



SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG
DENGAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LEMPAR TURBO SISWA KELAS V
SD.NEGERI 06 LEBONG ATAS
KABUPATEN LEBONG**

Oleh :

ELPIAN SORI

NPM : 1213912020

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**



SKRIPSI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DENGAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LEMPAR TURBO SISWA KELAS V SD.NEGERI 06 LEBONG ATAS KABUPATEN LEBONG

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi
Guru Dalam Jabatan Penjaskes FKIP Universitas Bengkulu**

Oleh :

ELPIAN SORI
NPM 1213912020

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

ABSTRAK

ELPIAN SORI, 2014. Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Lempar Turbo Siswa Kelas IV SD.Negeri 06 Lebong Atas Kabupaten Lebong. Pembimbing Utama Dra. V. Karjiati, M.Pd. Pembimbing Pendamping Drs. Sugiyanto, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar lempar turbo siswa dengan model pembelajaran langsung. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas V SD.Negeri 06 Lebong Atas Kabupaten Lebong. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi guru dan siswa. Data observasi dianalisis menggunakan rumus rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, dan kisaran nilai. Data tes perbuatan dianalisis menggunakan rata-rata kelas dan ketuntasan belajar klasikal. Hasil analisis data aktivitas guru pada siklus 1 diperoleh skor 21,5 dengan kategori cukup, pada siklus II meningkat sebesar 27,5 dengan kategori baik. Aktivitas siswa pada siklus 1 diperoleh rata-rata sebesar 19,5 dengan kategori cukup. Pada siklus II meningkat menjadi 28,5 dengan kategori baik. Hasil tes perbuatan pada siklus 1 sebesar 70,2 dengan ketuntasan klasikal 72%. Pada siklus II meningkat menjadi 76,28 dengan ketuntasan klasikal 92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung dapat meningkatkan kemampuan lempar turbo siswa kelas V SD Negeri 06 Lebong Atas Kabupaten Lebong.

Kata Kunci: Pembelajaran Langsung, Media Video, Kemampuan, Lempar Turbo.

ABSTRACT

ELPIAN sori , 2014. Application Model With Direct Learning Media Video To Increase Capability Class IV Students Throw Turbo SD.Negeri Top 06 Lebong District Supervisor Lebong. Main Dra . V. Karjiati , M.Pd. Supervising Companion Drs . Sugiyanto , M.Pd.

This study aims to improve learning outcomes of students with turbo throwing langsung. Penelitian learning model is a classroom action research conducted in class V SD.Negeri Lebong Top 06 Lebong District. This study conducted two cycles. Each cycle consists of four phases: planning, implementation phase action, phase observation and reflection stages. The research instrument consisted of a teacher and student observation sheet. Observation data were analyzed using the formula average score, highest score, lowest score, and range of values. Test data were analyzed using the average grade and completeness of classical learning. The results of the data analysis activities of teachers in cycle 1 obtained a score of 21.5 with enough categories, the second cycle increased by 27.5 by either category. Activity in cycle 1 students gained an average of 19.5 with enough categories. In the second cycle increased to 28.5 with either category. Results of tests of learning in cycle 1 was 70.2 with a 72% passing grade. In the second cycle increased to 76.28 with 92% mastery learning classical. It can be concluded that the application of direct instructional model can improve the ability of throwing a turbo Elementary School fifth grade students Lebong Top 06 Lebong.

Keywords: Learning Direct, Media Video, ability, Throw Turbo.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (Program SKGJ) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebahagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, dan adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang, dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Curup, 4 Mei 2014
Yang membuat pernyataan,

PENELITI

PERSEMBAHAN

❖ **Kupersembahkan sebagai Dharma Baktiku kepada:**

Kedua Orang tuaku yang tercinta "Mu'allimin.L (Ayah) dan Rosna wati (Ibu)" yang telah mencurahkan kasih sayang, perhatian sepenuhnya, dan selalu berdoa demi kesuksesanku.

❖ **Ucapan terimakasih kepada:**

Istri dan Anaku Tercinta "Nurmen Hartati dan Anaku Dianti Puspita Sari, Yevi Kuswinda Sari, Ade Rangga Saputra." yang selalu memberikan semangat, keceriaan serta tak henti-hentinya berdoa untuk kesuksesanku. Serta Kakak-kakakku dan teman-temanku yang selalu menemani langkahku di setiap bimbingan skripsi ini.

❖ **Almamaterku Tercinta Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu 2014**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, pada kesempatan yang bahagia ini peneliti sampaikan puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala karena dengan segala rahmat, nikmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu prasyarat untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Penjaskes FKIP Universitas Bengkulu, Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa kita sebagai manusia biasa tidak luput dari kesalahan maupun kekurangan, namun berkat karunia dan ridha Tuhan Yang Maha Esa serta bimbingan dosen dan rekan-rekan seperjuangan hal tersebut dapat teratasi. Oleh sebab itu ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya disampaikan kepada :

- Bapak Dr. Ridwan Nurazi, SE, M.Sc. selaku rektor Universitas Bengkulu.
- Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
- Bapak Dr. I Wayan Dharmayana, M.Pd, selaku ketua Program

Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (Program SKGJ) FKIP Universitas Bengkulu.

- Dra. V. Karjiati, M.Pd selaku pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik
- Drs.Sugiyanto, M. Pd selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
- Dra. Wurjinem, M.si selaku penguji 3 yang telah meluangkan waktu dalam menguji skripsi ini sehingga dapat disempurnakan.
- Dra. Dalifa, M.Pd selaku penguji 4 yang telah meluangkan waktu dalam menguji skripsi ini sehingga dapat disempurnakan.

Semoga apa yang telah disumbangkan kepada peneliti akan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT dan menjadi pelajaran bermanfaat bagi peneliti .Akhirnya dengan penuh harapan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan semua pihak yang berkesempatan membaca skripsi ini pada umumnya.

Curup, 4 Mei 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
SURAT PERNYATAAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Hasil Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	6
B. Hasil Penelitian yang relevan.....	12
C. Kerangka Berpikir.....	13
D. Hipotesis Tindakan.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	16
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	16
C. Subjek Penelitian.....	17
D. Jenis Tindakan.....	17
E. Teknik Pengumpulan Data.....	23
F. Instrumen.....	23
G. Teknik Analisis Data.....	24
H. Indikator Keberhasilan.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Prosedur dan Hasil Penelitian.....	30
B. Pembahasan.....	46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	51
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	103

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria dan skor pengamatan.....	25
Tabel 3.2 Kriteria penilaian lembar aktivitas guru.....	26
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....	27
Tabel 3.4 Interval Ketuntasan Belajar Klasikal.....	28
Tabel 4.1 Hasil analisis data observasi guru pada siklus 1.....	32
Tabel 4.2 Hasil analisis data observasi aktivitas pada siklus 1.....	34
Tabel 4.3 Hasil penilaian kemampuan lempar turbo siklus 1.....	36
Tabel 4.4 Hasil analisis data observasi aktivitas guru siklus II.....	41
Tabel 4.5 Hasil analisis data observasi aktivitas siswa siklus II.....	43
Tabel 4.6 Hasil penilaian kemampuan lempar turbo siklus II.....	44

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	14
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian.....	17

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar .1 Turbo siklus I.....	62
Gambar .2 Cara memegang turbo siklus I.....	63
Gambar .3 Gerakan melempar turbo siklus 1.....	64
Gambar .4 Lempar turbo tanpa awalan siklus II.....	85
Gambar .5 Lempar turbo dengan awalan siklus II.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari UNIB.....	55
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Sekolah.....	57
Lampiran 3 Nilai refleksi awal siswa.....	58
Lampiran 4 Silabus siklus 1.....	59
Lampiran 5 RPP siklus 1.....	60
Lampiran 6 Materi pelajaran siklus 1.....	63
Lampiran 7 Hasil kemampuan lempar turbo siswa	66
Lampiran 8 Lembar obsevasi aktivitas guru siklus 1.....	67
Lampiran 9 Lembar obsevasi aktivitas guru siklus 1.....	68
Lampiran 10 Analisis hasil observasi aktivitas guru siklus 1.....	69
Lampiran 11 Analisis data hasil observasi aktivitas guru siklus 1.....	70
Lampiran 12 Deskriptor lembar observasi aktivitas guru.....	71
Lampiran 13 Lembar observasi aktivitas siswa siklus 1.....	74
Lampiran 14 Lembar observasi aktivitas siswa siklus 1.....	75
Lampiran 15 Analisis hasil observasi aktivitas siswa siklus 1.....	76
Lampiran 16 Analisis data hasil observasi aktivitas siswa siklus 1.....	77
Lampiran 17 Deskriptor lembar observasi aktivitas siswa.....	78
Lampiran 18 Silabus siklus II.....	82
Lampiran 19 RPP siklus II.....	83
Lampiran 20 Materi pelajaran siklus II.....	86
Lampiran 21 Hasil kemampuan lempar turbo	89
Lampiran 22 Lembar observasi aktivitas guru siklus II.....	90
Lampiran 23 Lembar observasi aktivitas guru siklus II.....	91
Lampiran 24 Analisis hasil observasi aktivitas guru siklus II.....	92
Lampiran 25 Analisis data hasil observasi aktivitas guru siklus II.....	93
Lampiran 26 Lembar observasi aktivitas siswa siklus II.....	94

Lampiran 27	Lembar observasi aktivitas siswa siklus II.....	95
Lampiran 28	Analisis hasil observasi aktivitas siswa siklus II.....	96
Lampiran 29	Analisis data hasil obsevasi aktivitas siswa siklus II.....	97
Lampiran 30	Dokumentasi pelaksanaan kegiatan.....	98
Lampiran 31	Surat keterangan penelitian.....	102

BAB. I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lempar turbo adalah olahraga atletik dasar dari lempar lembing bagi anak SD. Lempar turbo adalah lempar lembing. Lempar yang berarti usaha untuk membuang sejauh-jauhnya, (Purnomo, 2009). Pembelajaran lempar turbo menggunakan alat bulat agak panjang yang berbentuk menyerupai tombak yang memiliki sayap pada sisinya yang terletak pada ujung belakang dan dilakukan dengan cara melempar sejauh-jauhnya. Dalam lempar turbo terdapat lari awalan dan kebutuhan akan koordinasi gerak lempar yang lancar, yang dilakukan sambil berlari dalam kecepatan optimal.

Lempar turbo mempunyai kekhususan bila dibandingkan dengan lempar cakram dan tolak peluru, dimana lempar turbo tidak ditentukan oleh tinggi, berat badan dan kekuatan maksimum siswa, tetapi membutuhkan power dan kekuatan khusus lempar sebagai hasil dari panjangnya lari awalan. Agar mampu melakukan lempar turbo siswa perlu melihat langsung peragaan cara lempar turbo. Oleh karena itu secara teknis, turbo hanya dapat dilempar dengan baik bila dilakukan dengan irama, timing, serta koordinasi gerakan halus yang dimulai dari kaki, tungkai, tubuh, dan lengan.

Berdasarkan pengalaman peneliti mengajarkan lempar turbo dengan cara konvensional, pembelajaran bersifat satu arah, guru belum menggunakan media yang memotivasi siswa materi dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang aktif. Akibatnya kemampuan lempar turbo siswa rendah, yang telah dilakukan tes awal siswa di lapangan dengan hasil tes rata-rata sebesar 67,12 ketuntasan belajar klasikal 56%. Hal ini masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah tersebut yaitu 70. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti menggunakan model pembelajaran langsung dengan media video.

Pembelajaran langsung menurut Anonim dalam Dini Rosdiani (2012 : 1-3). Suatu model pengajaran yang menuntut guru sebagai model yang menarik bagi siswa dalam mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan kepada siswa secara langkah demi langkah. Untuk menggunakan model pembelajaran langsung guru harus memiliki keterampilan mengenai apa yang akan diajarkan kepada siswa seperti keterampilan lempar turbo, selain guru sebagai model dalam pembelajaran langsung dapat digunakan media video. Media video adalah salah satu media informasi yang sangat digandrungi oleh banyak kalangan, karena selain efektivitas juga lebih bersifat komunikatif dan memiliki ketertarikan tersendiri. Informasi dalam format video dapat memberikan kesan yang sebenarnya atas fakta-fakta di lapangan

sehingga mampu memberikan respon yang lebih progresif terhadap rasionalitas penonton dan merasakan langsung pesan yang disampaikan. Memilih metode pembelajaran yang memuat salah satu unsur dari kebiasaan siswa memungkinkan bagi siswa untuk lebih termotivasi mengikuti pembelajaran khususnya lempar turbo yang di samping kaya dengan konsep, teori, dan juga memiliki variasi gambar yang dapat membantu siswa dalam belajar. Berdasarkan realitas dari kecenderungan siswa terhadap dunia pendidikan sehubungan dengan proses belajar mengajar penggunaan tayangan gambar dalam pembelajaran adalah bentuk alat bantu atau media yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa (Sably,2011).

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul penelitian ***“Penerapan Model Pembelajaran Lansung Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Lempar Turbo Siswa Kelas V SDN 06 Lebong Atas Kabupaten Lebong.”***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yakni:

(1) Guru masih menggunakan cara konvensional; (2) Pembelajaran bersifat satu arah; (3) Guru belum menggunakan media yang memotivasi siswa; (4) Kemampuan siswa masih rendah (69,92)

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian diharapkan, maka peneliti memberi batasan masalah yakni:

- (1) Pembelajaran Lempar Turbo, dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah pembelajaran langsung dengan media video yang fokusnya tentang kemampuan lempar turbo;
- (2) Penggunaan Media Video, kemampuan video melukiskan gambar hidup, dan suara memberinya daya tarik tersendiri, dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, dan mengajarkan keterampilan;
- (3) Hasil Belajar, hasil belajar yang akan dianalisis yakni hasil tes praktik pada setiap akhir kegiatan pembelajaran berlangsung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanapenerapan model pembelajaran langsung dengan media video dapat meningkatkan kemampuanlempar turbo pada siswakelas V SDN 06 Lebong Atas Kabupaten Lebong?"
2. Apakahpenerapan model pembelajaran langsung dengan media video dapat meningkatkan kemampuanlempar turbo pada siswa kelasV SDN 06 Lebong Atas Kabupaten Lebong?"

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini

adalah sebagai berikut :

1. Untuk dapat mendeskripsikan langkah-langkah lempar turbodengan menerapkan model pembelajaran langsung dengan media video pada siswa kelas V SDN 06 Lebong Atas Kabupaten Lebong.
2. Untuk dapat mendeskripsikan peningkatan kemampuan lempar turbodengan menerapkan model pembelajaran langsung dengan media video pada siswa kelas V SDN 06 Lebong Atas Kabupaten Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Bagi Guru

(1) Sebagai bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran langsung dengan media video; (2) Dengan pembelajaran langsung dengan media video dapat digunakan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan fasilitas siswa dalam belajar.

a. Bagi Siswa

(1) Dengan penerapan model pembelajaran langsung dengan media video siswa akan lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran; (2) Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran langsung dengan media video.

BAB. II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Lempar Turbo

Lempar turbo adalah olahraga atletik lempar lembing bagi anak SD. Lempar turbo adalah dasar dari lempar lembing. Lempar yang berarti usaha untuk membuang sejauh-jauhnya, (Purnomo, 2009). Pembelajaran lempar turbo menggunakan alat bulat agak panjang yang berbentuk menyerupai tombak yang memiliki sayap pada sisinya yang terletak pada ujung belakang dan dilakukan dengan cara melempar sejauh-jauhnya. Dalam lempar turbo terdapat lari awalan dan kebutuhan akan koordinasi gerak lempar yang lancar, yang dilakukan sambil berlari dalam kecepatan optimal.

Lempar turbo mempunyai kekhususan bila dibandingkan dengan lempar cakram dan tolak peluru, dimana lempar turbo tidak ditentukan oleh tinggi, berat badan dan kekuatan maksimum siswa, tetapi membutuhkan power dan kekuatan khusus lempar sebagai hasil dari panjangnya lari awalan. Agar mampu melakukan lempar turbo siswa perlu melihat langsung peragaan cara lempar turbo. Oleh karena itu secara teknis, turbo hanya dapat dilempar dengan baik bila dilakukan

dengan irama, timing, serta koordinasi gerakan halus yang dimulai dari kaki, tungkai, tubuh, dan lengan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan lempar turbo salah satu nomor yang terdapat dalam cabang olahraga atletik yang menggunakan alat bulat agak panjang yang berbentuk menyerupai tombak yang memiliki sayap pada sisinya yang terletak pada ujung belakang dan dilakukan dengan cara melempar dengan membutuhkan *power* (Kekuatan). Penggunaan rudal dalam melempar menurut Bates (2006:12) adalah sebagai berikut:

1. Lempar Sasaran

Sasaran, melempar ke sasaran simpai yang digantung, atau benda di atas bangku, dari posisi berdiri dan tiga langkah awalan

2. lempar dengan awalan tiga langkah Lempar jauh

a.)Lempar dari posisi berdiri; b).Latihan lempar ini dilakukan seperti pada gerakan lempar lembing atau bola *softball/baseball*;c). Lempar dengan tiga langkah

1) Latihan ini dilakukan setelah latihan melempar dengan posisi berdiri sudah bisa dilakukan dengan baik

2) Kaki kanan di depan, langkah pertama kaki kiri, lanjutkan langkah kedua kaki kanan dengan cepat, langkah ketiga kaki kiri dan dilanjutkan dengan gerakan melempar.

3. Lempar melewati ketinggian

- a) Latihan ini dilanjutkan setelah latihan melempar dengan tiga langkah sudah dapat dilakukan dengan baik;b)Anak-anak melemparkan rudal/roket melewati ketinggian yang telah dipersiapkan

2. Model Pembelajaran Langsung (*Direct instruction*)

a. Pengertian pembelajaran langsung

Menurut Rosdiani (2012: 6) model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran efektif guna memperluas informasi materi ajar.

b. Macam-macam pembelajaran langsung

Adapun macam-macam pembelajaran langsung antara lain:

- 1) Ceramah, merupakan suatu cara penampaian informasi dengan lisan dari seorang kepada sejumlah pendengar.
- 2) Praktik dan Latihan, merupakan suatu teknik untuk membantu siswa agar dapat menghitung dengan cepat.
- 3) Ekspositori, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit.

- 4) Demonstrasi, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah dan ekspositori, hanya saja frekuensi pembicara / guru lebih sedikit dan siswa lebih banyak dilibatkan.

c. Langkah – langkah pembelajaran langsung

- 1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik
- 2) Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
- 3) Membimbing pelatihan
- 4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
- 5) Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan Rosdiani,(2012: 93)

d. Ciri-ciri pada pembelajaran langsung

- 1) Proses pembelajaran didominasi oleh keaktifan guru.
- 2) Suasana kelas ditentukan oleh guru sebagai perancang kondisi
- 3) Lebih mengutamakan keluasaan materi ajar dari pada proses

terjadinya pembelajaran.

- 4) Materi ajar bersumber dari guru.

e. Tujuan pembelajaran langsung

Model pembelajaran langsung dikembangkan untuk mengefisienkan materi ajar agar sesuai dengan waktu yang diberikan dalam suatu periode tertentu. Dengan model ini cakupan materi ajar yang disampaikan lebih luas dibanding dengan model-model pembelajaran yang lain. Rosdiani (2012: 7)

f. Kelebihan model pembelajaran langsung

(1) Dengan model pembelajaran langsung (*Direct Intrucsion*), guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa; (2) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang *eksplisit* (Jelas) kepada siswa yang berprestasi rendah sekalipun;(3) Model ini dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu. Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, bagaimana pengetahuan dihasilkan; (4) Model pembelajaran *Direct Instruction* menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) dan kegiatan mengamati (melalui demonstrasi), sehingga membantu siswa yang cocok belajar cara-cara ini; (5) Siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran dengan jelas; (6) Waktu untuk berbagi kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat

g. Kekurangan model pembelajaran langsung

(1) Karena guru memainkan peranan pusat dalam model ini, maka kesuksesan pembelajaran ini bergantung pada *image* guru, jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri antusias dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkannya perhatiannya, dan pembelajaran akan terhambat; (2) Model pengajaran *direct Instruction* sangat

bergantung pada gaya komunikasi guru;(3) Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci atau abstrak, model pengajaran *direct instruction* mungkin tidak dapat memberikan siswa kesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami informasi yang disampaikan; (4) Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Rosdiani, (2012: 154-155)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang berpusat pada guru agar dapat menggunakan waktu secara efisien. Dengan demikian materi pelajaran dapat disampaikan lebih luas.

3. Media Video

a. Pengertian Media

Media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium, kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Gagne dalam Susilana dan Riyana (2011: 6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Briggs dalam Susilana dan Riyana (2011: 6) mengemukakan bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media adalah suatu alat yang dapat merangsang siswa dalam belajar.

b. Contoh Media Video

Media video merupakan media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai beberapa aspek dari tujuan pembelajaran. Media video bertujuan untuk mencapai keperluan yang spesifik yang meliputi ; (1) Memberi Informasi; (2) Membelajarkan; (3) Membujuk; (4) Menghibur, Marisa (2011: 54).

Keunggulan Media Video: Menurut Heinich dalam Merisa, (2011: 57) Keunggulan media video sebagai sarana pembelajaran menarik perhatian; (2) Memperlihatkan gerakan; (3) meliputi: (1) Mengungkap sesuatu yang tidak sepenuhnya dapat dilihat oleh mata; (4) Mengulang adegan atau peristiwa secara akurat; (5) Menampilkan unsur visual secara realistic; (6) menampilkan unsur warna dan suara; (7) Membangkitkan emosi pemirsa. Kelemahan media video pembelajaran (1) sebagaimana media audio-visual yang lain, video juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut; (2) pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah; (3) dan penyanggannya juga terkait peralatan lainnya seperti videoplayer, layar bagi kelas besar beserta LCD nyadan lain-lain. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media video dapat memberikan motivasi siswa untuk mempelajari isi informasi dan pengetahuan pembelajaran yang terdapat didalamnya.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

M. Galih Endang. F (2013) Dengan Judul “ Penerapan model pengajaran langsung (*Direct Instruction*) dengan media video untuk meningkatkan kemampuan lempar turbo kelas V SD.Xaverius Curup Kabupaten Rejang Lebong” Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat jumlah siswa yang keterampilan passing bawahnya meningkat, yaitu dari 18 siswa dengan ketuntasan klasikal 72%, meningkat menjadi 23 siswa dengan ketuntasan klasikal menjadi 92%. dari sebelum menggunakan media video dan setelah menggunakan media video.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran langsung pada lempar turbo diharapkan siswa dapat mengamati secara nyata, gerakan-gerakan yang harus dilakukan dalam lempar turbo seperti, awalan dalam lempar turbogerakan melempar saat kaki kiri mendarat, kaki kanan ditekuk hingga badan benar-benar jauh condong ke belakang dan badan sebagian besar pada kaki kanan. Pada saat ini lengan yang membawa turbo sudah dalam sikap lurus , mata turbo dan pandangan terarah kesudut lemparan dan tangan kiri tetap rileks. Saat inilah terjadi sikap melempar yang sebenarnya.Setelah turbo ditarik melauai pundak/bahu mendekat telinga, seluruh badan ditinggikan dan dengan secepat-cepatnya melecutkan turbo.bersamaan dengan itu lepasnya turbo dengan hentakan pergelangan tangan sebagai sumber kekeuatan terakhir, agar keseimbangan dapat terjaga dan dikembalikan secara baik, maka pada saat tubuh condong kedepan, tangan yang

melempar turbo turun dari hasil pecutan yang dilakukan. Permasalahan pembelajaran lempar turbo adalah pada studi awal pelaksanaan pembelajaran lempar turbo dilakukan secara langsung dengan menggunakan turbo. Siswa kurang berminat karena siswa menganggap bahwa turbo itu berat dan susah untuk melemparnya, sehingga hasil belajar siswa rendah. Pembelajaran langsung lempar turbo menjelaskan dengan cara teori, siswa mendengarkan penjelasan dari guru. Solusi dengan penerapan pembelajaran langsung menggunakan media video.





Hasil belajar lempar turbo siswa meningkat

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

1. Jika diterapkan model pembelajaran langsung dengan media video maka ditemukan langkah-langkah pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan lempar turbodi kelas V SD.Negeri 06 Lebong Atas Kabupaten Lebong.
2. Jika diterapkan model pembelajaran langsung dengan media video, maka kemampuan lempar turbodi kelas V SD.Negeri 06 Lebong Atas Kabupaten Lebong meningkat.

BAB. III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian mengenai pembelajaran melalui model pembelajaran langsung dengan media video ini dilaksanakan pada semester genap merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2006:3). Ada empat tahapan penting dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas yakni: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi (Arikunto, 2006: 16).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di Kelas V SDN 06 Lebong Atas Desa Tabeak Blau kecamatan Lebong Atas Kabupaten Lebong .

a. Waktu

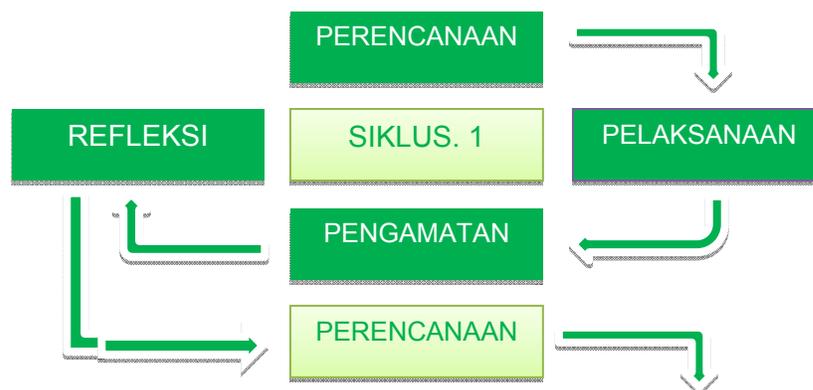
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SD.Negeri 06 Lebong Atas Kabupaten Lebong. pada mata pelajaran penjaskes tentang penerapan model pembelajaran langsung dengan media video untuk meningkatkan lempar turbo dilaksanakan padasemester genap, pada tanggal 4 Februari – 4 Mei 2014.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 06 Lebong Atas Kabupaten Lebong tahun pelajaran 2013 / 2014, dengan jumlah siswa 25 orang, yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan.

D. Jenis Tindakan

Jenis tindakan penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tindakan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*); (2) pelaksanaan tindakan (*action*); (3) pengamatan (*observation*); dan (4) refleksi (*reflection*)
Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dilihat pada bagan sebagai berikut.





(Arikunto, 2006)

Bagan 3.1 Prosedur Penelitian

SIKLUS. 1

1. Perencanaan Tindakan

Setelah direncanakan penerapan model pembelajaran langsung dengan media video maka peneliti menyusun perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

1) Menganalisis kurikulum SK dan KD, yaitu:

SK 6. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan KD 6.3. Mempraktikkan gerak dasar atletik yang dimodifikasi: lompat, loncat dan lempar, dengan memperhatikan nilai-nilai pantang menyerah, sportifitas, percaya diri, dan kejujuran.

2) Membuat silabus dengan Standar Kompetensi (SK) 6 dan Kompetensi Dasar (KD) 6.3 yaitu:

SK 6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan KD 6.3. Mempraktikkan

variasi teknik dasar atletik yang dimodifikasi serta nilai semangat, sportifitas, kerja sama, percaya diri dan kejujuran

- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).Yaitu dengan menggunakan media video
- 4) Membuat lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.
- 5) Membuat deskriptor aktivitas guru dan aktivitas siswa.
- 6) Menyiapkan media video yang digunakan berupa laptop,LCD,video lempar turbo dan turbo

2. Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan proses pembelajaran kemampuan lempar turbo menggunakan media video dengan langkah-langkah sebagai berikut:

A. Kegiatan Awal (10 menit)

- 1) Guru memberi apersepsi dengan melakukan tanyan jawab tentang materi yang akan disampaikan.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

B. Kegiatan Inti (45 menit)

- 3) Guru menayangkan media video.
- 4) Guru mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan.
- 5) Guru membimbing pelatihan.
- 6) Guru mengecek pemahamandan memberikan umpan balik.
- 7) Guru memberikakesempatan untuk latihan lanjutan.

8) Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran

C. Kegiatan Penutup (15 menit)

9) Guru memberikan evaluasi.

10) Gurumemberi tindak lanjut berupa tugas.

3. Tahap Observasi (Pengamatan)

Selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan oleh Hasnaini. A.Ma.Pd sebagai kepala sekolah dan Ansurman.S.Pd sebagai teman sejawat. Pengamat mengamati aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamat memberikan penilaian dengan membubuhkan tanda ceklis (√) terhadap aspek yang diamati selama proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

4. Tahap Refleksi

Setelah pelaksanaan pembelajaran dan pengolahan data selesai peneliti beserta observer berdiskusi untuk menemukan kelemahan dan kelebihan pelaksanaan proses pembelajaran. Hasil refleksi akan diperbaiki pada siklus II .

Siklus II

Siklus 2 peneliti merencanakan dan merancang kembali tindakan perbaikan yang akan dilakukan sebagai tindak lanjut siklus 1 yang urutannya sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan siklus kedua ini adalah:

- 1) Menganalisis kurikulum SK dan KD, yaitu:

SK 6. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan KD 6.4. Mempraktikkan gerak dasar atletik yang dimodifikasi: lari, lompat, loncat dan lempar, dengan memperhatikan nilai-nilai pantang menyerah, sportifitas, percaya diri, dan kejujuran.

- 2) Membuat silabus dengan Standar Kompetensi (SK) 6 dan Kompetensi Dasar (KD) 6.4 yaitu:

SK 6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan KD 6.4. Mempraktikkan variasi teknik dasar atletik yang dimodifikasi serta nilai semangat, sportifitas, kerja sama, percaya diri dan kejujuran.

- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Yaitu dengan menggunakan media video
- 4) Menyiapkan media video yang digunakan berupa laptop, LCD, videolempar turbo. dan turbo

2. Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan proses pembelajaran kemampuan lempar turbo menggunakan media video dengan langkah-langkah sebagai berikut:

A. Kegiatan Awal (10 menit)

- 1) Guru memberi persepsi
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan Inti (45 menit)

- 3) Guru menayangkan media video.
- 4) Guru mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan.
- 5) Guru membimbing pelatihan.
- 6) Guru mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
- 7) Guru memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan
- 8) Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran

C. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 9) Guru memberikan evaluasi
- 10) Guru memberi tindak lanjut berupa tugas

3. Tahap Observasi (Pengamatan)

Selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan oleh Hasnaini. A.Ma.Pd sebagai kepala sekolah dan Ansurman.S.Pd sebagai teman sejawat. Pengamat mengamati aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamat memberikan penilaian dengan membubuhkan tanda ceklis (√) terhadap aspek yang diamati selama proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil observasi dan evaluasi. Hasil dari analisis tersebut dijadikan sebagai acuan atau pedoman bagi peneliti untuk mengetahui kelemahan yang ada selama proses proses pembelajaran berlangsung dan hal apa saja yang dijadikan sebagai rekomendasi bagi hasil penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap suatu kegiatan yang sedang berjalan. Pada penelitian ini dilakukan observasi saat terjadinya proses pembelajaran lempar turbo di kelas V SD Negeri 06 Lebong atas yang dilakukan oleh Hasnaini selaku kepala sekolah dan Ansurman. S.Pd selaku teman sejawat. Observasi dilakukan untuk mengetahui dan mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Tes

Data dalam penelitian ini diperoleh menggunakan tes perbuatan yang diberikan setelah pembelajaran berakhir. Sebagai tes akhir pada penelitian ini menggunakan evaluasi untuk mengukur kemampuan tentang lempar turbo sebagai hasil belajar siswa. Dari hasil tersebut dapat

diketahui peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung.

F. Instrumen

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen-instrument pengumpulan data sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkandata selama proses pembelajaran. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Lembar observasi guru meliputi 10 aspek pengamatan yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media video. Sedangkan lembar observasi siswa meliputi 10 aspek pengamatan yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media video.

2. Tes

Tes yang diberikan berupa tes perbuatan berbentuk praktik, tes diberikan setelah proses pembelajaran berakhir yang berguna untuk mengetahui hasil belajar siswa. Lembar tes dibuat oleh peneliti sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Tujuan tes ini adalah untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan selama pembelajaran berlangsung.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diambil dalam penelitian ini ada dua yaitu data observasi dan data tes.

a. Data Observasi

Penentuan nilai untuk tiap kriteria menggunakan persamaan yaitu rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor, dan kisaran nilai untuk tiap kriteria. Lembar observasi diolah dengan menggunakan persamaan berikut ini:

1. Rata-rata Skor = $\frac{JumlahSkor}{JumlahPengamat}$

2. Skor Tertinggi = Jumlah butir observasi x Skor tertinggi tiap butir observasi.

3. Skor Terendah= Jumlah butir observasi x Skor terendah tiap butir observasi.

4. Selisih Skor = Skor tertinggi – Skor terendah

5. Kisaran Nilai Untuk Tiap Kriteria = $\frac{SelisihSkor}{JumlahKriteriaPenilaian}$

Data yang diperoleh dari lembar observasi akan dianalisis dengan menggunakan kriteria pengamatan dan skor pengamatan dalam tabel berikut.

Tabel 3.1: Kriteria dan skor pengamatan

Kategori	Skor
Kurang	1

Cukup	2
Baik	3

b. Data observasi aktivitas guru

Jumlah aspek yang dinilai pada lembar observasi guru 10, skor tertinggi untuk tiap butir observasi 3 dan skor terendah 1. Dengan menggunakan rumus di atas diperoleh skor tertinggi 30 dan skor terendah 10 sedangkan selisih skor 20.

$$\begin{aligned} \text{Kisaran tiap kriteria} &= \frac{\text{SelisihSkor}}{\text{JumlahKriteria}} \\ &= \frac{20}{3} \\ &= 6,6 = 7 \end{aligned}$$

Kriteria penilaian berdasarkan rentang nilai yang digunakan untuk lembar observasi guru adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2: Kriteria penilaian lembar aktivitas guru

No	Rentang Nilai	Kriteria
1.	24 – 30	Baik
2.	17 – 23	Cukup
3.	10 – 16	Kurang

c. Data observasi aktivitas siswa

Jumlah aspek yang dinilai pada lembar aktivitas siswa 10, dan jumlah kriteria penilaian ada 3. Dengan menggunakan rumus di atas diperoleh skor tertinggi 30 dan skor terendah 10 sedangkan selisih skor 20.

$$\begin{aligned} \text{Kisaran tiap kriteria} &= \frac{\text{SelisihSkor}}{\text{JumlahKriteria}} \\ &= \frac{20}{3} \\ &= 6,6 = 7 \end{aligned}$$

Tabel 3.3: Kriteria penilaian aktivitas siswa

No	Rentang Nilai	Kriteria
1.	24 – 30	Baik
2.	17 – 23	Cukup
3.	10 – 16	Kurang

3. Data Tes

Data tes dianalisis dengan menggunakan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar. KKM SDN 06 untuk pelajaran kemampuan lempar turbo 70, maka siswa dikatakan tuntas belajar secara individu apabila siswa telah mencapai nilai 70 ke atas. Secara klasikal proses pembelajaran dikatakan tuntas apabila siswa di kelas memperoleh nilai 70 ke atas sebanyak 85%, Depdiknas (2006).

Rumus perhitungan nilai hasil tes sebagai berikut:

a) Nilai rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan: \bar{X} = Rata-rata nilai siswa

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan nilai siswa

N = Jumlah siswa keseluruhan, Sudjana (2009: 109)

b. Ketuntasan belajar secara klasikal

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB : Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

NS : Jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 70

N : Jumlah Siswa

Tabel 3.4: Interval ketuntasan belajar klasikal

Interval	Kategori
90% - 100%	Sangat Tinggi
70% - 89,9%	Tinggi
50% - 69,9%	Cukup
30% - 49,9%	Rendah
10% - 29,9%	Sangat Rendah

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan pembelajaran kemampuan Lempar turbo melalui penerapan model pembelajaran langsung dengan media video

adalah:

1. Indikator Keberhasilan Aktivitas Pembelajaran

a. Aktivitas Guru

Pelaksanaan pembelajaran kemampuan lempar turbo melalui penerapan model pembelajaran langsung dengan media video dilihat dari hasil observasi pengamat pada saat proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dikatakan berhasil, apabila rata-rata skor aktivitas guruberada pada rentang nilai 24 – 30 dalam kategori baik.

b. Aktivitas Siswa

Pelaksanaan pembelajaran kemampuan lempar turbo melalui penerapan model pembelajaran langsung dengan media video dilihat dari hasil observasi pengamat pada saat proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa dikatakan berhasil, apabila rata-rata skor aktivitas siswa berada pada rentang nilai 24 – 30 dalam kategori baik.

2. Indikator keberhasilan hasil belajar lempar turbo

Hasil belajar dikatakan berhasil jika mencapai :

- a. Nilai kemampuan melempar turbo rata-rata mencapai ≥ 70
- b. Siswa yang mendapat nilai ≥ 70 mencapai 85%, maka ketuntasan belajar lempar turbo klasikal tercapai.