

# Teaching Implementation Report: Concrete Media to Improve Basic Ball Game Skills in Fourth Grade Elementary School

## [Laporan Implementasi Pembelajaran: Media Konkret untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola di Kelas IV Sekolah Dasar]

Perubahan Gulo<sup>1)</sup>, Kemil Wachidah <sup>\*,2)</sup>

1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

2) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: kemilwachidah@umsida.ac.id

**Abstract.** This teaching implementation report documents the use of concrete media to improve fourth-grade students' basic ball game skills at UPTD SDN No. 076714 Hiliwaito. Initial performance showed low manipulative skills, with a class mean of 62.00 and only 6 of 28 students achieving mastery. The strategy used classroom action research in two cycles. Cycle I implemented sponge balls to reduce fear of hard balls, while Cycle II added colorful targets and adaptive rope tracks to strengthen visual focus and movement coordination. Performance was assessed through observation and practical tests of kicking, throwing, catching, and dribbling. Results improved from 21.43% mastery at baseline to 53.57% in Cycle I and 89.29% in Cycle II, with the class mean increasing to 82.50.

**Keywords** - concrete media; basic ball skills; physical education; classroom action research; elementary school

**Abstrak.** Laporan implementasi pembelajaran ini mendokumentasikan penggunaan media konkret untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar permainan bola siswa kelas IV UPTD SDN No. 076714 Hiliwaito. Kondisi awal menunjukkan rendahnya keterampilan manipulatif, dengan rata-rata kelas 62,00 dan hanya 6 dari 28 siswa mencapai ketuntasan. Strategi yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dua siklus. Siklus I menerapkan bola spons untuk mengurangi rasa takut terhadap bola keras, sedangkan Siklus II menambahkan sasaran warna-warni dan lintasan tali adaptif untuk memperkuat fokus visual dan koordinasi gerak. Penilaian dilakukan melalui observasi dan tes unjuk kerja menendang, melempar, menangkap, dan menggiring bola. Hasil meningkat dari ketuntasan awal 21,43% menjadi 53,57% pada Siklus I dan 89,29% pada Siklus II, dengan rata-rata kelas meningkat menjadi 82,50. **Kata Kunci** - media konkret; teknik dasar bola; PJOK; penelitian tindakan kelas; sekolah dasar

### I. KONTEKS DAN TUJUAN

Pembelajaran dilaksanakan pada mata pelajaran PJOK kelas IV di UPTD SDN No. 076714 Hiliwaito dengan jumlah 28 siswa. Fokus materi adalah teknik dasar manipulatif dalam permainan bola, yaitu menendang, melempar, menangkap, dan menggiring. Keterampilan tersebut menjadi dasar penting agar siswa dapat mengikuti permainan bola dengan aman, percaya diri, dan terarah.

Data prasiklus menunjukkan rata-rata nilai kelas hanya 62,00 dengan ketuntasan klasikal 21,43%. Dari 28 siswa, hanya 6 siswa mencapai KKTP 75, sedangkan 22 siswa belum tuntas. Hambatan yang muncul ialah pembelajaran masih banyak menggunakan instruksi verbal, siswa takut terkena bola keras, koordinasi gerak belum matang, dan belum tersedia media fisik yang ramah anak.

Media konkret dipilih karena siswa sekolah dasar membutuhkan pengalaman gerak yang dapat dilihat, dipegang, dan dimanipulasi langsung. Bola spons membantu mengurangi ketakutan, sasaran warna-warni memberi arah visual, dan lintasan tali membantu mengontrol jalur gerak. Media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil, tetapi juga keberanian dan kepercayaan diri motorik siswa [1], [2].

Tujuan implementasi adalah meningkatkan kemampuan teknik dasar permainan bola melalui media konkret yang aman, menarik, dan mudah digunakan. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 85% siswa mencapai nilai baik atau memenuhi KKTP, rata-rata kelas meningkat, dan siswa menunjukkan keberanian serta koordinasi gerak yang lebih baik.

### II. RENCANA PEMBELAJARAN

Rencana pembelajaran menggunakan desain tindakan dua siklus. Siklus I menerapkan bola spons untuk mengurangi hambatan psikologis, sedangkan Siklus II menambahkan sasaran warna-warni dan lintasan tali agar gerak siswa lebih terarah.

### A. Strategi dan alur kegiatan

Pada prasiklus, guru melakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan menendang, melempar, menangkap, dan menggiring bola. Data ini menjadi dasar perencanaan tindakan.

Pada Siklus I, guru menggunakan bola spons. Siswa berlatih secara bertahap dengan menekankan keberanian memegang dan memanipulasi bola. Guru mengamati antusiasme, rasa takut, dan ketepatan gerak.

Pada refleksi Siklus I, ditemukan bahwa rasa takut berkurang, tetapi akurasi arah tendangan dan lemparan masih lemah. Oleh karena itu, Siklus II menambahkan sasaran warna-warni dan lintasan tali.

Pada Siklus II, siswa berlatih pada pos-pos gerakan yang lebih terstruktur. Sasaran warna-warni membantu fokus visual, sedangkan lintasan tali membantu kelenturan dan arah saat menggiring bola.

*Tabel 1. Rencana tindakan pembelajaran PJOK*

| Tahap             | Media                                 | Aktivitas                                                                      | Indikator proses                               |
|-------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| Prasiklus         | Tanpa media modifikasi                | Tes awal teknik dasar bola.                                                    | Diperoleh data kemampuan awal.                 |
| Siklus I          | Bola spons                            | Latihan menendang, melempar, menangkap, dan menggiring dengan bola ramah anak. | Rasa takut berkurang dan keberanian meningkat. |
| Refleksi Siklus I | Catatan observasi                     | Analisis kelemahan akurasi arah gerak.                                         | Diperoleh rencana perbaikan.                   |
| Siklus II         | Sasaran warna-warni dan lintasan tali | Latihan pos gerak dengan target visual dan lintasan.                           | Koordinasi gerak dan akurasi meningkat.        |

### B. Desain media konkret

Bola spons digunakan karena lebih aman, ringan, dan ramah anak sehingga mengurangi rasa takut terkena bola. Sasaran warna-warni digunakan untuk memberi arah visual yang jelas ketika siswa menendang atau melempar. Lintasan tali digunakan untuk membatasi jalur gerak saat siswa menggiring bola.

Media konkret dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan objek nyata untuk memahami logika gerak. Melalui manipulasi langsung, siswa memperoleh pengalaman motorik yang lebih bermakna [3], [4].

## III. IMPLEMENTASI

Pada prasiklus, guru mencatat bahwa sebagian besar siswa belum tuntas dan beberapa siswa menunjukkan keraguan saat menerima bola. Gerakan menendang, melempar, menangkap, dan menggiring masih kurang terarah. Hasil awal ini menjadi dasar bahwa tindakan tidak cukup dilakukan dengan penjelasan verbal, tetapi perlu media yang aman dan menarik.

Pada Siklus I, bola spons digunakan agar siswa lebih berani memegang dan memainkan bola. Siswa berlatih menendang, melempar, menangkap, dan menggiring secara bertahap. Respons siswa lebih positif karena bola tidak menimbulkan rasa sakit. Rata-rata kelas meningkat menjadi 71,50 dan ketuntasan mencapai 53,57%, tetapi akurasi arah masih belum kuat.

Refleksi Siklus I menunjukkan bahwa keberanian siswa meningkat, namun gerakan belum konsisten menuju sasaran. Pada Siklus II, guru menambahkan sasaran warna-warni dan lintasan tali. Latihan dibuat dalam pos-pos gerak agar siswa memiliki target visual yang jelas dan dapat mengulangi gerakan secara terarah.

Pada Siklus II, siswa tidak lagi menggerakkan bola secara acak. Sasaran warna-warni membantu koordinasi mata-kaki dan mata-tangan, sedangkan lintasan tali membantu siswa menjaga arah menggiring bola. Rata-rata kelas meningkat menjadi 82,50 dan ketuntasan klasikal mencapai 89,29%. Implementasi menunjukkan bahwa media konkret berfungsi sebagai alat bantu sekaligus strategi untuk mengurangi hambatan psikologis, meningkatkan fokus, dan mematangkan koordinasi motorik.

## V. PENILAIAN DAN RINGKASAN HASIL

Penilaian menggunakan observasi aktivitas dan tes unjuk kerja. Aspek yang dinilai mencakup keberanian, koordinasi gerak, ketepatan arah, dan keterampilan teknik dasar. Data disajikan dalam bentuk rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal agar perubahan antarsiklus dapat terbaca jelas.

*Tabel 2. Capaian unjuk kerja teknik dasar permainan bola*

| Tahap     | Rata-rata kelas | Siswa tuntas    | Ketuntasan klasikal |
|-----------|-----------------|-----------------|---------------------|
| Prasiklus | 62.00           | 6 dari 28 siswa | 21.43%              |

|           |       |                  |        |
|-----------|-------|------------------|--------|
| Siklus I  | 71.50 | 15 dari 28 siswa | 53.57% |
| Siklus II | 82.50 | 25 dari 28 siswa | 89.29% |

*Tabel 3. Ringkasan refleksi tindakan*

| Siklus    | Media                                 | Temuan utama                                           | Tindak lanjut                           |
|-----------|---------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Siklus I  | Bola spons                            | Rasa takut berkurang, tetapi akurasi arah masih lemah. | Menambahkan target visual dan lintasan. |
| Siklus II | Sasaran warna-warni dan lintasan tali | Koordinasi mata-kaki dan mata-tangan meningkat.        | Tindakan berhasil karena melampaui 85%. |

Hasil menunjukkan bahwa ketuntasan meningkat dari 21,43% pada prasiklus menjadi 89,29% pada Siklus II. Capaian ini melampaui indikator keberhasilan 85%, sehingga tindakan pembelajaran dinyatakan berhasil secara klasikal.

## VI. REFLEKSI SINGKAT DAN RENCANA PERBAIKAN

Refleksi menunjukkan bahwa bola spons efektif mengurangi rasa takut siswa, sedangkan sasaran warna-warni dan lintasan tali efektif meningkatkan akurasi serta koordinasi. Siswa menjadi lebih percaya diri karena media yang digunakan aman dan mudah dipahami.

Rencana perbaikan adalah menambah variasi permainan, melakukan pemanasan koordinasi yang lebih terstruktur, mengatur pos gerak berdasarkan tingkat kemampuan, dan menyediakan media modifikasi yang cukup agar waktu tunggu siswa berkurang.

## VII. ETIKA DAN PRIVASI

Data siswa disajikan secara agregat dan anonim. Tes unjuk kerja dilaksanakan dengan memperhatikan keselamatan, pemanasan, dan penggunaan media yang ramah anak. Tidak ada identitas personal siswa yang dicantumkan dalam laporan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, dosen pembimbing, pihak UPTD SDN No. 076714 Hiliwaito, serta siswa kelas IV yang telah mendukung pelaksanaan pembelajaran.

## REFERENSI

- [1] J. Piaget, *The Child's Conception of Number*. London: Routledge & Kegan Paul, 1952.
- [2] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.
- [3] R. Schmidt and T. Lee, *Motor Control and Learning*, 5th ed. Champaign: Human Kinetics, 2011.
- [4] G. Graham, S. Holt/Hale, and M. Parker, *Children Moving: A Reflective Approach to Teaching Physical Education*, 9th ed. New York: McGraw-Hill, 2013.
- [5] S. Kemmis and R. McTaggart, *The Action Research Planner*. Geelong: Deakin University Press, 1988.

### **Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*