

## Penggunaan Metode Kontekstual Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Permainan Bola Basket

I Gusti Ayu Puspawati  
SD Negeri 4 Tulikup  
e-mail: puspawati45@gmail.com

### Abstrak

Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 4 Tulikup pada kelas VI Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 ini adalah untuk mengetahui apakah Model Pembelajaran Kontekstual dapat meningkatkan prestasi belajar Permainan Bola Basket siswa kelas VI Semester II SD Negeri 4 Tulikup. Metode pengumpulan datanya menggunakan observasi untuk mengevaluasi tingkat keterlibatan peserta didik secara mental dan tes prestasi belajar yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian keterampilan yang dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk memaknai data hasil penelitian, data yang telah diperoleh dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif, dengan menyajikan rata-rata, modus, median, dan prosentase ketuntasan belajar. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kontekstual dapat meningkatkan prestasi belajar Permainan Bola Basket. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada awalnya rata-rata 69,5 dengan prosentase ketuntasan belajar 35%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I prestasi belajar anak mengalami peningkatan menjadi rata-rata 74,75, dengan ketuntasan belajar 70% Selanjutnya pada siklus II meningkat lagi menjadi rata-rata 81,00 dengan ketuntasan belajar mencapai 95%. Hasil yang diperoleh pada siklus II ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga penelitian tidak dilanjutkan. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kontekstual dapat meningkatkan prestasi belajar Permainan Bola Basket siswa kelas VI SD Negeri 4 Tulikup.

**Kata Kunci:** metode kontekstual, prestasi belajar Permainan Bola Basket

### Abstract

*The purpose of Class Action Research conducted at SD Negeri 4 Tulikup in class VI of Semester II of the 2016/2017 Academic Year is to find out whether the Contextual Learning Model can improve learning achievement in Basketball Class VI Semester II students at SD Negeri 4 Tulikup. The data collection method uses observations to evaluate the level of involvement of mentally discharged participants and the learning achievement test used to measure the level of achievement of skills achieved by students in the learning process. To interpret the research data, the data obtained were analyzed by quantitative descriptive analysis method, by presenting the mean, mode, median, and percentage of mastery learning. The results obtained from this study are Contextual Learning Models that can improve the learning achievement of Basketball Games. This is evident from the results obtained at the beginning of an average of 69.5 with a learning completeness percentage of 35%. After being given the action in the first cycle, the child's learning achievement increased to an average of 74.75, with 70% learning completeness. Then in the second cycle it increased again to an average of 81.00 with learning completeness reaching 95%. The results obtained in the second cycle have reached the determined success indicators so that the research is not continued. The conclusion obtained from this study is that the Contextual Learning Model can improve the learning achievement of Basketball Games of class VI students at SD Negeri 4 Tulikup.*

**Keywords:** contextual methods, learning achievements of Basketball Games

## 1. Pendahuluan

Pasal 1 UU SISDIKNAS no. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa Sistem Pendidikan Nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Berangkat dari bunyi pasal ini dapat diketahui bahwa pendidikan adalah sistem yang merupakan suatu totalitas struktur yang terdiri dari komponen yang saling terkait dan secara bersama menuju kepada tercapainya tujuan (Soetarno, 2003: 2). Adapun komponen-komponen dalam pendidikan nasional antara lain adalah lingkungan, sarana-prasarana, sumberdaya, dan masyarakat. Komponen-komponen tersebut bekerja secara bersama-sama, saling terkait dan mendukung dalam mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan nasional yang dirumuskan dalam UU SISDIKNAS adalah untuk mengembangkan potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Munirah, 2015).

Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Negara yang hebat akan menempatkan pendidikan sebagai prioritas pertamanya, karena dengan pendidikan, kemiskinan pada rakyat di negara tersebut akan dapat tergantikan menjadi kesejahteraan. Bagaimanapun, dalam perkembangannya, pendidikan di Indonesia senantiasa harus menghadapi beberapa masalah di setiap tahapnya. Masalah-masalah tersebut hanya dapat diselesaikan dengan partisipasi dari semua pihak yang terkait di dalam sistem pendidikan, seperti orangtua, guru-guru, kepala sekolah, masyarakat, dan juga peserta didik itu sendiri. Pada fase input, orangtua memiliki kontribusi besar dalam memperkenalkan nilai-nilai baik kepada anak-anak mereka. Orangtua bertanggung jawab penuh untuk mendidik anak-anak mereka dengan nilai-nilai kepemimpinan, sehingga mereka mempunyai bekal yang cukup untuk menjadi cikal bakal pemimpin ketika mereka mulai memasuki institusi formal, seperti sekolah. Pada fase proses, orangtua bekerjasama dengan para guru dan kepala sekolah untuk memberikan penguatan kepada peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai kepemimpinan yang baik melalui budaya organisasi di sekolah. Terakhir, pada tahap output, peserta didik harus menghadapi begitu banyak tantangan di dunia nyata, di luar sekolah. Peserta didik yang sudah melalui tahap-tahap sebelumnya di sekolah dengan budaya organisasi yang mengajarkan dan membiasakan nilai-nilai baik dalam hidupnya, maka akan tumbuh menjadi pemimpin yang hebat untuk negara ini (Megawati, 2012).

Pendidikan merupakan sebuah sistem. Sebagai sistem, aktivitas pendidikan terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Semua komponen yang membangun sistem pendidikan, saling berhubungan, saling tergantung, dan saling menentukan satu sama lain. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas pendidikan akan terselenggara dengan baik apabila didukung oleh komponen-komponen dimaksud. Fungsi pendidikan sebenarnya adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan dapat berjalan lancar, baik secara struktural, maupun secara institusional. Secara struktural menuntut terwujudnya struktur organisasi yang mengatur jalannya proses kependidikan. Secara institusional mengandung implikasi bahwa proses kependidikan yang terjadi dalam struktur organisasi itu dilembagakan untuk lebih menjamin proses pendidikan itu berjalan secara konsisten dan berkesinambungan mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia yang cenderung ke arah tingkat kemampuan yang optimal (Saat, 2015).

Menciptakan manusia Indonesia yang sangat unggul merupakan suatu tantangan dan keharusan dalam menghadapi era globalisasi, salah satunya melalui Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan karena peranan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan berfungsi sebagai proses interaksi antara siswa dan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani dalam upaya menuju pembentukan manusia Indonesia seutuhnya, serta menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang (Syarifuddin, 1997 : 3).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmanai, olahraga, dan kesehatan guru diharapkan bertanggung jawab membuat rencana pembelajaran yang berisikan pernyataan yang jelas tentang perilaku, aktivitas pelajaran, teknik-teknik member rangsang, dan prosedur penilaian. Namun seringkali berbagai keterampilan yang diharapkan siswa tidak mampu diberikan oleh guru, hal ini disebabkan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada umumnya berorientasi pada pendekatan konvensional. Oleh karena itu aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu. Setiap regu terdiri atas lima orang pemain. Adapun permainan ini bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai (Sunarsih, dkk, 2007:5). Permainan bola basket dimainkan di lapangan berbentuk persegi panjang yang dilengkapi dengan ring pada kedua sisi lebar lapangan. Ukuran lapangan permainan bola basket yang standard adalah 28 m X 15 m, memiliki daerah lemparan hukuman yang berjarak 5,80 m dari sisi lebar lapangan, dan diameter lingkaran tengah, serta lingkaran tembakan hukuman 3,60 m. Tinggi papan pantul 2,90 m, sedangkan ring 3,05 m (0,15 m dari tinggi papan pantul). Diameter ring basket adalah 45 cm, (Sunarsih, dkk, 2010:6). Permainan bola basket memiliki teknik dasar permainan, yakni: (1) passing and catching (melempar bola dan menangkap bola), (2) Dribbling (menggiring bola), (3) Shooting (menembakkan bola ke dalam keranjang), (4) Pivot (bertumpu pada satu kaki). Permainan bola basket merupakan salah satu permainan bola besar yang dibelajarkan pada siswa sekolah dasar kelas atas (IV, V, dan VI).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan mengandung karakteristik khusus yang berhubungan dengan gerak manusia. Gerak manusia dalam aplikasinya dimanipulasi untuk menghasilkan keterampilan gerak. Pangrazi (2004:317) menyebutkan bahwa keterampilan dasar adalah keterampilan yang bermanfaat yang dibutuhkan anak-anak sebagai bekal hidup dan bersikap. Kelompok keterampilan ini disebut juga keterampilan fungsional, artinya keterampilan ini menjadi pondasi bagi aktivitas anak-anak di lingkungan dan membentuk dasar gerakan yang kompeten. Modifikasi terhadap permainan bola basket hendaknya disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa. Permainan bola basket untuk orang dewasa tidak boleh digunakan untuk siswa. Dalam hal ini Siedentop (1994:69) menegaskan bahwa dalam usaha pengembangan model permainan, perlu diperhatikan rambu-rambu berikut ini: (1) memodifikasi aktivitas untuk meratakan kompetisi, (2) mengurangi jarak, (3) memberikan kesempatan lebih untuk mencetak skor, (4) menganalisa posisi sesuai dengan kemampuan siswa yang cacat, (5) memberikan peralatan yang disesuaikan untuk membuat penampilan lebih mudah (Pauweni, 2012).

Permainan bola basket merupakan cabang olahraga yang makin banyak digemari oleh para masyarakat terutama oleh kalangan pelajar dan mahasiswa. Melalui kegiatan olahraga bola basket ini para pelajar banyak memperoleh manfaat khususnya dalam pertumbuhan fisik, mental, dan sosial. Permainan bola basket saat ini mengalami perkembangan yang pesat terbukti dengan munculnya klub-klub tangguh di tanah air dan atlet-atlet bola basket pelajar baik tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Ditunjang lagi dengan seringnya diadakannya turnamen-turnamen antar klub, event-event pelajar dari tingkat daerah hingga nasional. Selain itu dengan bervariasinya permainan bola basket dengan unsure hiburan seperti streetball, three on three, crushbone, menjadikan olahraga bola basket menjadi olahraga yang bergengsi dan trend mode di kalangan anak muda. Permainan bola basket di Indonesia sekarang ini mulai menunjukkan perkembangan yang sangat pesat, sekarang banyak sekali terlihat lapangan bola basket di berbagai kota maupun di pelosok-pelosok tanah air, itu bertanda bahwa masyarakat di tanah air ini mulai menyukai permainan bola basket. Permainan bola basket ini sudah mulai dipertandingkan dalam Olympiade di Jerman pada tahun 1936. Bola basket masuk di Indonesia sekitar tahun 1948 yang lalu dan berkembang setelah proklamasi kemerdekaan. Namun baru tanggal 23 Oktober 1951 didirikanlah Persatuan Basketball Seluruh Indonesia (PERBASI) (Abdul, 2017).

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yaitu rendahnya minat, motivasi, dan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa kurang tercapai secara optimal. Bertolak dari permasalahan tersebut, guru sebagai pengelola proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan sarana belajar yang merangsang minat belajar siswa dan mampu menyediakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari cara guru mengajar dan siswa dalam belajar. Peran guru dalam pembelajaran yaitu membuat desain instruksional,

menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, bertindak mengajar atau membelajarkan, mengevaluasi hasil belajar yang berupa dampak pengajaran. Peran siswa adalah bertindak belajar yaitu memahami proses belajar dan menggunakan hasil belajar sebagai dampak pengiring. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar jika terjadi keharmonisan antara siswa dan lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Salah satu langkah yang dilakukan guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien adalah memahami dan menguasai bahan pelajaran, menerapkan berbagai metode, pendekatan dan strategi pembelajaran sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 4 Tulikup mengenai proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dengan materi bola basket teknik dasar *bola basket* di Kelas VI bahwa kenyataan di lapangan menunjukkan masih rendahnya prestasi belajar siswa yang ditandai dengan rendahnya hasil belajar *Permainan Bola Basket* yang diperoleh siswa. Ini dikarenakan guru belum menggunakan model-model pembelajaran yang mampu membangkitkan gairah belajar siswa sehingga aktivitas belajar dan hasil belajar *bola basket* siswa belum tercapai secara optimal. Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang diberikan peneliti dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar *Permainan Bola Basket* SD Negeri 4 Tulikup.

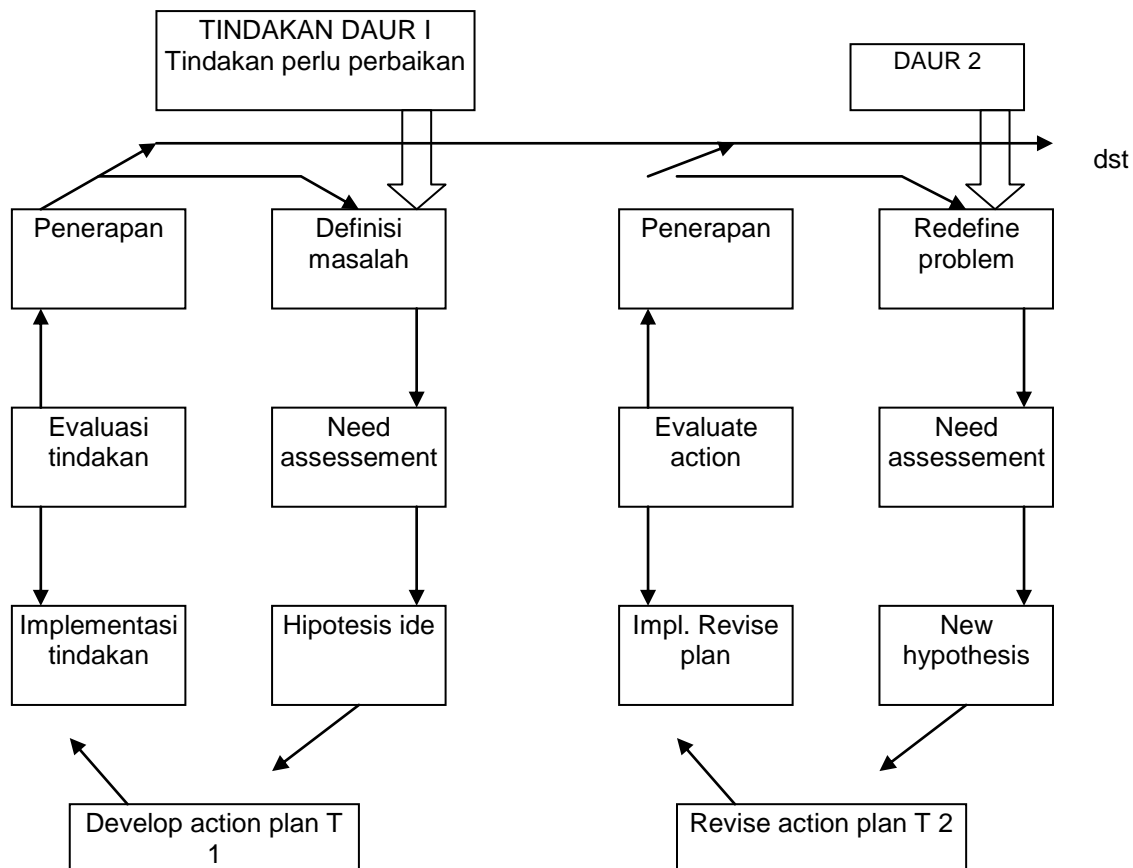
Adapun keunggulan dari model pembelajaran kontekstual yaitu, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, siswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi, dan saling mengoreksi, pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan dunia nyata, perilaku dibangun atas kesadaran sendiri, keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman, pembelajaran yang dilakukan harus mempertimbangkan pengetahuan dan kekurangan siswa, pembelajaran dapat terjadi di berbagai tempat, konteks, dan *setting* dalam kehidupan sehari-hari, penilaian menitikberatkan pada penilaian proses tanpa mengesampingkan penilaian produk. Dengan keunggulan dari model pembelajaran kontekstual akan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar *Permainan Bola Basket* pada Kelas VI semester II SD Negeri 4 Tulikup.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar *Permainan Bola Basket* Siswa Kelas VI Semester II SD Negeri 4 Tulikup tahun pelajaran 2016/2017"

## 2. Metode

Penelitian Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, langkah-langkah atau prosedur PTK didasarkan pada model rancangan PTK dari para ahli. Selama ini dikenal berbagai model PTK, namun pada dasarnya terdapat empat tahap yang harus dilalui yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Keempat tahap tersebut merupakan satu siklus dan akan dapat berlanjut kepada siklus kedua, siklus ketiga dan seterusnya sesuai dengan apa yang diinginkan dalam penelitian.

Untuk penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang disampaikan Mc. Kernan seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Mc. Kernan, 1991 (dalam Sukidin, Basrowi, Suranto, 2002: 54)

Prosedur :

1. Tindakan daur I : mulai dari definisi masalah, berlanjut ke assesment yang disiapkan,berlanjut kerumusan hipotesis, berlanjut kepengembangan untuk tindakan I, lalu implementasi tindakan, evaluasi tindakan berlanjut ke penerapan selanjutnya.
2. Tindakan daur II : mulai dari menentukankembali masalah yang ada, berlanjut ke assesment yang disiapkan, terus kepemikiran terhadap munculnya hipotesis yang baru, perbaikan tindakan pada rencana ke 2, pelaksanaan tindakan, evaluasi terhadap semua pelaksanaan dan penerapan

### 3. Hasil dan Pembahasan

1). Hasil yang diperoleh dari kegiatan awal:

Hasil siklus awal diperoleh nilai rata rata kelas prestasi belajar penjaskes masih sangat rendah, yaitu dengan perolehan skor nilai secara klasikal yaitu 1390 dan rata rata kelas 69,5 dimana siswa yang mencapai persentase ketuntasan belajar 35%, dan yang tidak mencapai ketuntasan adalah 65%, dengan tuntutan KKM untuk mata pelajaran penjaskes kelas VI SD Negeri 4 Tulikup adalah dengan nilai 75.

2). Hasil pada siklus I:

Pada siklus I sudah diupayakan untuk perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar penjaskes dengan menggunakan metode pembelajaran kontekstual. Peneliti telah giat melakukan kegiatan yang sesuai dengan kebenaran teori yang ada sehingga peneliti memperoleh hasil yang lebih baik dari proses awal, yaitu dengan rata-rata nilai 74,75 dari jumlah nilai secara klasikal 1495 seluruh siswa di kelas VI, dan persentase ketuntasan belajarnya adalah 70%, yang tidak tuntas adalah 30%. Hasil ini belum maksimal, karena belum mecapai indikator keberhasilan penelitian yang mencanangkan dengan minimal prosentase ketuntasan belajar 85%.

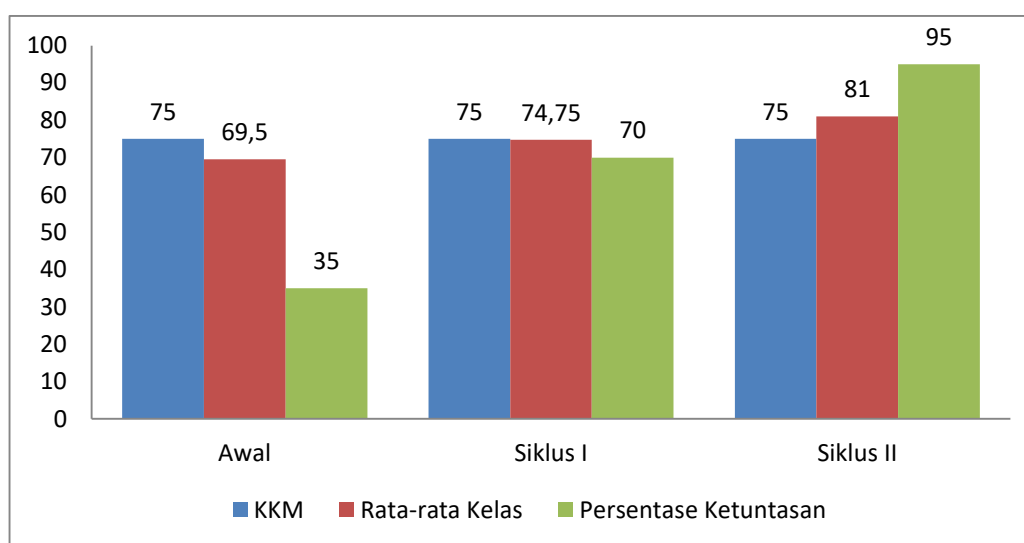
3). Pada siklus II ,

Dengan tindakan yang sangat maksimal dan pelaksanaan yang betul-betul mengikuti kebenaran teori sesuai dengan metode pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran penjasorkes di kelas VI SD Negeri 4 Tulikup, dimana hasil yang diperoleh pada siklus II ini ternyata prestasi belajar penjasorkes meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata 81,00 dan ketuntasan belajarnya adalah 95%. Dari keseluruhan jumlah siswa yaitu 20 orang siswa 19 orang siswa telah mampu melampaui nilai KKM yaitu 75.

Semua hasil yang diperoleh dari awal, siklus I dan siklus II dipaparkan dalam bentuk Tabel dan grafik seperti berikut :

**Tabel 1.** Tabel Data Prestasi Belajar Siswa kelas VI SD Negeri 4 Tulikup

DATA	AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II	VARIABEL
Skor Nilai	1390	1495	1620	Prestasi Belajar
Rata-Rata Kelas	69,5	74,75	81,00	Penjasorkes
Presentase Ketuntasan	35%	70%	95%	dengan KKM 75



Gambar 2. Grafik Histogram Prestasi Belajar penjasorkes siswa kelas VI semester II tahun pelajaran 2016/2017 SD Negeri 4 Tulikup

Trianto (2007: 5), menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Nurhadi (2003: 13) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, sementara siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat.

Berdasarkan pelaksanaan model pembelajaran kontekstual pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa: Nilai rata-rata siswa di siklus I sebesar 74,75 menunjukkan bahwa siswa setelah menguasai materi yang diajarkan walaupun belum begitu sempurna. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa menguasai pelajaran Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Apabila dibandingkan dengan nilai awal siswa sesuai data yang sudah disampaikan dalam analisis sebelumnya.

Hasil tes prestasi belajar di siklus I telah membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran kontekstual sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Kendala yang masih tersisa yang perlu dibahas adalah prestasi belajar yang dicapai pada siklus I ini belum memenuhi harapan sesuai dengan tuntutan KKM mata pelajaran di sekolah ini yaitu 75,00.

Oleh karenanya upaya perbaikan lebih lanjut masih perlu diupayakan sehingga perlu dilakukan perencanaan yang lebih matang untuk siklus selanjutnya.

Sedangkan hasil yang diperoleh dari tes prestasi belajar di siklus II adalah nilai rata-rata nilai siswa mencapai 81,00. Hasil yang diperoleh telah memenuhi usulan indikator keberhasilan penelitian. Dengan mengoptimalkan metode pembelajaran kontekstual yang dipadukan dengan permainan tradisional berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Proses belajar mengajar pada siklus II ini sudah menjawab rumusan masalah dan memenuhi tujuan penelitian ini. Oleh karenanya penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Kalau dibandingkan antaranilai awal, nilai siklus I dan nilai siklus II, terjadi kenaikan yang signifikan, yaitu dari rata-rata nilai awal adalah 69,5 naik di siklus I menjadi 74,75 dan di siklus II naik menjadi 81,00. Kenaikan ini tidak bisa dipandang sebelah mata karena kenaikan nilai ini adalah dari upaya-upaya yang maksimal yang dilaksanakan peneliti demi peningkatan mutu pendidikan dan kemajuan pendidikan khususnya di SD Negeri 4 Tulikup.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahendrawan (2014) yang berjudul Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar No. 1 Tukadsumaga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD No. 1 Tukadsumaga. Pada siklus I diperoleh persentase hasil belajar sebesar 72,91% berada pada kategori sedang. Selanjutnya pada siklus II, persentase hasil belajar matematika sebesar 81,25% berada pada kategori tinggi.

#### 4. Simpulan dan Saran

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dengan metode pembelajaran kontekstual, dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar mata pelajaran Penjasorkes dapat ditingkatkan. Melihat hasil penelitian yang disampaikan di Bab IV dan semua data yang diperoleh, maka tujuan penelitian ini sudah terpenuhi dengan bukti sebagai berikut: a) Pada awalnya ada 13 siswa mendapat nilai di bawah KKM pada siklus I menurun menjadi 6 siswa dan siklus II hanya ada 1 siswa mendapat nilai di bawah (KKM), b) Nilai rata-rata awal 69,5 naik menjadi 74,75 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 81,00, c) Prosentase ketuntasan belajar awal siswa hanya 35% sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 70% dan pada siklus II menjadi cukup banyak yaitu 95%.

Dengan terjadinya kenaikan prestasi belajar sesuai harapan maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah dan tujuan penelitian sudah mampu dipenuhi. Dari perolehan bukti tersebut dapat disimpulkan juga bahwa hipotesis penelitian yang diajukan sudah dapat diterima.

Dengan telah berhasilnya penelitian ini maka disampaikan saran-saran sebagai berikut.

1. Kepada teman guru pengajar mata pelajaran Penjasorkes disarankan mencoba metode pembelajaran kontekstual
2. Kepada Kepala Sekolah disarankan untuk memberi penekanan agar guru mau melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah model yang sudah diteliti.
3. Dalam melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Penjasorkes penggunaan metode pembelajaran kontekstual semestinya menjadi pilihan dari beberapa model yang ada mengingat model ini telah terbukti dapat meningkatkan kerjasama, berkreasi, bertindak aktif, bertukar informasi, mengeluarkan pendapat, bertanya, berdiskusi, berargumentasi dan lain-lain.
4. Walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari metode pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan prestasi belajar, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama untuk meneliti bagian-bagian yang tidak sempat diteliti.
5. Demi kesempurnaan penelitian ini, peneliti mengharapkan kritik, saran, masukan yang konstruktif sehingga diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan.

#### Daftar Pustaka

- Abdul, Ahmad. 2017. Survey Kemampuan Passing, Dribbling, Dan Shooting Dalam Permainan Bola Basket Pada Tim Bola Basket Putri Uptd Smk Negeri 1 Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017 . Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri

- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007*. Jakarta: BSNP.
- Basrowi dan Sukidin. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya. Insan Cendikia.
- Depdiknas, 2003c. *Sistem Penilaian Kelas SD, SD, SMA dan SMK*. Dirjen Dikdasmen Tendik.
- Depdiknas. 2011. *Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Menjamin Mutu Pendidikan.
- Mahendrawan, I Putu. 2014. Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar No. 1 Tukadsumaga. *E-Jurnal Mimbar PGSD Undiksha Vol 2 No 1*.
- Megawati. 2012. Meretas Permasalahan Pendidikan Di Indonesia . Jurnal Formatif 2(3): 227-234 ISSN: 2088-351X
- Munirah. 2015. Sistem Pendidikan Di Indonesia: Antara Keinginan Dan Realita .Jurnal Auladuna, Vol. 2 No. 2 Desember 2015: 233-245
- Nurhadi, dkk. 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Saat, Sulaiman. 2015. Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna Dan Kedudukannya Dalam Pendidikan) . Jurnal Al-Ta'dib Vol. 8 No. 2, Juli-Desember
- Syarifudin, Aip. 1997. *Pendidikan jasmani dan kesehatan I*. Jakarta: Grasindo.
- Pauweni, Mirdayani. 2012. Pengembangan Model Permainan Bola Basket Taki Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas Di Kota Gorontalo . Journal Of Physical Education And Sports 2012 Universitas Negeri Semarang
- Trianto, 2007. *Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik. Prestasi*. Jakarta; Pustaka.