

**MELALUI MODEL PEMBELAJARAN EKSPOSITORI DENGAN PENDEKATAN  
PERMAINAN TRADISIONAL DAPAT MENINGKATKAN PRESTASI OLAHRAGA  
SISWA KELAS V SEMESTER II SD NEGERI 5 UBUD  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**I GUSTI NYOMAN ARYA  
NIP. 19641230 198404 1 001**

**ABSTRACT**

The purpose of this Classroom Action Research is to be carried out in SD Negeri 5 Ubud, in Class V Semester II of the Academic Year 2017/2018 which aims to Improve Learning Achievement in Physical Education, Sports, and Health through Expository Learning Models with the Use of Traditional Game Approaches.

Expository learning models can improve student achievement. This classroom action research study involved 25 research subjects that apply to 2 cycles through the stages of planning, implementation, observation and reflection. The learning achievement test is the alt which is used in collecting data, the results of the research data are then analyzed using discription analysis.

The results obtained from this study indicate the ability of students to follow the learning process from an initial average of 68.2 increased to 75 in the first cycle and increased to 79.2 in the second cycle, with an initial learning completeness of 44% in the first cycle to 72% and in the second cycle to 100%.

The conclusion obtained from this study is the Expository Learning Model Using Traditional Games can Improve Physical Education, Sports, and Health Achievement of Students in Class V Semester II Elementary School 5 Ubud, 2017/2018 Academic Year.

**Keywords: Traditional Games, Physical Fitness, Physical**

**ABSTRAK**

Tujuan dilakukan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini di SD Negeri 5 Ubud, pada Kelas V Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 yang bertujuan untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui Model Pembelajaran Ekspositori dengan Penggunaan pendekatan Permainan Tradisional. Model pembelajaran ekspositori dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Penelitian tindakan penelitian kelas ini melibatkan 25 subyek penelitian yang berlaku pada 2 siklus melalui tahapan-tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tes prestasi belajar merukan alt yang digunakan dalam mengumpulkan data hasil penelitian data selanjutnya dianalisis menggunakan analisis diskriptis.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan adanya kemampuan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dari rata-rata awal dari 68,2 meningkat menjadi 75 pada siklus I dan meninngkat menjadi 79,2 pada siklus II , dengan ketuntasan belajar awal 44% pada siklus I meningkat menjadi 72% dan pada siklus II menjadi 100%. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah Model Pembelajaran Ekspositori Dengan Memanfaatkan Permainan Tradisional dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Kelas V Semester II SD Negeri 5 Ubud Tahun Pelajaran 2017/2018 .

***Kata kunci: Permainan tradisional, Kebugaran Jasmani, Prestasi Belajar Penjasorkes***

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara nasional, 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 (Depdiknas Pedoman Penyusunan KTSP, 2007:162).

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bertujuan untuk mengembang keterampilan dasar-dasar berolahraga. Selain hal tersebut yang diperlukan juga dimaksudkan untuk menguasai berbagai keterampilan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan mereka kelak dikemudian hari. Menurut para ahli bila, pola pertumbuhan dan perkembangan anak berbanding terbalik dengan kecepatannya, pada usia pra sekolah pertumbuhan yang berhubungan dengan fisik tumbuh begitu cepat. Sedangkan pada usia sekolah hingga menjelang remaja disebut pola pertumbuhan lambat akan tetapi

perkembangan yang bersifat psikis atau mental berkembang dengan pesat.

Dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guru harus dapat melakukan pendekatan yang menyenangkan sehingga siswa dapat belajar dengan penuh semangat. Keberadaan mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam KTSP sebenarnya sangat membantu pengajar pendidikan jasmani dalam mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan siswa. Adapun ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi aspek permainan dan olahraga. Aktivitas pengembangan senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air), pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Semua aspek tersebut begitu juga kemampuan yang diperoleh berdampak pada kebugaran jasmani peserta didik.

Hasil observasi awal di SD Negeri 5 Ubud, dengan nilai rata-rata 68,2 pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar terlihat bahwa aktivitas kurang terlihat bergairah, peserta didik tidak dalam stamina yang baik artinya siswa dalam pembelajaran hanya melakukan sekali dua kali gerakan saja terlihat sudah kelelahan. Kebanyakan mereka hanya sekadar melakukan kewajiban mengikuti pembelajaran saja, tanpa kreativitas dan keinginan yang besar

untuk menguasai keterampilan yang diajarkan dengan sebaik-baiknya.

Berikut ini adalah hasil belajar (nilai rata-rata) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas V Semester II SD Negeri 5 Ubud Tahun Ajaran 2017/2018 yang diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran untuk yang ketiga kalinya. Dari 25 orang siswa nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 68,2. Dari hasil tersebut dapat dijabarkan bahwa 14 orang siswa tergolong masuk kategori tidak tuntas dan harus diremidial, dan siswa yang sudah tuntas adalah sebanyak 11 orang. KKM yang ditentukan untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah 75. Prosentase ketuntasan belajar yang diperoleh pada awal pembelajaran hanya mencapai 44%.

Berdasarkan data diatas diperoleh kesimpulan bahwa tingkat ketuntasan siswa Kelas V berada di bawah Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yaitu 85%, hasil menunjukkan hasil yang diperoleh adalah (44%) hanya 11 orang yang mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan hasil belajar Penjasorkes siswa kelas V masih rendah.

Rumusan masalah yang dapat disampaikan pada penelitian ini adalah; apakah Melalui Pendekatan Permainan Tradisiaonal Dengan Model

Pembelajaran Ekspositori dapat Meningkatkan Prestasi Olahraga Siswa Kelas V Semester II SD Negeri 5 Ubud Tahun Ajaran 2017/2018?

Sedangkan yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas V Semester II SD Negeri 5 Ubud Tahun Pelajaran 2017/2018 pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui Model Pembelajaran Ekspositori dengan Pendekatan Permainan Tradisional.

Permainan tradisional telah lama dikembangkan hingga saat ini, hanya saja sekarang telah berkurang peminatnya. Hal ini dikarenakan siswa-siswa zaman sekarang lebih memilih bermain menggunakan playstation, gadget dan teknologi lainnya yang lebih praktis. Sementara dalam permainan tradisional tersebut banyak hal positif yang didapatkan, yakni bagaimana bekerjasama dalam tim, bagaimana bermain sportif dan bagaimana perilaku ketika menerima kekalahan. Bukan hanya itu saja, permainan tradisional juga dimaksudkan agar masyarakat terutama siswa-siswa dan remaja mampu meningkatkan rasa solidaritas antar sesama.

Sebagai siswa yang tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan hal-hal tradisional atau adat, tentunya banyak hal yang pernah dilalui dan

dilakukan. Mulai dari tarian tradisional, lagu radisioanal dan permainan tradisional. Tidak lengkap rasanya sebagai warga adat tanpa pernah melakukan salah satu dari ketiganya, permainan tradisional misalnya.

Bermain bagi siswa mampu meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya eksplorasi, memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa siswa-siswa akan berkomunikasi dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi ini, siswa-siswa mempraktekkan peran yang mereka laksanakan dalam hidup masa depannya.

Bermain juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) serta serius tapi santai (sersan). Bermain digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya bermain

digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekadar permainan. Bermain sebaiknya dirancang menjadi suatu ‘aksi’ atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam (prinsip, nilai, atau pelajaran-pelajaran).

Bermain apabila dihubungkan dengan teknik-teknik dasar yang harus dikuasai siswa dalam setiap permainan akan dapat mempercepat tingkat penguasaan mereka. Biasanya, apabila suatu pelajaran dilakukan secara monoton dalam waktu lama akan menimbulkan kejenuhan pada diri siswa. Namun jika dilakukan dengan bermain maka permainan sambil melatih gerakan yang harus dikuasai siswa, akan menimbulkan dampak positif.

Di satu sisi guru dapat memasukkan materi teknik dasar permainan yang memungkinkan dilakukan siswa terus menerus tanpa membosankan, di pihak lain keinginan siswa untuk bermain sesuai taraf perkembangannya tidak dihambat oleh kepentingan pembelajaran yang dilakukan guru. Jadi prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar tetap berjalan seiring. Dengan menggunakan model Contextual Teaching and Learning menggunakan pendekatan driil dan bermain peneliti

yakin akan dapat menanggulangi permasalahan yang sedang dihadapi.

Roy Killen dalam Wina Sanjaya yang dikutip dari tautan [http://www.kajian\\_pustaka.com](http://www.kajian_pustaka.com) menamakan metode ekspositori dengan istilah strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Karena dalam hal ini siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Materi pelajaran seakan-akan sudah jadi. Oleh karena metode ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur, maka sering juga dinamakan istilah metode *chalk and talk*.

Pendapat lain dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2008:179) seperti berikut. Metode ekspositori adalah bentuk pendekatan pembelajaran yang berpusat guru (*teacher centered approach*). Guru sangat berperan dominan dan fokus utama metode ini adalah kemampuan akademik siswa (*academic achievement student*).

Disamping prinsip juga dijelaskan mengenai prosedur pelaksanaan metode ekspositori sebagai berikut: a) Persiapan (*Preparation*). Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran; b) Penyajian (*Presentation*). Penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan. Hal yang harus diperhatikan oleh guru adalah bagaimana materi pelajaran dapat dengan mudah ditangkap dan dipahami

oleh siswa; c) Korelasi (*Correlation*). Memberikan makna terhadap materi pelajaran, baik makna untuk memperbaiki struktur pengetahuan yang telah dimiliki siswa maupun makna untuk meningkatkan kualitas kemampuan berpikir dan kemampuan motorik siswa. d) Menyimpulkan (*Generalization*). Memahami inti (*core*) dari materi pelajaran yang telah disajikan (<http://www.gurukelas.com>).

Mengaplikasikan (*Aplication*). Unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru. Sudut pandang tradisional Piaget memandang bahwa pengetahuan sebagai adanya realita lahiriah, obyektif dan tetap. Subyek menerima secara pasif realita obyek tersebut. Subyek pada dasarnya dilihat sebagai suatu tabula rasabagaikan sehelai kertas putih kosong (Piaget, 1969).

Ausubel (Romiszowski, 1990) menyatakan model pembelajaran konvensional atau ekspositori didasarkan pada proses *meaningful reception learning*. Pendekatan ini cenderung menekankan penyampaian informasi yang bersumber dari buku teks, referensi atau pengalaman pribadi dengan menggunakan teknik ceramah, demonstrasi, diskusi dan laporan studi. Dengan demikian pengetahuan yang akan dipelajari siswa harus disajikan dan

guru perlu memberikan berbagai definisi dari konsep yang akan diterima siswa.

Wina Sanjaya (2006) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

Strategi Pembelajaran ekspositori akan efektif apabila: (1) Guru akan menyampaikan bahan-bahan baru serta kaitannya dengan yang akan dan harus dipelajari siswa; (2) Apabila guru menginginkan agar siswa mempunyai gaya model intelektual tertentu, misalnya agar siswa bisa mengingat bahan pelajaran, sehingga ia akan dapat mengungkapkannya kembali manakala diperlukan; (3) Jika bahan pelajaran yang akan diajarkan cocok untuk dipresentasikan, artinya dipandang dari sifat dan jenis materi pelajaran memang materi itu hanya mungkin dapat dipahami oleh siswa manakala disampaikan oleh guru, misalnya materi pelajaran hasil penelitian berupa data-data khusus; (4) Jika ingin membangkitkan keingintahuan siswa tentang topik tertentu; (5) Guru menginginkan untuk mendemonstrasikan suatu teknik atau prosedur, biasanya merupakan suatu

teknik atau prosedur tertentu untuk kegiatan praktik; (6) Apabila seluruh siswa memiliki tingkat kesulitan yang sama sehingga guru perlu menjelaskan untuk seluruh siswa; (7) Apabila guru akan mengajar pada sekelompok siswa yang rata-rata memiliki kemampuan rendah; (8) Jika lingkungan tidak mendukung untuk menggunakan strategi yang berpusat pada siswa, misalnya tidak adanya sarana dan prasarana yang dibutuhkan; (9) Jika tidak memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.

Prestasi belajar mempunyai arti dan manfaat yang sangat penting bagi peserta didik, pendidik, orang tua/wali murid dan sekolah. Prestasi belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diukur, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Nilai atau angka yang diberikan guru kepada peserta didik merupakan manifestasi dari prestasi belajar anak yang berguna untuk pengambilan keputusan atau kebijakan terhadap anak yang bersangkutan maupun sekolah.

Djamarah (1994:23) mendefinisikan prestasi belajar sebagai hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Kalau perubahan tingkah

laku adalah tujuan yang mau dicapai dari aktivitas belajar, maka perubahan tingkah laku itulah salah satu indikator yang dijadikan pedoman untuk mengetahui kemajuan individu dalam segala hal yang diperolehnya di sekolah. Dengan kata lain prestasi belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebagai akibat perbuatan belajar atau setelah menerima pengalaman belajar, yang dapat dikategorikan menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dengan mengkaji hal tersebut di atas, maka faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar menurut Purwanto (2000: 102) antara lain: (1) faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang dapat disebut faktor individual, seperti kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi, (2) faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor sosial., seperti faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial. Dalam penelitian ini factor ke 2 yaitu faktor yang dari luar seperti guru dan cara mengajarnya yang akan menentukan prestasi belajar siswa. Guru dalam hal

ini adalah kemampuan atau kompetensi guru, pendidikan dan lain-lain. Cara mengajarnya itu merupakan factor kebiasaan guru itu atau pembawaan guru itu dalam memberikan pelajaran. Juga dikatakan oleh Slamet (2003: 54-70) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstem. Faktor intern diklasifikasi menjadi tiga faktor yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah antara lain: kesehatan, cacat tubuh. Faktor psikologis antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan. Faktor kelelahan antara lain: kelelahan jasmani dan rohani. Sedangkan faktor ekstern digolongkan menjadi tiga faktor yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat. Faktor keluarga antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antara keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah antara lain: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Faktor masyarakat antara lain: kegiatan siswa

dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat. Peningkatan prestasi belajar yang penulis teliti dalam hal ini dipengaruhi oleh factor ekstern yaitu metode mengajar guru.

Hasil belajar yang dilakukan siswa pada mata pelajaran penjasorkes dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah metode pembelajaran dan aktivitas belajar. Sehubungan dengan hasil belajar ini, untuk SD Negeri 5 Ubud masih membutuhkan bimbingan guru dikarenakan banyak di antara mereka yang masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang dipersyaratkan.

Ketuntasan belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat dicapai siswa dalam proses belajar sehari-hari baik di dalam kelas maupun di luar kelas ditunjukkan dengan terdapat proses perubahan dalam kemampuan dan keterampilan serta tingkah laku menuju arah yang semakin membaik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru sebagai peneliti mengupayakan jalan pemecahan dengan pendekatan permainan tradisional. Dengan cara tersebut menurut peneliti merupakan suatu cara yang dapat memberikan percepatan dalam proses

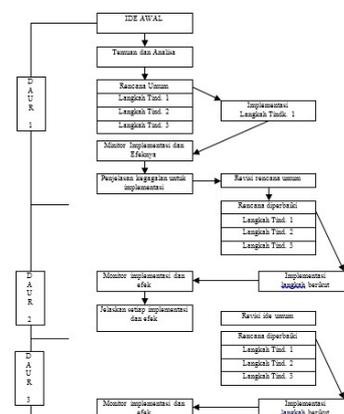
pencapaian tujuan pembelajaran karena dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menggunakan cara ini tanpa disadari siswa bahwa dalam proses bermainnya ada pembelajaran yang sedang dijalani dengan berulang.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika permainan tradisional dilaksanakan di SD Negeri 5 Ubud menggunakan model pembelajaran Ekspositori dengan benar dan bersemangat maka prestasi belajar Penjasorkes akan dapat ditingkatkan.

### METODE PENELITIAN

Lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian adalah SD Negeri 5 Ubud yang beralamat di Jalan Suweta, Sambahan, Kec. Ubud, Kab. Gianyar.

Untuk rancangan penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang disampaikan oleh Dave Ebbut seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar Model Rancangan Dave Ebbut

Prosedur yang dilakukan dengan model ini adalah pada awalnya menemukan kekurangan-kekurangan yang ada, setelah dianalisis ternyata kemampuan anak dalam mata pelajaran penjas kes masih rendah sehingga dibuat perencanaan, dilanjutkan dengan langkah-langkah tindakan yaitu melatih terus sesuai kaidah pembelajaran di SD Negeri 5 Ubud karena penilaian terhadap kemajuan anak harus diupayakan berkesinambungan, begitu juga penilaiannya. Lara Fridani, dkk (2009: 6.6) mengatakan bahwa *assesment* perkembangan anak dilaksanakan secara terus menerus dan berkesinambungan. Setelah langkah tindakan dimonitor beserta efeknya serta kegagalannya bisa ditemukan, dibuat revisi untuk perencanaan selanjutnya. Demikian terus bergulir sampai penelitian berhasil sesuai indikator yang diusulkan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**  
**Hasil Penelitian**

1. Hasil yang Diperoleh dari Siklus I

Nilai rata-rata siswa di siklus I sebesar 75 menunjukkan bahwa siswa setelah menguasai materi yang diajarkan. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa menguasai pelajaran Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Apabila dibandingkan dengan nilai awal siswa yang hanya mencapai 68,2.

Hasil tes prestasi belajar di siklus I telah membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran Ekspositori sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

2. Hasil yang Diperoleh dari Siklus II

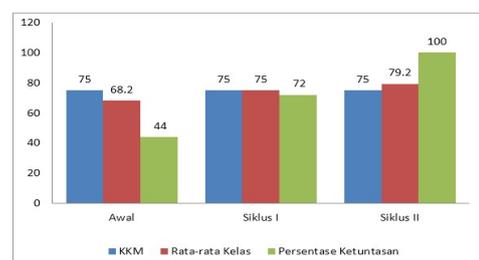
Hasil yang diperoleh dari tes prestasi belajar di siklus II dengan nilai rata-rata nilai siswa mencapai 79,2. Hasil yang diperoleh telah memenuhi usulan indikator keberhasilan penelitian. Dengan mengoptimalkan model pembelajaran ekspositori yang dipadukan dengan permainan tradisional berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya.

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

Tabel. Data Prestasi Belajar Penjas orkes Siswa kelas V SD Negeri 5 Ubud.

DATA	AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II	VARIABEL
Skor Nilai	1705	1875	1980	Prestasi Belajar Penjasorkes Dengan KKM = 75
Rata Rata Kelas	68,2	75	79,2	
Persentase Ketuntasan	44%	72%	100%	

Grafik. Histogram Prestasi Belajar Penjas orkes siswa kelas IV semester I tahun pelajaran 2017/2018 SD Negeri 5 Ubud



## **Pembahasan**

Kalau dibandingkan antara nilai awal, nilai siklus I dan nilai siklus II, terjadi kenaikan yang signifikan, yaitu dari rata-rata nilai awal adalah 68,2 naik di siklus I menjadi 75 dan di siklus II naik menjadi 79,2. 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 5 Ubud .

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dengan model pembelajaran ekspositori dipadukan dengan permainan tradisional, dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar mata pelajaran Penjaskesorkes dapat ditingkatkan. Melihat hasil penelitian yang disampaikan semua data yang diperoleh, maka tujuan penelitian ini sudah terpenuhi.

Pada awalnya ada 14 siswa mendapat nilai di bawah KKM pada siklus I menurun menjadi 7 siswa dan siklus II tidak ada siswa mendapat nilai di bawah (KKM). Nilai rata-rata awal 68,2 naik menjadi 75 pada siklus I dan

pada siklus II naik menjadi 79,2. Prosentase ketuntasan belajar awal siswa hanya 44% sedangkan pada siklus I menjadi 72% dan pada siklus II menjadi 100%.

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.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, Rusli. 2008. *Filsafat Olahraga*. Medan: Diktat Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan
- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2008. *Pengolahan dan Analisis Data Penelitian*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen PMPTK.
- Depdiknas. 2011. *Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Menjaminan Mutu Pendidikan.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya.

Udin, S.W. 1997. *Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Depdikbud: Jakarta.