswa sudah tuntas secara klasikal, akan tetapi dari hasil tes siklus II masih ada 3 orang siswa yang tidak tuntas dalam teknik pukulan *swing*. Hal ini dikarenakan kesulitan yang dialami beberapa siswa yaitu, siswa masih belum paham tentang teknik pukulan swing dalam permainan softball yang diajarkan.

Penguasaan teknik dalam setiap cabang olahraga merupakan kunci utama dalam meraih keberhasilan, demikian pula halnya dalam permainan Softball khususnya teknik pukulan *swing* dengan baik maka diperlukan metode pembelajaran yang tepat sebagai bahan untuk memberikan materi pelajaran teknik pukulan *swing* agar dapat diterima dengan baik dan mudah dimengerti oleh siswa.

Oleh karena itu diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan siswa, yaitu gaya mengajar resiprokal. Dalam pembelajaran ini siswa diajarkan memahami bagaimana cara belajar dengan bermain sehingga siswa dapat menyerap dan menguasai materi proses pembelajaran teknik dasar pukulan *swing* dengan suasana

pembelajaran yang efektif, lebih menyenangkan serta lebih bermakna dan dapat meningkatkan teknik softball.

SIMPULAN

1. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I setelah tes hasil belajar I dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa dalam melakukan pukulan *swing* masih rendah. Dari 24 orang siswa terdapat 16 siswa (66,67%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 8 siswa (33,33%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 71,38.
2. Sedangkan pada siklus II dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam melakukan tes hasil belajar secara klasikal sudah meningkat dan mengalami perubahan. Dari 24 siswa terdapat 21 siswa (87,5%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 orang siswa (12,5%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 78,33.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui gaya mengajar resiprokal, dapat meningkatkan hasil belajar teknik pukulan *swing* dalam permainan softball pada siswa kelas IX SMP Dharma Pancasila tahun ajaran 2015/2016.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bethel, Dell. 1993. *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*. Semarang: Dahara Prize.
- Competition Rules. (2012-2013). pasal 184 (hal49-50) dan pasal 186 (hal 51).
- Dabbagh, Nada & Brenda Bannan-Ritland. 2005. *Online-Learning: Concepts, Strategies, and application*. Upper Saddle River, Nj-Columbus, OH. Pearson.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Anwar. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djumidara. Widya, Mochamad. 2004. *Belajar Berlatih Gerak-gerak Dasar Atletik dalam Bermain*. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. BUMIAksara.
- Harry Wibowo. 2011. *Hakikat Pendidikan Jasmani*. (On Line), ([http://harrywibowo.sampurno4.blogspot.com/\(2011/05/hakikat-pendidikan-jasmani.html\)](http://harrywibowo.sampurno4.blogspot.com/(2011/05/hakikat-pendidikan-jasmani.html))), diakses tanggal 10 Agustus 2013.
- Moston, muska. 1981. *Teaching Physical Education*. chales E. Merril Publishing Company A Bell & Howell Company Columbus. Ohio 43216.
- Mukholid, Agus. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan 1 SMA X*. Jakarta: Yudistira
- PPG-PGSD. 2012. *Pengertian Hasil Belajar*. (<http://ppg-pgsd.blogspot.com/2012/2014/pengertian-hasil-belajar.html>), diakses, 23 april 2013.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip-prinsip pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Kristianto, Agus. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Surakarta: UNNESS PRESS.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2010. *Mendesain Metode Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep Landasan dan Implementasi*

pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana. Prenada Media Group.
Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum*

Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
Undang-Undang Nomor 23 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: PT. Armas Duta Jaya.