

**BAB II**  
**KERANGKA TEORI, KERANGKA BERPIKIR**  
**DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

**A. Kerangka Teori**

**1. Hasil Belajar**

Belajar adalah suatu proses dimana seseorang mengalami perubahan secara meningkat dari segi tingkah laku yang di dapat dari suatu proses yang di lalui seseorang. Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya sebagai akibat pengalaman.

Belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang terjadi dalam bentuk informasi dari materi pembelajaran. Ada juga yang beranggapan bahwa belajar adalah latihan membaca atau menulis.

Menurut Sumadi Suryabrata bahwa belajar merupakan upaya yang disengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku baik yang berupa pengetahuan maupun keterampilan. Singer lebih lanjut mengatakan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif tetap yang disebabkan praktek atau pengalaman yang lampau<sup>1</sup>.

Menurut Syaiful Bahri Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah

<sup>1</sup> Sumadi Suryabrata, Azas-azas Mengajar (Bandung: Remaja Karya, 1990), h.7

laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.<sup>2</sup> Dapat disimpulkan bahwa Belajar merupakan sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku.

Berdasarkan batasan tersebut maka belajar itu mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- 1) Belajar selalu mengundang perubahan yang berurusan dengan pribadi.
- 2) Perubahan itu berupa tingkah laku atau perilaku, atau bahkan sering juga disebut behavior.
- 3) Upaya atau pengalaman dalam suatu situasi tertentu yang bukan warisan keturunan.

Menurut Dimiyati dan Mujiono bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar maka responsnya akan menurun.

Dalam belajar ditemukan adanya dua hal yaitu: 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pembelajaran, 2) Respon si pembelajaran, dan 3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut.<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Syaiful Bahri Djamarah, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta, Rineka Cipta, 2006) h.10-11

<sup>3</sup> Dimiyati, Mujiono, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta. Jakarta 2006), h.9

Belajar dan hasil belajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain<sup>4</sup>. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran, sedangkan hasil belajar merupakan tujuan akhir yang ingin dicapai dari suatu proses belajar. Nana Sudjana dalam bukunya menjelaskan bahwa: Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.<sup>5</sup>

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai perwujudan adanya perubahan pada ranah kognitif, yaitu dari tidak tahu menjadi tahu atau mengerti. Ranah afektif yaitu dari sikap acuh tak acuh menjadi pengertian. Ranah psikomotor yaitu dari tidak tahu atau belum mengerti peran yang harus dimainkan sampai dapat peran secara aktif.

Merurut J. Matakupan, Gagne membagi hasil belajar menjadi lima kategori, yaitu:

- 1) Informasi Verbal adalah kapasitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa.
- 2) Keterampilan Intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup, serta mempresentasikan konsep dan lambang.

<sup>5</sup>Nana Sudjana, Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar (Bandung: Sinar Baru, 1989), h. 28.

- 3) Keterampilan Motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terjadi otomatis gerak.
- 4) Strategi Kognitif adalah kemampuan penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak oyeek berdasarkan penilaian-penilaian obyek tersebut.<sup>6</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang di dapat setelah melalui pengalaman belajar yang melalui tiga aspek, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor.

Peneliti berupaya siswa yang diteliti merasakan pengalaman yang sebenarnya dengan banyak belajar di tempat yang sesungguhnya, ketika siswa terbiasa berada dilingkungan tersebut maka siswa akan menemukan kenyamanan, maka hal seperti itu akan menjadikan siswa belajar secara total.

## **2. Hakikat rounders**

### **a. Permainan *rounders***

Permainan rounders telah dimainkan di Inggris sejak zaman Tudor, dengan referensi awal yang pada 1744 di Sebuah Buku Pocket-Pretty Little mana ia disebut “dasar-bola” oleh. John Newbery Pada 1828, William Clarke

<sup>6</sup> J. Matakupan, Op.cit. h,11.

di London menerbitkan edisi kedua dari Buku Pemilik The Boy, yang mencakup aturan kasti dan yang berisi deskripsi dicetak pertama dalam bahasa Inggris dari pemukul dan bola basis-menjalankan permainan yang dimainkan di berlian. Tahun berikutnya, buku itu diterbitkan di Boston, Massachusetts. Aturan nasional diresmikan pertama disusun oleh Asosiasi Atletik Gaelic (GAA) di Irlandia pada 1884. Permainan ini masih diatur oleh GAA di Irlandia. Di Inggris itu diatur oleh National *Rounders Association* (NRA), yang dibentuk pada 1943. Sementara dua asosiasi berbeda, mereka berbagi elemen semacam itu dari gameplay dan budaya. Kompetisi diadakan antara tim dari kedua tradisi, dengan permainan bergantian antara kode dan satu versi yang dimainkan di pagi hari dan yang lainnya di sore hari.

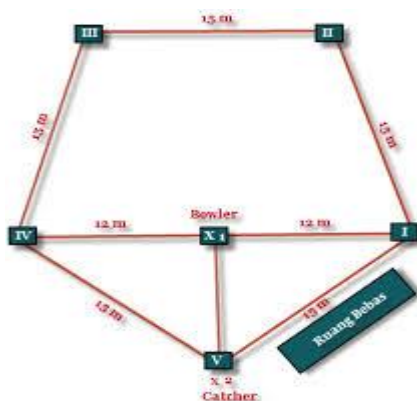
Setelah aturan kasti yang diformalkan di Irlandia, asosiasi didirikan di Liverpool dan Skotlandia pada 1889. Kedua 'New York permainan' dan sekarang sudah tidak berfungsi versi 'Massachusetts permainan bisbol, serta softball, berbagi akar sejarah yang sama seperti kasti dan memiliki kemiripan dengan versi GAA dari permainan. Rounders terkait dengan bisbol dan softball. Rounders adalah permainan yang merupakan besik dari bisbal dan softball sehingga ada berbagai teknik dan peraturan yang tidak jauh berbeda, yang masih bermain di Liverpool, Cardiff dan Newport. Meskipun kasti dianggap lebih tua dari bisbol, referensi sastra untuk bentuk awal 'basis-bola' di Inggris pra-date

penggunaan kasti panjang. Permainan ini sekarang dimainkan hingga tingkat internasional.

Permainan *rounders* merupakan salah satu permainan bola pukul dan memiliki peraturan-peraturan tertentu. Permainan ini masuk dan diperkenalkan oleh bangsa Belanda ke Indonesia. Permainan ini mulai dikenal dikalangan pelajar kita sekitar tahun 1950. Lama kelamaan, permainan *rounders* semakin populer. Pada Pekan Olahraga Nasional (PON) tahun 1951 di Jakarta, permainan *rounders* mulai dipertandingkan di tingkat nasional.

Bentuk lapangan *rounders* adalah segi lima beraturan yang masing-masing sisinya berukuran 15 meter. Pada setiap sudut lapangan terdapat tempat hinggap (*base*). Biasanya terdapat lima tempat hinggap yakni tempat hinggap I, II, III, IV, dan V. Tempat hinggap V disebut juga *home base*, sedangkan tempat untuk melambungkan bola dinamakan *pitcher plate*.

Permainan *rounders* dimainkan oleh dua regu, setiap regunya terdiri atas 12 orang pemain. Tiap pemain mempunyai nomor 1 sampai 12. Tiap pemain berhak memukul tiga kali. Apabila pukulan pertama atau kedua dianggap baik, maka pemukul harus lari ke tiang hinggap. Tiap pemain dari pihak pemukul akan mendapatkan nilai 1 (satu) pada tiap-tiap *base* yang dilewatkannya.



**Gambar 2.1 Lapangan *rounders***

Sumber : Mastughino.blogspot.com

**b. Memukul *rounders***

Memukul merupakan serangan yang menentukan dan hasil pukulan tersebut menentukan apakah pemukul berhasil mencapai *base* atau melewati *base-base* dengan selamat atau tidak. Hasil pukulan pula yang menentukan apakah pelari *base* atau ia sendiri dapat membuat nilai untuk regunya.

Menurut soeharsono cara memukul dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu memukul dan *bunt* (pukulan *bunt*). Adapun uraian di bawah ini adalah pertama cara kayu pemukul, kemudian sikap berdiri sewaktu akan memukul, dan kemudian cara memukul dan *bunt*.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Soeharsono, Softball (Jakarta: Sastra Hudaya, 1990).h.27

Jadi memukul dalam permainan *rounders* adalah pukulan yang sebenarnya dan gerakannya tidak terputus-putus dari sikap persiapan, sikap perkenaan, dan sikap akhiran. Pukulan yang dilakukan yang dilakukan dengan keras dan ayunan tangan yang cepat.

### **Kunci Keberhasilan memukul dalam rounders**

Sikap awalan



**Gambar 2.2 Sikap awalan**

Sumber : dokumentasi pribadi

1. Berdiri dengan kaki di buka selebar bahu atau lebih.dengan telapak kaki di arahkan 45 derajat dari arah *pitcher*.
2. pemukul dipegang ringan oleh kedua tangan, tangan muka kurang lebih paralel dengan tanah dan kayu pemukul di atas bahu pemukul.



3. Berat badan bertumpu pada kedua kaki.<sup>8</sup>
4. Bahu depan dan bahu belakang sejajar.
5. Pandangan ke arah bola

### Sikap saat memukul



**Gambar2. 3 Sikap saat memukul**

Sumber : dokumentasi pribadi

1. Langkah kaki yang di depan 6-12 inch ke arah *pitcher*.
2. Kaki belakang sedikit di tekuk
3. Pusatkan pandangan kearah bola.
4. Ayunkanlah lengan datar/rata.
5. Ayunkanlah bonggol batt ke arah bola.
6. Diakhir dengan gerak lanjutan

<sup>8</sup> Petunjuk permainan softball, dinas olahraga jatinegara timur h 17

### Sikap akhir



**Gambar 2.4 Sikap akhir**

Sumber : dokumentasi pribadi

1. Gerak lengan tidak berakhir pada saat pemukul mengenai bola.
2. Pada fase ini pergelangan terus berputar.
3. Lengan menyilang pada tubuh.
4. Pinggang berputar penuh.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Soeharsono, ibid, hh,27.31

5. Keseimbangan tetap terjaga ,kaki belakang berporos di kaki depan dengan tumit di angkat<sup>10</sup>

Berdasarkan penjelasan buku petunjuk permainan softball, Dinas Olahraga dari hasil belajar memukul dalam *rounders* adalah pukulan yang tidak terputus-putus yaitu gerakan dari persiapan sampai akhiran dengan kekuatan penuh dan keterampilan gerak dalam memukul bola.

### **3. Hakikat media**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatanya yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, media hendaknya dapat di manipulasi dapat di lihat, di dengar dan di baca.<sup>11</sup>

Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses

<sup>10</sup> Petunjuk permainan softball,dinas olahraga h17

<sup>11</sup> Dr.Arif S. Sadiman,M.Sc.Drs. Rahardjo,M.Sc Media Pendidikan Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.1996 h 6

belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu bahkan keabstrakan bahan dapat dikongkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.<sup>12</sup>

Proses belajar mengajar pendidikan jasmani, guru harus pintar dan kreatif dalam menciptakan suasana atau kondisi yang menyenangkan upaya yang dapat dilakukan diantaranya yaitu dengan menciptakan media yang sangat dibutuhkan untuk membantu mencapai tujuan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Media belajar atau alat bantu belajar adalah suatu alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang ada hubungannya dengan mata

<sup>12</sup> Drs.Saeful Bahri D Strategi belajar Mengajar Jakarta : PT Rineka Cipta 2006 h 120

pelajaran, termasuk pelajaran yang menuntut keterampilan sebagai tujuan akhir. Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari suatu pihak lain. Media pembelajaran jasmani yaitu sarana yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang berkaitan dengan pendidikan jasmani.

Menurut Retnaningsi media pembelajaran bukan hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, melainkan media itu sendiri juga dapat memerankan fungsi sebagai penyampai pesan belajar. Media belajar merupakan salah satu penunjang dalam pendidikan yang bertujuan, antara lain: (1) untuk mengurangi komunikasi yang verbalistik, (2) memberikan dan memperjelas informasi, (3) membangkitkan minat dan perhatian, (4) mempermudah pengertian pada sasaran, (5) meningkatkan motivasi dan menunjang kebutuhan peserta.<sup>13</sup>

Menurut Dr. Arif S. Sadiman, m.Sc kata media berasal dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Samsudin media yang dimaksud harus menunjang tujuan proses belajar mengajar dan juga membantu proses berpikir siswa agar dapat dengan segera memahami informasi tersebut. Seorang guru harus terampil

<sup>13</sup> Retnaningsi Burham, Peningkatan Pembelajaran dalam sistem Pendidikan Nasional Indonesia (Jakarta: UNJ Press, 2008), h.66

serta memahami terhadap fungsi dari pada media tersebut <sup>14</sup> dalam kedudukannya sebagai kegiatan belajar mengajar. Lain dari itu untuk menunjang proses pembelajaran lingkungan juga digunakan atau dimanfaatkan oleh setiap guru sebagai sarana untuk mengajar sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

Jadi dengan adanya media atau alat bantu, di harapkan pelajaran yang tadinya sulit akan menjadi mudah sehingga hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Demikian proses belajar mengajar berjalan dengan lancar.

Menurut John D. Latuheru menyebutkan beberapa kegunaan alat bantu didalam proses belajar mengajar antara lain adalah:

1. Membangkitkan motivasi belajar siswa.
2. Merangsang para siswa untuk belajar lebih semangat.
3. Bagi siswa untuk mengulangi apa yang mereka pelajari.
4. Dapat lebih mengaktifkan adanya respons dari anak didik.
5. Diharapkan dapat memberikan umpan balik segera.<sup>15</sup>

Peranan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh seorang guru dan juga dapat memberikan motivasi, rangsangan para siswa untuk

<sup>14</sup> Samsudin.Op.cit.h.108

<sup>15</sup> John. D. Latuheru, Pembelajaran Dalam Proses Belajar Masa Kini (Bandung: Zahara, 1986), h.19

belajar lebih giat, selain itu alat bantu dapat mengaktifkan siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Guru pendidikan Jasmani masih dapat membuat alat bantu untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan memodifikasi media yang sederhana itu dapat di buat sendiri oleh guru atau juga dapat menugaskan pada siswanya.

Media pembelajaran juga dapat di gunakan sebagai informasi kepada para siswa tentang apa-apa saja yang harus mereka lakukan, berkaitan pendidikan jasmani dengan kegiatan menjelang selama ataupun sesudah selesai kegiatan.

Informasi sebagai penyampaian tugas yang harus di lakukan oleh para siswa di harapkan akan membiasakan siswa mereka tentang apa yang harus mereka lakukan yang lama kelamaan bias menjadi kebiasaan positif. Selanjutnya juga bisa membantu meringankan tugas para guru pendidikan jasmani yang memang cukup berat.

Batting G adalah seperangkat media alat bantu yang sudah dimodifikasi untuk siap dipukul, media ini adalah media yang mudah di dapat, murah dan terjangkau harganya, memanfaatkan botol atau gallon bekas, batting g adalah bola yang diam atau statis (tidak bergerak) dimana bola kasti di letakan di atas galon yang tutupnya di beri botol mineral yang telah di potong menyesuaikan

pinggang anak sesuai pada zona strike. Anak akan memukul tepat di tengah bola,gerakan yang di lakukan siswa berupa awalan,ball of kontak,gerakan lanjutan,gerakan ini menyerupai gerakan yang di lakukan pada saat atlet softball melakukan latihan dengan bating T.



**Gambar 2.5 botol gallon siklus 1 dan 2**

Sumber : Dokumentasi pribadi

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran batting G adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa agar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, merangsang para siswa untuk belajar lebih semangat,dan di harapkan pelajaran yang tadinya sulit akan menjadi mudah sehingga tujuan yang di harapkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dapan tercapai.



### **Prinsip-prinsip media pembelajaran**

Dalam penerapan media pembelajaran, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip media itu sendiri agar kegiatan pembelajaran berlangsung efektif, adapun prinsip-prinsip media pembelajaran yaitu :

- Efektifitas media pembelajaran yaitu
- Taraf berfikir siswa
- Interaktifitas siswa
- Ketersediaan media pembelajaran
- Minat siswa terhadap media pembelajaran
- Fleksibilitas media pembelajaran
- Keamanan penggunaan media pembelajaran
- Kualitas teknis media pembelajaran<sup>16</sup>

#### **4. Karakter Siswa Sekolah Dasar kelas V**

Siswa Sekolah Dasar pada umumnya berada pada rentangan usia 6 tahun sampai dengan 12 tahun, dimana pada usia termasuk pada tingkatan anak dasar, pada usia sekolah ingin selalu bermain, perkembangan kematangan pada Sekolah Dasar belum nampak adanya perbedaan terutama pada perkembangan keseimbangan statik,

<sup>16</sup><http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/01/prinsip-memilih-media-embelajaran.html/=1>

Dilihat dari tahapan pertumbuhan dan perkembangan fisik anak pada tingkat usia sekolah dasar, sedikitnya terlibat 3 tahapan, yaitu:

- a. Tahapan akhir dari masa kanak-kanak awal (antara usia 5-7 tahun)
- b. Tahapan masa kanak-kanak akhir (middle childhood) dan
- c. Tahapan awal dari pra-adolesen (yang dimulai pada usia 8 tahun atau rata-rata usia 10 tahun). Demikian juga dalam perkembangan motorik dan keterampilan.<sup>17</sup>

Jadi pada usia Anak-anak usia Sekolah Dasar mengalami masa-masa perkembangan motorik dan keterampilan yang berbeda-beda. Pada usia-usia 5-8 tahun, anak mulai berurusan dengan kemampuan pengelolaan tubuhnya dan keterampilan dasar seperti keterampilan berpindah tempat (lokomotor), gerak statis di tempat (non-lokomotor) dan gerak memakai anggota badan (manipulatif). Pada usia di atasnya, anak-anak mulai matang menguasai keterampilan khusus, dari mulai keterampilan manipulatif lanjutan, hingga kegiatan-kegiatan berirama dan permainan, senam, kegiatan air dan kegiatan untuk pembinaan kebugaran jasmani

Pada usia Sekolah Dasar atau usia anak dasar sangat senang melakukan aktivitas bermain, pengujian diri, kemampuan, menggunakan alat-alat melakukan latihan gerakan berulang-ulang untuk menguasai

<sup>17</sup> .Sofan Amir, Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. Prestasi Pustaka, Jakarta. h.20

keterampilan tertentu. Selain melakukan aktivitas perseorangan pada anak sekolah dasar juga sangat menyukai permainan yang dilakukan secara beregu dalam bentuk kompetisi beregu.

Untuk aktivitas perseorangan anak usia akhir anak besar sangat ingin menyelesaikan tantangan dengan cara dan kemampuan sendiri atau beregu. Usia akhir anak besar yaitu usia antara 9 sampai dengan 12 tahun sangat senang dengan aktivitas yang aktif, percayaakan kemampuan dirinya, bila berhasil mencapai sesuatu memperoleh kepuasan besar, menyukai dan mempercayai orang dewasa

Menurut Syamsudin untuk mengembangkan pelajaran yang efektif, guru pendidikan jasmani harus memahami dan memperhatikan karekteristik dan kebutuhan siswa<sup>18</sup>.

## **B. Kerangka Berpikir**

Berbagai kemajuan yang terjadi di dalam bidang pendidikan menuntut seorang guru bertindak kreatif, professional serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa. Guru seringkali dianggap sebagai pusat dalam suatu pembelajaran yang menguasai segala pengetahuan. Sedang siswa hanya menerima apa yang diketahuinya. Sistem pembelajaran ini sudah tidak sesuai dengan tuntutan perkembangan

<sup>18</sup> Samsudin [pembelajaran pendidikan jasmani](#) h108

yang ada. Kesulitan belajar yang sering dialami antara lain adalah sulitnya mewujudkan kemampuan merespon, bertanya dan menjawab dari peserta didik.

Berdasarkan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, proses pembelajaran harus diarahkan agar siswa dapat memahami perkembangan pengetahuan serta mencari informasi langsung ke sumbernya. Pembelajaran harus diarahkan pada keberhasilan belajar siswa secara konsisten sesuai dengan tujuan pendidikan.

Guru menyelenggarakan pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bekal keilmuan, bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Dalam proses pembelajaran guru memberikan keteladanan, guru harus mampu mengembangkan dan menggunakan berbagai macam media untuk pengajaran.

Seorang guru diharapkan dapat mengenalkan dan mengajarkan tentang permainan rounders kepada siswa, untuk dapat menambah wawasan tentang berbagai macam permainan yang ada, dalam pengajaran ini siswa diharapkan melakukan gerakan yang membuat tubuhnya menjadi lebih sehat dan terampil.

Permainan *rounders* ini mempunyai berbagai macam teknik, salah satu teknik yang diajarkan dalam materi ini adalah tentang memukul, yang diajarkan bertujuan untuk melatih dan membentuk gerakan siswa yang bermanfaat untuk membuat tubuh siswa menjadi lebih sehat dan kuat, ada beberapa tahapan yang diajarkan agar seorang siswa dapat melakukan gerakan memukul yang benar, dengan menggunakan alat bantu dan arahan yang diajarkan oleh guru.

Tahapan yang pertama dengan melihat gerakan guru yang melakukan gerakan memukul, lalu guru mengajarkan siswa dari gerakan awal berdiri yang benar, posisi tubuh yang benar, arah pandangan mata yang benar, dan juga gerakan memegang pukulan yang benar, lalu ayunan tangan saat memukul bola yang benar.

Pengajaran permainan *rounders*, yang mempraktikkan gerakan memukul, guru menggunakan metode yang lebih memudahkan siswa untuk dapat memukul bola dalam materi ini guru menggunakan media botol galon (*batting g*), yaitu bola tenis yang di letakan di atas botol yang di potong dan di rekatkan di galon 19 liter, dan media ini bertujuan untuk memudahkan siswa memukul bola, dan guru dapat lebih mudah membentuk gerakan memukul pada gerakan memukul *rounders*

Peneliti berharap setelah pengajaran yang diberikan guru dalam mengajarkan materi permainan *rounders*. Siswa dapat melakukan gerakan memukul yang, dan siswa dapat memainkan permainan *rounders* dimana saja, baik disekolah maupun di lingkungan sekitar tempat tinggal para siswa. Selain itu juga para siswa dapat mengenalkan permainan *rounders* kepada siapa saja.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan tujuan teori serta kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

Dengan menggunakan media pembelajaran *batting G* dapat meningkatkan hasil belajar memukul dalam *rounders* pada siswa kelas V SDN Kayu putih III Pulo gadung.