



**MODEL PEMBELAJARAN MODIFIKASI PERMAINAN
KASTI DALAM PENJASORKES MELALUI
PENDEKATAN LINGKUNGAN LUAR SEKOLAH
PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI
MEDONO 07 KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

DEWANTY HANDAYANI

6102909115

**PERPUSTAKAAN
UNNES**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

SARI

Dewanty Handayani, 2011. *Model Pembelajaran Modifikasi Permainan Kasti dalam Penjasorkes Melalui Pendekatan Lingkungan Luar Sekolah pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Medono 07 Kota Pekalongan*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Utama Drs. H. Endro Puji Purwono, M.Kes dan Dosen Pembimbing Pendamping Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd.

Permainan kasti merupakan salah satu bentuk permainan yang diajarkan di sekolah dasar. Melalui modifikasi model pembelajaran permainan kasti diharapkan penjasorkes sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di ruang lingkup usia sekolah dasar dapat dioptimalkan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran modifikasi permainan kasti dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan luar sekolah pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Medono 07 Kota Pekalongan sudah memenuhi tujuan pembelajaran penjasorkes dalam materi permainan kasti? Penelitian ini bertujuan untuk: menghasilkan model pembelajaran modifikasi permainan kasti dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan luar sekolah pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Medono 07 Kota Pekalongan; mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis; memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif; dan dapat meningkatkan kekuatan dan kemampuan dalam memukul bola kasti.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pemaparan deskriptif kuantitatif. Subjek uji coba dalam penelitian ini meliputi: peneliti, dua orang teman sejawat (guru penjasorkes) dan 1 orang ahli, serta siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kota Pekalongan yang berjumlah 47 siswa, yang terdiri dari siswa putra 29 dan siswa kelas V yang berjumlah 18 siswa putri SDN Medono 07 Kota Pekalongan. Teknik pengumpulan data yaitu teknik penggunaan tes permainan kasti. Teknik analisa data menggunakan analisis deskriptif.

Dari analisa data, didapati bahwa hasil yang diperoleh dari penelitian aspek kognitif mencapai 80 %, afektif mencapai 80,15 %, psikomotor mencapai 73, 54 %. siswa dapat mencapai indikator yang cukup baik menurut klasifikasinya 40,1 – 70 % dimana makna dari model pembelajaran permainan kasti dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan luar sekolah pada siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kota Pekalongan dapat digunakan.

Disarankan hendaknya seorang guru olahraga harus berfikir bagaimana caranya menyenangkan hati anak didiknya; seorang guru harus bisa memodifikasi dan variasi pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton, sehingga anak tidak jenuh; faktor sarana dan prasarana jangan dijadikan hambatan dalam mengajar olahraga, dan jangan samakan antara mengajar dan melatih, karena kondisi setiap anak berbeda.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar asli karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2011

Dewanty Handayani



PENGESAHAN

Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu
Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Pada Hari : Jumat
Tanggal : 23 Agustus 2011

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Drs. Said Junaidi, M.Kes
NIP. 19690715 199403 1 001

Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd
NIP. 19651020 199103 1 002

Dewan Penguji

1. **Dra Heny Setyawati, M.Si** (Penguji Utama)
NIP. 19670610 199203 2 001

2. **Drs. H. Endro Puji P, M.Kes** (Penguji I)
NIP. 19590315 198503 1 003

3. **Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd** (Penguji II)
NIP. 19751105 200501 1 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Kasih sayang terhadap anak-anak merupakan anugerah Allah terhadap hamba.

(Abdullah Nasih Ulwan)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

📖 Kedua Orang Tua, Bapak Sutono (Alm) dan Ibu Siti Saleha (Alm), yang telah mengajarku bagaimana seharusnya berjiwa ksatria.

📖 Suamiku tercinta, Mas Sugito, yang selalu menemaniku

📖 Anak-anakku tersayang, Tevin Damara, Lutfi Furtuna, dan Satya Diraga, yang selalu menghiburku.

📖 Almamater FIK UNNES

Terima kasih atas motivasi dan dukungannya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas ridlo dan rahmat-Nya dan sholawat kepada Rasulullah atas syafa'atnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "*Model Pembelajaran Modifikasi Permainan Kasti dalam Penjasorkes Melalui Pendekatan Lingkungann Luar Sekolah pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Medono 07 Kota Pekalongan*".

Dalam penyusunan skripsi ini tentu saja tidak lepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan dari beberapa pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan agar menempuh jenjang yang lebih tinggi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan agar menempuh jenjang yang lebih tinggi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, yang telah memberikan pengarahan selama proses perkuliahan berlangsung.
4. Ketua Prodi PGSD Penjas, yang telah memberikan arahan selama proses perkuliahan berlangsung sebagai dosen wali.
5. Pembimbing Utama, yang telah membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
6. Pembimbing Pendamping, yang telah membimbing penulis hingga skripsi ini selesai.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Administrasi FIK UNNES atas masukan dan layanan demi terselesaikannya skripsi ini.
8. Kepala Perpustakaan FIK Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mendapatkan buku literatur sebagai sumber bahan dalam pembuatan skripsi ini.
9. Kepala Sekolah SD Negeri Medono 07 Kota Pekalongan, yang telah membantu pelaksanaan penelitian.
10. Rekan-rekan mahasiswa program pendidikan PGPJSD UNNES Tegal.

11. Semua siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kecamatan Pekalongan Barat Kota Pekalongan, terima kasih atas kesediaannya menjadi subjek dalam penelitian ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Tak ada gading yang tak retak. Semoga penulisan ini bermanfaat bagi semua. Amin.

Semarang, Juli 2011

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
SARI	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Permasalahan	5
1.3. Tujuan Pengembangan	5
1.4. Spesifikasi Produk	6
1.5. Pentingnya Pengembangan	7
1.6. Pemecahan Masalah	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1. Landasan Teori	9
2.1.1. Pembelajaran	9
2.1.2. Pengembangan Model Pembelajaran dengan Pendekatan lingkungan	14
2.1.3. Model Pembelajaran Modifikasi	18
2.1.4. Permainan Kasti	21
2.1.5. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) ..	34
2.1.6. Lingkungan Luar Sekolah	36
2.2. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	39
3.2 Prosedur Pengembangan	40

3.3 Uji Coba Produk	41
3.3.1 Desain Uji Coba	41
3.3.2 Subjek Uji Coba	42
3.4 Cetak Biru Produk	42
3.5 Jenis Data	42
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	43
3.7 Metode Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I.....	46
4.1.1 Data Kemampuan Aspek Kognitif (Kelompok Kecil)	46
4.1.2 Data Kemampuan Aspek Afektif (Kelompok Kecil)	47
4.1.3 Data Kemampuan Aspek Psikomotor (Kelompok Kecil)	49
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I	51
4.3 Revisi Produk	51
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II	52
4.4.1 Deskripsi Data Analisis Kemampuan Aspek Kognitif (Kelompok Besar)	52
4.4.2 Deskripsi Data Analisis Kemampuan Aspek Afektif (Kelompok Besar).....	54
4.4.3 Deskripsi Data Analisis Kemampuan Aspek Psikomotorik (Kelompok Besar)	57
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II	60
4.6 Prototipe Produk.....	60
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian Prototipe Produk.....	62
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 : Skor Penilaian Permainan Kasti	44
3.2 : Klasifikasi Persentase untuk Memperoleh Kesimpulan Data	45
4.1 : Hasil Uji Aspek Kognitif (Kelompok Kecil)	46
4.2 : Hasil Uji Aspek Afektif (Kelompok Kecil)	48
4.3 : Hasil Uji Aspek Psikomotor (Kelompok Kecil).....	50
4.4 : Hasil Uji Aspek Kognitif (Kelompok Besar).....	53
4.5 : Hasil Uji Aspek Afektif (Kelompok Besar).....	55
4.6 : Hasil Uji Aspek Psikomotor (Kelompok Besar)	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 : Lapangan Bola Kasti	21
2 : Diagram Prosentase Analisis Kemampuan Aspek Kognitif (Uji I)	47
3 : Diagram Prosentase Analisis Kemampuan Aspek Afektif (Uji I)	49
4 : Diagram Prosentase Analisis Kemampuan Aspek Psikomotorik (Uji I)	51
5 : Diagram Prosentase Analisis Kemampuan Aspek Kognitif (Uji II)	54
6 : Diagram Prosentase Analisis Kemampuan Aspek Afektif (Uji II)	56
7 : Diagram Prosentase Analisis Kemampuan Aspek Psikomotor (Uji II)	59
8 : Diagram Prosentase Peningkatan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik pada Uji I (Kelompok Kecil) dan Uji II (Kelompok Besar)	60
9 : Pemanasan (Uji Coba Kecil)	89
10 : Permainan Pemanasan (Uji Coba Kecil)	89
11 : Pemanasan (Uji Coba Kecil)	90
12 : Pengarahan (Uji Coba Kecil)	90
13 : Permainan Kasti (Uji Coba Kecil)	91
14 : Permainan Kasti (Uji Coba Kecil)	91
15 : Pendinginan (Uji Coba Kecil)	92
16 : Pemanasan (Uji Coba Besar)	93
17 : Pemanasan (Uji Coba Besar)	93
18 : Pengarahan (Uji Coba Besar)	94
19 : Permainan Kasti (Uji Coba Besar)	94
20 : Permainan Kasti (Uji Coba Besar)	95
21 : Pendinginan (Uji Coba Besar)	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : SK Pembimbing dan Rekomendasi Penelitian	66
2 : Surat Ijin Penelitian	68
3 : Surat Keterangan	69
4 : Daftar Siswa Kelas III SDN Medono 07 Kecamatan Pekalongan Barat Tahun Pelajaran 2010/2011	70
5 : Daftar Nama Petugas Pengambilan Data	71
6 : Skema Langkah-langkah dan Pelaksanaan tes dan pengukuran ...	72
7 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Modifikasi Pembelajaran Permainan Kasti Melalui Pendekatan Lingkungan Luar Sekolah Siswa Kelas III SDN Medono 07 Kota Pekalongan ..	73
8 : Data Induk Penelitian Siswa Kelas III SDN Medono 07 Kecamatan Pekalongan Barat Tahun Pelajaran 2010/2011	74
9 : Lembar Evaluasi Modifikasi Pembelajaran Permainan Kasti Melalui Pendekatan Lingkungan Luar Sekolah Siswa Kelas III SDN Medono 07 Kota Pekalongan	75
10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Modifikasi Pembelajaran Permainan Kasti Melalui Pendekatan Lingkungan Luar Sekolah Siswa Kelas III SDN Medono 07 Kota Pekalongan	81
11 : Data Induk Penelitian Siswa Kelas III SDN Medono 07 Kota Pekalongan	82
12 : Lembar Evaluasi Modifikasi Pembelajaran Permainan Kasti Melalui Pendekatan Lingkungan Luar Sekolah Siswa Kelas III SDN Medono 07 Kota Pekalongan.....	83
13 : Dokumentasi Pada Saat Pengambilan Data (Uji Coba Kecil dan Uji Coba Besar	89

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, ketrampilan 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, 2007: 1)

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. (Depdiknas, 2007: 1)

Saat ini pembelajaran yang dilakukan masih belum bermakna. Hal ini sebagaimana diungkapkan Abdurrahman (2007: 100) bahwa selama mengikuti pembelajaran di sekolah siswa jarang bersentuhan dengan pendidikan nilai yang

berorientasi pada pembentukan watak dan kepribadian. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran kurang bermakna dan juga mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk mempelajari sains yang ditunjukkan dengan sikap bosan mengikuti proses pembelajaran sehingga sains kurang berkesan dalam benak mereka (Martin, 2005: 6). Oleh karena itu, perlu suatu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan intelektual siswa dan dapat memberikan makna bagi siswa untuk dapat menjadi manusia seutuhnya. Pembelajaran dengan outdoor learning (di luar kelas) memungkinkan siswa mengalami langsung konsep yang dipelajari serta mengembangkan penalaran logis dan mengajarkan siswa untuk menguasai nilai-nilai spiritual, emosional dan intelektual secara optimal. Hal itu dikarenakan materi pembelajaran dapat dirangkum menjadi kegiatan yang dekat dengan pengalaman siswa dalam kesehariannya sehingga menjadi bermakna bagi kehidupan.

Anak-anak usia sekolah dasar, bila diamati beberapa waktu akan nampak betapa tingginya kegiatan mereka. Sungguh sulit bagi mereka untuk duduk dan diam. Mereka selalu bergerak, lari ke sana kemari, lompat-lompat, memanjat terus lompat turun dan terus berlari lagi. Ini semua adalah dorongan dari dalam atau naluri yang tidak dapat ditekan-tekan lagi. (Soemitro, 1992: 1)

WR. Smith mengemukakan bahwa bermain adalah dorongan langsung dari dalam setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran. Anak-anak yang berumur 6 tahun bila ia sedang bermain, jalan pikiran serta seluruh jiwanya lepas dari lingkungan hidupnya. Ia merasa bertugas atau membagi-bagi tugas dalam dunia

permainannya. Ia tidak sadar bahwa sekelilingnya ada dunia yang nyata, yang lain dengan yang ia alami pada saat itu. Makin tambah usia si pemain, makin baik kesadarannya, bahwa ternyata ada dua dunia, yaitu dunia nyata dan dunia permainan. Orang dewasa yang sedang main sandiwara, menyadari sepenuhnya bahwa apa yang sedang diperbuat adalah fantasi belaka. (Soemitro, 1992: 1)

Menurut Theodore Roosevelt Jr, bahwa keinginan bermain bagi anak-anak itu ada hubungannya dengan naluri bergerak, yang merupakan kodrat bagi anak-anak. Naluri atau dorongan bergerak ini harus dipuaskan dengan hal-hal yang menggembarakan dan menarik bagi anak. Orang dewasa atau pendidik harus mengarahkan bermain itu menuju ke arah yang positif. Adanya naluri untuk bergerak inilah yang menjelma menjadi perbuatan yang disebut “bermain” yang sesuai dengan kebutuhan anak. Para pendidik atau para orang dewasa harus merasa beruntung dengan adanya permainan. Jika tidak ada, maka naluri bergerak akan disalurkan lewat perbuatan-perbuatan yang kurang baik, misalnya perbuatan merusak, kenakalan, dan dapat lewat kejahatan. Maka tidak heran jika ada guru yang mengeluh yang disebabkan anak-anak dari kelasnya hampir tidak dapat dikuasai. (Soemitro, 1992: 3). Dari sini timbul sebuah sebab akibat bahwa geraklah yang menyebabkan seseorang bermain dan menyebabkan adanya sebuah permainan, yang tentu berkait dengan kondisi perkembangan manusia itu.

Setiap anak yang bermain tentu mempunyai tujuan. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk memenuhi kebutuhan manusia yang mendasar. Setiap kebutuhan tersebut dapat dipuaskan dengan menempuh bermacam-macam cara. Di sini dapat dinyatakan bahwa bermain merupakan cara yang sangat terpuji

untuk memuaskan kebutuhan tersebut. Diantara fungsi bermain dalam pendidikan ialah fungsi yang memiliki: 1) Nilai-nilai Mental; 2) Nilai-nilai fisik; 3) Nilai-nilai sosial. (Soemitro, 1992: 5-7).

Permainan kasti merupakan salah satu permainan yang diberikan di Sekolah Dasar. Fungsi-fungsi bermain inilah yang biasanya diterapkan oleh setiap anak dalam sebuah permainan. Permainan adalah berbagai bentuk kompetisi bermain penuh yang hasilnya ditentukan oleh : keterampilan fisik, strategi, kesempatan, yang dilakukan secara perorangan atau gabungan (Mudjihartono, 2009: 32)

Memperhatikan uraian, maka penulis ingin mengadakan penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Modifikasi Permainan Kasti dalam Penjasorkes melalui pendekatan lingkungan luar sekolah pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Medono 07 Kota Pekalongan, dengan alasan:

1. Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih;
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik;
3. Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar;
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan;
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis;

6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan;
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

1.2 Permasalahan

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: Apakah model pembelajaran modifikasi permainan kasti dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan luar sekolah pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Medono 07 Kota Pekalongan sudah memenuhi tujuan pembelajaran penjasorkes dalam materi permainan kasti?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. menghasilkan model pembelajaran modifikasi permainan kasti dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan luar sekolah pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Medono 07 Kota Pekalongan;
2. mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis;
3. memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

4. dapat meningkatkan kekuatan dan kemampuan dalam memukul bola kasti.

1.4 Spesifikasi Produk

Bagian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari kegiatan pengembangan. Karakteristik produk mencakup semua identitas penting yang dapat digunakan untuk membedakan satu produk dengan produk lainnya.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedural. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk (Rusijono&Mustaji, 2008:43). Sebab dalam mengembangkan modifikasi pembelajaran permainan kasti juga berisi langkah-langkah pengembangan dari tahap awal sampai terciptanya produk modifikasi permainan kasti di lingkungan luar sekolah.

Penelitian ini secara spesifik mengembangkan tentang modifikasi permainan kasti untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran penjasorkes. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah modifikasi pembelajaran permainan kasti melalui pendekatan lingkungan luar sekolah. Secara nyata, akan dilakukan uji coba produk yang meliputi Uji I dan Uji II. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah:

1. Permainan kasti dengan pemukul yang dimodifikasi, yang dilakukan di lingkungan luar sekolah (lapangan).
2. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk kemudian dilakukan permainan kasti.

3. Teknik penilaian dalam modifikasi permainan kasti ini dengan menggunakan check list yang diberi skor. Secara rinci, pemberian skor 1 (tidak baik), skor 2 (kurang baik), skor 3 (cukup), skor 4 (baik), dan skor 5 (sangat baik).
4. Setelah dilakukan Uji Coba I dan II maka dilakukan penilaian oleh tim ahli (guru penjasorkes), apabila terdapat kekurangan maka dilakukan revisi, sampai cetak biru produk.

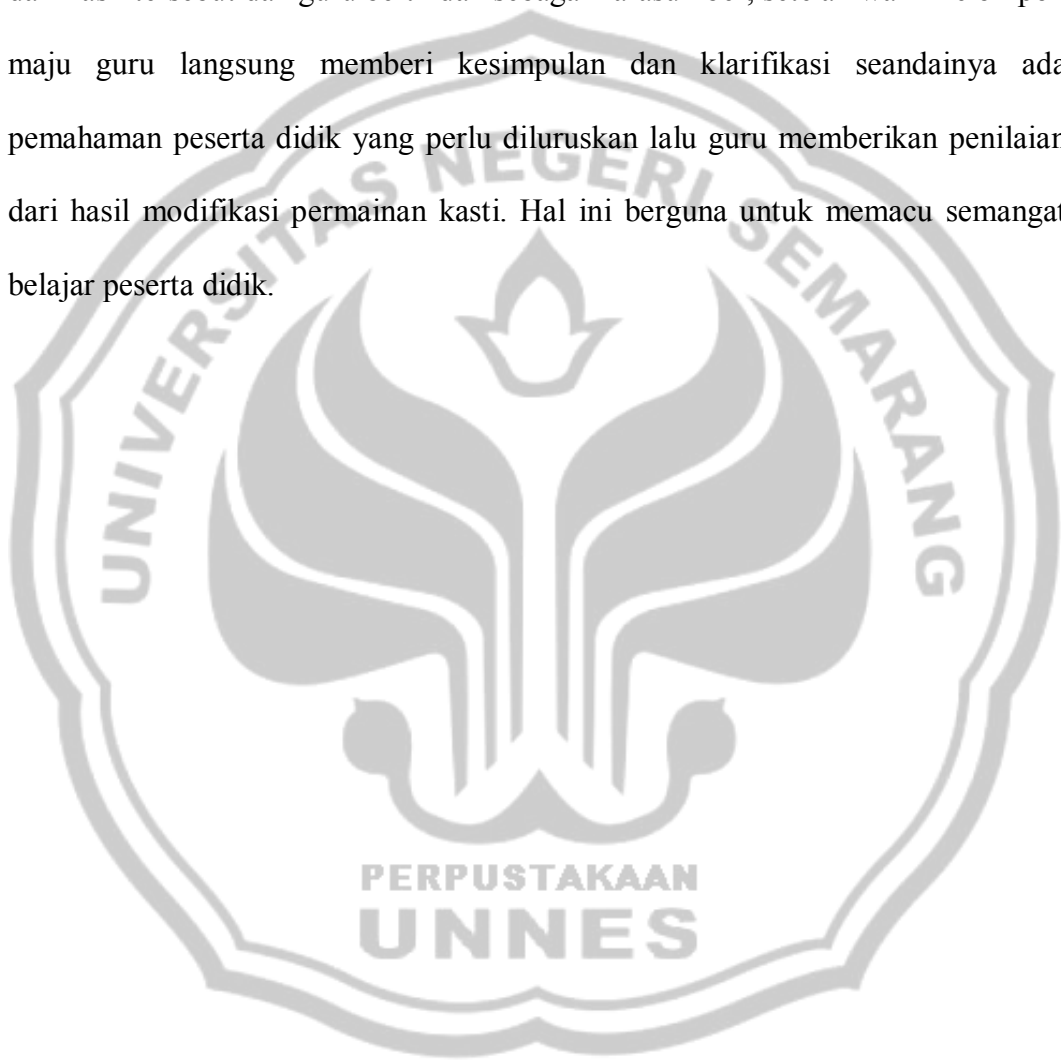
1.5 Pentingnya Pengembangan

- 1.5.1 Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang sesuai dengan hasil penelitian
- 1.5.2 Untuk mengembangkan kepustakaan bagi peneliti-peneliti selanjutnya.
- 1.5.3 Dapat dijadikan suatu gambaran bahwa dengan menerapkan model pembelajaran modifikasi permainan kasti dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan luar sekolah pada siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kecamatan Pekalongan Barat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah akan digunakan pengembangan model pembelajaran modifikasi permainan kasti dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan luar sekolah dimana guru menyesuaikan kondisi fisik peserta didik lalu membagi para peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang heterogen sebanyak sub-sub materi yang akan disampaikan guru. Peserta didik yang

berpostur tubuh kuat disebar dalam setiap kelompok dan bertindak sebagai tutor. Masing-masing kelompok diberi tugas tentang permainan kasti. Setelah permainan kasti dilakukan, peserta didik kembali ke kelompok masing-masing, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil dari hasil tersebut dan guru bertindak sebagai narasumber, setelah wakil kelompok maju guru langsung memberi kesimpulan dan klarifikasi seandainya ada pemahaman peserta didik yang perlu diluruskan lalu guru memberikan penilaian dari hasil modifikasi permainan kasti. Hal ini berguna untuk memacu semangat belajar peserta didik.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pembelajaran

Seorang pakar pembelajaran menyatakan pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individuall, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang (Sugandi, 2004 : 9).

Pembelajaran juga diartikan usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus dengan tingkah laku si belajar (Sugandi : 2004 : 9).

Pengertian pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik, perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik bisa ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek baru yang ada pada individu yang belajar.

a. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran terdiri atas lima hal :

1. Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah “*instructional effect*” biasanya itu berupa

pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran khusus.

2. Subyek belajar

Subyek belajar merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

3. Materi pelajaran

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran.

4. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektifitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang tepat, metode mengajar teknik-teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan metode mengajar. Untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat guru mempertimbangkan akan tujuan, karakteristik siswa, materi pelajarann dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal.

5. Media pembelajaran

Media adalah alat atau wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan perana strategi pembelajaran. Sebab media pembelajaran media menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran di samping komponen waktu dan metode mengajar (Sugandi, 2004 : 28-30).

b. Prinsip pembelajaran

Prinsip pembelajaran dalam rangka pencapaian ranah tujuan dibagi menjadi tiga :

1) Prinsip pengaturan kegiatan kognitif

Pembelajaran hendaknya memperhatikan bagaimana mengatur kegiatan kognitif yang efisien. Caranya mengatur kegiatan kognitif dengan menggunakan sistematika alur pemikiran dan sistematika proses belajar itu sendiri.

2) Prinsip pengaturan kegiatan afektif

Pembelajaran afektif perlu memperhatikan dan menerapkan tiga pengaturan kegiatan afektif, yaitu faktor *conditioning*, *behavior modification*, *human model*. Faktor *conditioning* yaitu perilaku guru yang berpengaruh terhadap rasa senang atau rasa benci siswa terhadap guru. Faktor *behavior modification* yaitu pemberian penguatan seketika. Faktor *human model* yaitu contoh berupa orang yang dikagumi dan dipercayai siswa

3) Prinsip pengaturan kegiatan psikomotorik

Pembelajaran psikomotorik mementingkan faktor latihan, penguasaan prosedur gerak-gerak dan prosedur koordinasi anggota badan. Untuk itu diperlukan pembelajaran fase kognitif. (Sugandi, 2004 : 11).

c. Strategi pembelajaran

Komponen strategi pembelajaran terdiri atas empat hal :

1) Urutan kegiatan pembelajaran

Terdiri atas tiga tahap yaitu pendahuluan, penyajian, dan penutup. Pada tahap pendahuluan guru menginformasikan tujuan, gambaran singkat materi yang akan disajikan dan menghubungkan pesan pembelajaran dengan pengalaman subyek belajar. Pada tahap penyajian atau inti pelajaran terdiri atas kegiatan menguraikan isi pelajaran, memberi contoh dan memberi latihan. Pada tahap penutup sebagai kegiatan akhir pembelajaran terdiri atas kegiatan pemberian tes formatif dan balikan serta tindak lanjut.

2) Metode

Komponen metode pembelajaran ini memuat pendekatan, model mengajar, metode atau teknik mengajar seperti ceramah, diskusi, tanya jawab dan sebagainya. Dalam hal ini guru menyajikan materi secara bertahap. Setelah materi selesai guru memberikan kesempatan anak untuk bertanya dan juga memberikan pertanyaan kepada anak. Apabila ada kesalahan dijadikan diskusi lebih lanjut.

3) Media pembelajaran

Media pembelajaran mencakup media visual, auditif, benda tiruan atau nyata, dan alat pembelajaran. Dalam hal ini guru harus pandai memberikan

contoh benda yang berhubungan dengan materi pelajaran. Contohnya dalam penjasorkes guru menggunakan bola tenis menata teknik tolak peluru, bukan peluru sesungguhnya.

4) Waktu

Disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Dalam hal ini guru harus mengikuti prosedur kurikulum yang ada, KTSP misalnya. Contoh waktu yang digunakan dalam mengajar penjasorkes selama satu semester di SDN Kalirejo I Ungaran adalah 80 jam pelajaran (Sugandi, 2004 : 83-84).

d. Evaluasi pembelajaran

1) Pengertian Evaluasi pembelajaran

Seorang pakar pembelajaran mengungkapkan evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan sejauh mana tujuan pengajaran dicapai oleh siswa (Sugandi, 2004 : 93).

Penulis berpendapat bahwa evaluasi sangat penting guna mengoreksi hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pendapat yang dipakai dalam penulisan ini tentu saja pendapat dari pakar.

2) Tujuan Evaluasi

Pakar pembelajaran mengungkapkann tujuan evaluasi dibedakan menjadi dua, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif bertujuan mengetahui hasil belajar siswa dalam rangka balikan untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Evaluasi sumatif bertujuan mengetahui

hasil belajar siswa dalam rangka perkembangan hasil belajar selama proses pendidikan tertentu. (Sugandi, 2004 : 93)

3) Teknik Evaluasi Hasil Belajar

a. Teknik tes

Teknik tes biasanya dilakukan di sekolah-sekolah dalam rangka mengakhiri tahun ajaran atau semester. Tes sebagai alat evaluasi hasil belajar dilihat dari pola jawabannya diklasifikasikan menjadi tes obyektif, tes jawaban singkat dan ujian.

b. Teknik non tes

Pengumpulan informasi atau pengukuran dalam evaluasi hasil belajar dapat juga dilakukan melalui observasi, wawancara atau angket (Sugandi, 2004 : 97).

2.1.2 Pengembangan Model Pembelajaran dengan Pendekatan Lingkungan

Pengertian pembelajaran menurut Fountana adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Moogan (Mustaqim, 2001: 33) dikemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap merupakan hasil pengalaman yang lalu.

Dikatakan dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2007: 142) bahwa arti kata pembelajaran adalah cara, proses menjadikan orang belajar. Irvan Junaedi mengemukakan bahwa pembelajaran berarti proses membuat orang belajar. Sedangkan menurut Udin Sarifudin Winata Putra menyatakan bahwa pembelajaran yakni proses membuat orang melakukan proses belajar sesuai dengan rancangan.

Dalam arti sempit proses pembelajaran adalah proses pendidikan dalam lingkup persekolahan, sehingga arti dari proses pembelajaran adalah proses sosialisasi individu peserta didik dengan lingkungan sekolah, seperti guru, fasilitator dan teman sesama peserta didik. Menurut konsep komunikasi pembelajaran adalah proses komunikasi fungsional antara peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan peserta didik, dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi peserta didik yang bersangkutan.

Menurut Oliva, *“models of teaching are strategies based on theories (and often the research) of educators, psychologist, philosophers, and others who question how individual learn”*. Hal ini berarti setiap model mengajar atau pembelajaran harus mengandung suatu rasional yang didasarkan pada teori, berisi serangkaian langkah strategi yang dilakukan guru maupun siswa, didukung dengan sistem penunjang atau fasilitas pembelajaran, dan metode untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa. (Inggridwati, 2005: 45)

Terdapat beberapa model pembelajaran antara lain model pemrosesan informasi, kelompok personal, kelompok sosial, dan kelompok perilaku (Joice & Weil) model pembelajaran kompetensi, pembelajaran kontekstual, pembelajaran mencari dan bermakna, pembelajaran berbasis pengalaman, pembelajaran terpadu, dan pembelajaran kooperatif. (Sukmadinata, 2004); model pendidikan guru berbasis akademik, performansi, kompetensi, lapangan, pelatihan, pengajaran mikro, internship, jarak jauh, dll. (Inggridwati, 2005: 46)

Sebelum membahas proses pengembangan suatu model pembelajaran, perlu dibahas mengenai pengertian dan prinsip pembelajaran, konsep

pembelajaran abad 21 yang didasarkan pada empat pilar yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*, (belajar sepanjang hayat pada pelajar orang dewasa), pembelajaran bagaimana caranya belajar (*learning how to learn*), dan pembelajaran berfikir (*teaching for thinking*).

Proses sistematis dalam mengembangkan pembelajaran pada umumnya disajikan dalam bentuk model pembelajaran. Dalam pengembangan model pembelajaran, Sukmadinata (2004) mengemukakan mengenai dasar pemilihan pembelajaran (pendekatan, model ataupun prosedur dan metode pembelajaran) yaitu: tujuan pembelajaran, karakteristik mata pelajaran, kemampuan siswa dan guru.

Model pembelajaran dengan pendekatan lingkungan adalah suatu strategi pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sasaran belajar, sumber belajar dan sarana belajar. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah lingkungan dan untuk menanamkan sikap cinta lingkungan. Konsep dan keterampilan dalam kurikulum berbasis kompetensi mata pelajaran sains yang harus dicapai meliputi mampu menerjemahkan perilaku alam tentang diri dan lingkungan di sekitar rumah dan sekolah. Anak usia sekolah menanggapi rangsangan yang diterima oleh panca inderanya. Kecenderungan siswa sekolah dasar yang senang bermain dan bergerak, menyebabkan anak-anak lebih menyukai belajar lewat eksplorasi dan penyelidikan di luar ruang kelas (Margaretha S.Y, 2000).

Menurut Piaget (dalam Prayitno, 1992), perkembangan interaksi dengan obyek-obyek di lingkungan anak mempunyai pengaruh yang lebih kuat terhadap

berpikir anak daripada yang ditimbulkan oleh pengetahuan yang disampaikan melalui cerita yang bersifat verbal. Jadi membawa anak ke lingkungan asli dari obyek yang diamati dapat menunjang perkembangan berpikir. Belajar berarti aktif baik secara fisik maupun mental. Lingkungan dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk merangsang dan menarik perhatian siswa. Obyek-obyek yang bergerak selalu menjadi perhatian anak-anak. Lihatlah bagaimana anak gemar mencari ikan, belut atau kodok di parit.

Menurut teori belajar dari Gagne, lingkungan mempunyai peranan yang penting dalam pembentukan konsep, karena peranannya sikap dan pengembangan keterampilan siswa dapat juga terjadi karena interaksinya dengan lingkungan.

Bloom dan Bruner (dalam Darmojo & Kaligis, 1994) mengatakan bahwa lingkungan akan membawa siswa pada situasi yang lebih kongkret dan akan memberikan dampak peningkatan apresiasi siswa terhadap konsep sains dan lingkungannya. Kurikulum pendidikan dasar menghendaki agar dalam proses belajar mengajar hendaknya dimulai dari yang dekat ke yang jauh, dari yang sudah diketahui. Lingkungan tempat tinggal maupun lingkungan sekolah adalah tempat keseharian anak, dengan demikian bila pembelajaran dimulai dari lingkungannya maka akan menjadi lebih bermakna. Lingkungan dapat pula digunakan untuk pengembangan keterampilan proses sains seperti mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, dan sebagainya. Sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, berpikir bebas, menghargai pendapat orang lain dan dapat bekerja sama dapat pula dikembangkan melalui pengeksploasian lingkungan. Sikap yang tidak kalah pentingnya adalah sikap peduli dan mencintai lingkungan. Jadi gunakanlah

lingkungan untuk pengayaan bagi anak-anak yang cerdas sebagai tambahan dengan memanfaatkan lingkungan. (Tejoyuwono Notohadiprawiro, 2006: 5)

2.1.3 Model Pembelajaran Modifikasi

Pengertian pembelajaran menurut Fountana adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Moogan (Mustaqim, 2001: 33) dikemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap merupakan hasil pengalaman yang lalu.

Dikatakan dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2007: 142) bahwa arti kata pembelajaran adalah cara, proses menjadikan orang belajar. Irvan Junaedi mengemukakan bahwa pembelajaran berarti proses membuat orang belajar. Sedangkan menurut Udin Sarifudin Winata Putra menyatakan bahwa pembelajaran yakni proses membuat orang melakukan proses belajar sesuai dengan rancangan.

Dalam arti sempit proses pembelajaran adalah proses pendidikan dalam lingkup persekolahan, sehingga arti dari proses pembelajaran adalah proses sosialisasi individu peserta didik dengan lingkungan sekolah, seperti guru, fasilitan dan teman sesama peserta didik. Menurut konsep komunikasi pembelajaran adalah proses komunikasi fungsional antara peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan peserta didik, dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi peserta didik yang bersangkutan.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* modifikasi artinya perubahan; perubahan (Depdiknas, 2007: 572). Modifikasi dalam pembelajaran merupakan

salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*Development Appropriate Practice*) yakni tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan. (Yoyo Bahagia, 2000: 1)

Segala sesuatu di luar arena yang ikut memperlancar jalannya aktifitas olahraga juga disebut prasarana, yang dapat dipergunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani. Untuk dapat melakukan pembelajaran dengan baik dapat digunakan model pembelajaran dengan pendekatan modifikasi (Soepartono, 2000 : 9)

Modifikasi digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan dengan berbagai pertimbangan. Seperti yang dikemukakan oleh Ngasmain Soepartono (1997) bahwa alasan utama perlunya modifikasi adalah :

1. Anak bukanlah orang dewasa dalam bentuk kecil, kematangan fisik dan mental anak belum selengkap orang dewasa;
2. Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani selama ini kurang efektif, hanya bersifat lateral dan monoton,
3. Sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani yang ada sekarang, hampir semuanya di desain untuk orang dewasa.

Sedangkan Aussie (1996) mengembangkan modifikasi di Australia dengan pertimbangan:

1. Anak-anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa;

2. Berolahraga dengan peralatan dan peraturan yang dimodifikasi akan mengurangi cedera pada anak;
3. Olahraga yang dimodifikasi akan mampu mengembangkan keterampilan anak lebih cepat dibandingkan dengan peralatan yang standart untuk orang dewasa;
4. Olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif. (Yoyo Bahagia, 2005: 5)

Beberapa komponen yang dapat dimodifikasi sebagai pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani diantaranya adalah ;

1. Ukuran, berat atau bentuk peralatan yang digunakan,
2. Lapangan permainan,
3. Waktu bermain atau lamanya permainan,
4. Peraturan permainan dan
5. Jumlah pemain (Yoyo Bahagia, 2005: 11).

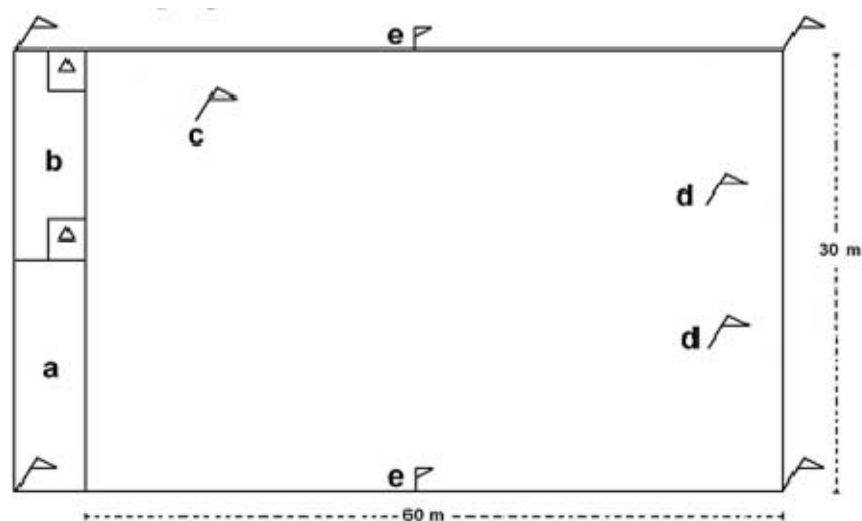
Jadi, yang dimaksud model pembelajaran modifikasi di sini adalah pola tentang proses menjadikan orang belajar dalam mata pelajaran penjasorkes.

2.1.4 Permainan Kasti

Kasti merupakan salah satu atletik jenis permainan yang diajarkan di Sekolah Dasar. Permainan ini tergolong dalam permainan kecil yang menggunakan alat, contohnya: bola bakar, *rounders*, kasti dan kipers.

Permainan kasti merupakan permainan anak-anak yang mudah, murah, masal, dan menyenangkan. Bagi pelakunya tidak diperlukan keterampilan yang kompleks, hanya beberapa keterampilan yang alamiah dan umum dilakukan sehingga setiap anak akan dengan mudah beradaptasi dan

mampu melakukannya. Beberapa keterampilan yang dapat diajarkan dalam permainan kasti sebagai berikut: berlari, melempar bola, melambungkan bola, menangkap bola, serta keterampilan memukul bola.



Gambar 1. Lapangan Bola Kasti
(Soemitro, 1992: 84)

Keterangan gambar :

- a. Ruang bebas 5 x 15 m
- b. Ruang pemukul 5 x 15 m
- c. Tiang pertolongan (tinggi 150 m)
- d. Tiang hinggap (tinggi 150 m)
- e. Batas garis tengah lapangan

Dengan menguasai beberapa keterampilan di atas, anak SD akan dengan mudah bermain. Tinggal aturannya saja yang lebih disederhanakan agar anak mampu mengikutinya tanpa diikat oleh aturan yang kaku. Ciptakan suasana bermain yang menyenangkan dan memberikan kepuasan kepada anak.

1. Sejarah Singkat Bola Kasti

Olahraga kasti ini adalah olahraga masyarakat, dimana masyarakat melakukannya pada waktu senggang atau waktu lowong, terutama oleh anak atau murid sekolah. Olahraga ini termasuk olahraga tradisional yang juga banyak diminati anak-anak remaja karena dalam permainan kasti meningkatkan ketangkasan dan kekompakan regu atau pemain. Sehingga melalui permainan kasti dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik. Biasanya permainan bola kasti kebanyakan dilakukan pada waktu sore hari dan kegiatan bola kasti dapat dilakukan oleh siapapun.

2. Teknik Dasar Permainan Kasti

Sebelum melangkah ke dalam peraturan permainan terlebih dahulu harus menguasai teknik-teknik dasar permainan kasti, beberapa teknik dalam permainan bolakasti adalah sebagai berikut:

1) Melambungkan Bola

Melambungkan bola perlu dikuasai oleh pemain karena teknik dasar ini adalah satu yang menentukan dalam permainan, agar dapat melambungkan bola dengan baik tekniknya antara lain:

a. Melambungkan Bola ke Atas

Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Berdiri dengan salah satu kaki di depan (kaki kanan /kiri).
2. Pegang bola dengan tangan kanan, sejajar dengan dada
3. Bola berada pada pangkal jari-jari, tangan kanan membuat cekungan dan menghadap ke atas.

5. Tangan kanan di depan dada dengan siku sedikit ditekuk dan tangan kiri didepan dada.
 6. Tarik tangan kanan ke bawah hingga di samping belakang lutut.
 7. Condongkan badan agak kedepan dan tekuklah kedua lutut.
 8. Ayunkan tangan keatas dengan siku lurus.
 9. Lepaskan bola disertai dengan lecutan telapak tangan kearah atas.
- b. Melambungkan Bola ke Depan
- Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:
1. Berdiri dengan kaki kiri di depan.
 2. Tangan kanan memegang bola.
 3. Tangan kanan yang memegang bola lurus berada di samping paha.
 4. Posisi bola terletak pada pangkal jari-jari dan telapak tangan membuat cekungan.
 5. Selanjutnya tarik tangan kanan lurus kebelakang.
 6. Tekuk kedua lutut dan badan condong kedepan (badan tidak membungkuk).
 7. Ayunkan tangan yang memegang bola kearah depan, langkahkan kaki kanan dan luruskan lutut kiri.
- c. Melempar Bola dari Atas Kepala

Lemparan bola dari arah atas biasanyadigunakan dari jarak yang jauh dari pemukul atau pemain yang berlari, langkah-langkah melempar bola ke pada pemukul antara lain:

1. Berdiri dalam sikap siap melempar.

2. Posisi bola terletak pada pangkal jari-jari, ketiga jari-jari berada pada belakang bola, ibu jari dan jari kelingking berada di samping bola.
3. Tariklah tangan kebelakang bersama dengan gerakan memutar kesamping dan langkahkan kaki kiri kedepan.
4. Badan condong kebelakang lalu ayunkan tangan yang memegang bola dari belakang dan lemparkan dengan kaki kanan ikut maju.

2) Menangkap Bola

Ada beberapa teknik menangkap bola dalam permainan kasti, teknik ini digunakan oleh pemain penjaga.berbagai teknik tangkapan antara lain:

a. Menangkap Bola Lambung

Langkah-langkahnya adalah:

1. berdiri dengan kaki sedikit kangkang, lutut sedikit ditekuk pandangan mata tertuju kearah datangnya bola.
2. julurkan tangan keatas depan kepala badan sedikit condong kedepan.
3. kedua telapak tangan membuka menyerupai bunga yang merekah dan siap menangkap bola, pandangan tetap kebola.

b. Menangkap Bola Mendatar

Teknik menangkapnya sebagai berikut.

1. berdiri dengan kaki sedikit kangkang, lutut sedikit ditekuk pandangan mata tertuju kearah datangnya bola.
2. posisi kedua telapak tangan, kedua lengan lurus kedepan dan tangan kanan atau tangan kiri yang di atas seperti bentuk tepuk tangan dari atas.

c. Menangkap Bola Dari Bawah

Tekniknya sebagai berikut:

1. kedua tangan siap menerima bola dengan berjongkok.
2. jari-jari tangan berada di bawah sejajar arah bola yang akan datang
3. pandangan lurus kearah bola agar dapat melihat arah bola datang

3) Memukul Bola

Memukul bola, teknik ini merupakan teknik yang harus dikuasai setiap pemain karena sebuah pukulan yang dapat menentukan berhasil tidaknya permainan. Ada beberapa teknik memukul yang harus dikuasai pemain kasti antara lain: memukul bola mendatar, memukul bola merendah atau menyusur tanah, dan memukul bola atas kepala.

4) Teknik Berlari

Berlari, teknik berlari merupakan teknik yang dapat dilakukan oleh setiap pemain. Alangkah baiknya bila teknik berlari bagi pemain kasti diperdalam lagi agar tidak kelelahan bila sedang berlari. Ada beberapa teknik berlari antara lain: berlari lurus dan berlari zig-zag.

3. Bahan Atau Alat

1. Bola
 - a. Dibuat dari karet yang di dalamnya diisi sabut kelapa atau ijuk.
 - b. ukuran keliling bola 19-21 cm,
 - c. berat 30-70 gr atau 70-80 gr, dan
 - d. diameternya 20 cm.
2. Pemukul

- a. Pemukul kasti terbuat dari kayu yang berbentuk stik pemukul.
- b. panjang kurang lebih 50- 60 cm.
- c. penampangnya berbentuk bulat telur (oval) dengan ukuran lebar 5 cm dan tebal 3,5 cm,
- d. serta panjang pegangan 15-20 cm.

4. Cara permainan

Pemain pemukul berada di dalam garis atau tempat bebas, cara bermain antara lain:

- a. Bola dilempar oleh salah seorang tim penjaga
- b. bola tersebut dipukul oleh tim yang sedang memukul
- c. Pemukul sesudah memukul harus cepat berlari ke daerah tiang pertolongan atau tiang hinggap.

5. Aturan Pertandingan atau Permainan

a. Pemain

Kasti dimainkan oleh 2 regu tiap regu berjumlah 15 orang, 3 sebagai cadangan atau pengganti dan 12 sebagai pemain inti. Regu yang main disebut partai pemukul regu yang jaga disebut partai lapangan.

b. Tiang Pertolongan

Tiang pertolongan terbuat dari bahan yang tidak mudah patah, seperti besi, kayu, piber atau bambutiang pertolongan ditancapkan di tengah lingkaran dengan jari-jari 1 meter dan tinggi tiang pertolongan dari tanah ialah 1,5 meter, jarak tiang pertolongan dengan garis pemukul adalah 5 meter dan jarak dari garis samping 5 meter.

c. Tiang Hinggap atau Tiang Bebas

Tiang hinggap dalam permainan kasti ada dua buah, yang ditancapkan dalam tanah lingkaran berjari-jari 1 meter. Kedua tiang tersebut di tancapkan dengan jarak 5 meter dari garis belakang dan 10 meter dari garis samping kanan dan kiri. Pemain yang sudah berada di tiang hinggap aman dari incaran pemain penjaga yang memegang bola selagi pemain pemukul tidak berpindah ke tiang hinggap yang lainnya.

d. Nomor Dada

Dalam permainan kasti setiap pemain harus memakai nomor dada yang terbuat dari kain, terpasang didepan dada dan punggung. Nomor dada terdiri atas nomor 1-15, nomor urut 1-12 untuk pemain inti dan untuk nomor 13-15 untuk pemain cadangan.

e. Lama Permainan

Lamanya permainan di tentukan dengan dua macam cara yaitu,

1. Pertama ditentukan dengan waktu

Jika di tentukan dengan waktu maka lama permainan adalah 2 x 20 menit dengan istirahat 5 menit atau 2 x 30 menit dengan istirahat 10 menit.

2. Kedua dilakukan dengan *inning*.

Inning ialah jumlah pergantian regu pemukul menjadi regu penjaga atau sebaliknya. Jika ditentukan dengan cara *inning*, jumlah *inning* dapat ditentukan berdasarkan kesepakatan kedua regu atau panitia .

f. Pukulan Benar

Pukulan dinyatakan benar apabila:

1. Bola setelah dipukul lewat garis pemukul dan jatuh atau mengenai benda yang berada didalam lapangan permainan
2. Bola setelah di pukul melewati garis pemukul dan jatuh atau mengenai benda di luar lapangan setelah melewati bendera atau pembatas setengah lapangan permainan.

g. Pukulan Luput atau Luncas

Pukulan dinyatakan luncas (*luput*) apabila dalam usaha memukul kayu pemukul tidak mengenai bola yang dilambungkan oleh pelambung.

h. Pukulan Salah

Pukulan salah apabila bola setelah di pukul tapi masih berada di areal pukul atau jatuh diareal pukul. Serta bola keluar lapangan sebelum melewati garis tengah.

i. Hak Memukul

Hak bagi pemukul antara lain sebagai berikut:

- a. setiap pemain dari regu pemukul memiliki hak memukul satu kali pukulan dalam satu kesempatan.
- b. Pembebas (*velouser*) memiliki hak memukul sebanyak tiga kali, seorang pemukul dinyatakan sebagai pembebas apabila ia satu-satunya pemain yang ada di ruang bebas.

j. Lambungan Benar

Lambungan dinyatakan benar apabila:

- a. Bola dilambungkan sesuai dengan arah permintaan pemain pemukul.
- b. Bola melaju dalam ketinggian antara lutut dan kepala pemain pemukul.
- c. Bola melaju tanpa ada gerakan putaran yang di sengaja.

k. Nilai

- a. Seorang pemukul yang benar pukulannya dapat kembali ke ruang bebas atas pukulannya sendiri nilai 2. Kejadian tersebut disebut RUN
- b. Seorang pemukul yang benar pukulannya dapat kembali ke ruang bebas atas bantuan pukulan teman nilai 1
- c. Partai lapangan mendapat nilai satu apabila dapat menangkap bola pukulan lawan sebelum kena tanah.
- d. Nilai 2 diberikan apabila seorang pemain dan regu pemukul dengan pukulannya sendiri dan benar dapat langsung kembali ke ruang bebas tanpa dimatikan lawan atau dinyatakan mati oleh wasit.

l. Pemain Mati

Seorang pemain dari regu pemukul dinyatakan mati apabila anggota tubuh selain kepala terkena lemparan bola dari regu penjaga selama perjalanan, dan pemain mati bila sengaja menerima bola dengan kepala atas lemparan penjaga.

m. Bola Mati

Bola mati adalah bola yang sudah tidak bisa dimainkan kembali di dalam permainan atau lapangan. Adapun beberapa bola yang dianggap mati antara lain:

- a. Bola dipegang pelambung dan pelambung berdiri pada tempatnya
- b. Apabila Pada pukulan salah atau tidak kena
- c. Apabila bola hilang sehingga dicari tidak ketemu
- d. Terjadi Pergantian bebas

n. Pergantian Partai atau Pergantian Tempat

a. Pergantian Bebas

- 1) Regu penjaga berhasil menangkap bola sebanyak 3 kali berturut-turut.
- 2) Pembebas memukul 3 kali salah
- 3) Ruang bebas di bakar oleh regu penjaga
- 4) Seorang pelari pada waktu berlari keluar dari batas lapangan permainan.
- 5) Pada saat melakukan pukulan kayu pemukul terlepas dari tangan pemukul dan keluar dari ruang pemukul
- 6) Anggota regu pemukul keluar dari ruang bebas
- 7) Regu pemukul merugikan lawan
- 8) Pemain pelari atau pemukul masuk keruang bebas melewati garis belakang ruang bebas.

b. Pergantian Tidak Bebas

Pergantian tidak bebas terjadi apabila salah seorang dari anggota regu pemukul terkena lemparan yang sah selama dalam perjalanan menuju ketiang hinggap atau keruang bebas, dan regu pemukul tidak dapat mengenai regu penjaga kembali pada saat bola bebas.

o. Perwasitan

Wasit berada di luar lapangan baik sebelah kanan maupun kiri, ada pun tugas wasit serta kode tiupan peluit antara lain:

- a. Bila permulaan permainan wasit memanggil kedua kapten dari masing-masing tim untuk melakukan tos atau siapa yang mulai permainan terlebih dahulu baik sebagai pemukul maupun penjaga.
- b. Mengatur jalannya pertandingan
- c. Mengecek kesiapan skoring sit
- d. Mengecek nama pemain dan nomor dada
- e. Wasit meniup peluit 3 x panjang untuk memulai pertandingan
- f. Pada saat memanggil pemain pemukul untuk memukul wasit meniup peluit 3x pendek.
- g. Pada saat pukulan salah wasit melakukan kode tiupan peluit sebanyak 2x pendek.
- h. Bila terjadi pemain terkena lemparan bola sebelum tiang pertolongan atau tiang bebas dan ruang bebas, wasit meniup peluit 1x panjang tanda pergantian bebas.
- i. Bila bola hilang wasit meniup peluit 3x pendek
- j. Setelah permainan selesai permainan atau waktu habis wasit meniup peluit 3x panjang

p. Skoring Sit

Skoringsit adalah pembantu wasit untuk jalannya suatu pertandingan, tugasnya adalah:

- a. mengecek pemain.
- b. menyamakan nomor dada dengan nama yang ada di skoring sit yang diberikan oleh masing-masing regu.
- c. memanggil pemain yang akan melakukan pukulan.
- d. bila ada pergantian pemain skoring sit lah yang bertanggung jawab atas kecocokan yang ada pada skoring sit tersebut.
- e. menghitung nilai masing-masing regu.
- f. menghitung pukulan salah pemain pemukul.

Modifikasi Permainan Kasti

Jumlah Pemain : 15 orang

Alokasi waktu : 2 x 15 menit

Lapangan : disesuaikan dengan kondisi lingkungan luar sekolah

Peralatan :

1. Bola tennis (bola bekas diisi dengan kapuk atau kain, dengan dibelah sedikit, lalu dimasuki kapuk sampai penuh dan dijahit. Ini tidak membahayakan)
2. Pemukul terbuat dari kayu dengan panjang 40 cm lebar 20 cm, dengan panjang pegangan 10 cm.
3. Tiang hinggap dengan menggunakan lingkungan sekitar, seperti pohon, bambu, atau pagar sekolah.

Prosedur :

- a. Peserta sebanyak 47 anak dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok 15 anak.

- b. Hak memukul hanya satu kali. Pemain mati bila kena lemparan bagian leher ke bawah (kena pakaian dianggap sah) atau pemain bermain kasar (umpama lari dengan menyepak bola). Pemukul memukul bola terus lari ke tempat hinggap, selama pelari belum hinggap dapat dimatikan dengan melempar bola.
- c. Setiap kelompok berhak agar mencapai poin 20 sebelum kelompok lain berhasil mencapai poin 20.
- d. Cara mematikan lawan dengan cara disentuh dengan bola.

Penilaian:

- a. Pelari pemukul betul dan dapat selamat kembali dapat nilai 1.
- b. Run kembali atas pukulannya sendiri dapat nilai 2.
- c. Tangkap bola partai lapangan dapat nilai 1.
- d. Apabila jumlah nilai sama, pemenang ditetapkan oleh poin yang lebih besar.

2.1.5 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes)

Menurut Nadisah (1992:15) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktifitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku individu yang bersangkutan. Pendidikan jasmani menurut Soepartono (2000:1) merupakan pendidikan yang menggunakan aktifitas sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Menurut Rusli Lutan dan Sumardianto (2000:20), pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktifitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual dan emosional.

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, *neuromuscular*, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. (Depdiknas: 2003)

Jadi pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, dan penghayatan nilai-nilai serta pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Yang membedakan antara pendidikan jasmani dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan yaitu gerak insani atau manusia yang bergerak secara sadar.

Tujuan ideal program pendidikan jasmani bersifat menyeluruh, sebab mencakup bukan hanya aspek fisik tetapi juga aspek lainnya yang mencakup aspek intelektual, emosional, sosial dan moral dengan maksud kelak anak muda itu menjadi seseorang yang percaya diri, berdisiplin, sehat, bugar dan hidup bahagia (Rusli Lutan; 2001).

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani
 - 2) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani
 - 3) Mengembangkan sikap sportif, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktifitas jasmani
 - 4) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga
 - 5) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain
 - 6) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat
 - 7) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.
- (Departemen Pendidikan Nasional, 2004 : 6)

2.1.6 Lingkungan Luar Sekolah

Lingkungan mencakup segala hal sekeliling kita, yang kita terkait kepadanya secara langsung atau tidak langsung, yang hidup dan kegiatan kita berhubungan dengannya dan bergantung padanya (Ananichev, 1976). Dapat juga dikatakan bahwa lingkungan adalah keseluruhan faktor, kaka (*force*), atau keadaan yang mempengaruhi atau berperan atas hidup dan kehidupan kita. Boleh

juga disebutkan, lingkungan adalah segala gatra ekologi ditinjau dari segi manusia.

Batasan pengertian lingkungan tersebut tadi menunjukkan bahwa lingkungan bermakna sangat luas, bersegi banyak, dan berkaitan dengan manusia secara rumit. Maka mempelajari lingkungan memerlukan suatu pandangan lintas sektor kegiatan hidup manusia, dan pemikiran interdisiplin.

Pendekatan pembelajaran luar kelas (*Outdoor study*) adalah pendekatan guru mengajak siswa belajar di luar kelas untuk melihat peristiwa langsung di lapangan dengan tujuan mengakrapkan siswa dengan lingkungannya (Chabibah Umi, 2009). Guru berperan sebagai fasilitator, yaitu sebagai pemandu agar siswa belajar secara aktif, kreatif dan akrab dengan lingkungan.

Adapun alasan pemilihan metode tersebut dengan pertimbangan sebagai berikut ini. Pertama, model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran di luar kelas (*Outdoor Study*) adalah suatu strategi pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan luar sekolah sebagai sumber belajar dan sarana belajar. Kedua, pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran di luar kelas (*Outdoor Study*) sangat efektif diterapkan di Sekolah Dasar Medono 07 Kota Pekalongan karena selain lokasi yang mudah dijangkau oleh siswa, tempat pelaksanaan penelitian di Outbond Kota Pekalongan sangat tepat untuk meningkatkan kualitas menulis deskripsi. Ketiga, apabila siswa diajak belajar di luar kelas, siswa dapat melihat secara nyata melalui pengamatan pada situasi yang konkret. Dengan demikian, siswa dapat melukiskan penggambaran suatu objek secara lebih jelas dan terperinci. Keempat, dengan menggali sumber belajar yang

ada di luar kelas dalam setiap pembelajaran, secara tidak langsung guru telah mendekatkan siswa dengan lingkungannya sehingga siswa merasa dekat dan akrab dengan lingkungan luar sekolah, baik yang berada di sekitar sekolah maupun yang jauh dari sekolahnya.

2.2 Kerangka Berpikir

Anak-anak usia sekolah dasar, bila diamati beberapa waktu akan nampak betapa tingginya kegiatan mereka. Sungguh sulit bagi mereka untuk duduk dan diam. Mereka selalu bergerak, lari ke sana kemari, lompat-lompat, memanjat terus lompat turun dan terus berlari lagi. Ini semua adalah dorongan dari dalam atau naluri yang tidak dapat ditekan-tekan lagi.

Bermain adalah dorongan langsung dari dalam setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran, maka dari itu bahwa anak mempunyai naluri bermain yang tidak dapat dilarang atau ditekan. Dari kenyataan tersebut, maka permainan yang dilakukan anak-anak usia sekolah dasar adalah wajar, karena dunia pada usia mereka adalah bermain.

Permainan kasti merupakan salah satu permainan atletik dalam pembelajaran penjasorkes. Dari sini, peneliti mencoba mengangkat modifikasi permainan kasti dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan luar sekolah (*outdoor learning*) pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Medono 07 Kecamatan Pekalongan Barat Kota Pekalongan.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini merupakan model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen (misalnya model pengembangan rancangan pengajaran Dick dan Carey, 1985).

Sport education yang sebelumnya diberi nama *play education* (Jewett dan Bain 1985) dikembangkan oleh Siedentop (1995). Model ini bersumber pada *Subject Mater*, dengan berorientasi pada nilai *Disciplinary Mastery*, dan merujuk pada model kurikulum *Sport Socialization*. Siedentop banyak membahas model ini dalam bukunya yang berjudul “*Quality PE Through Positive Sport Experiences: Sport Education*”. Beliau mengatakan bahwa bukunya merupakan model kurikulum dan pembelajaran penjas.

Inspirasi yang melandasi munculnya model ini terkait dengan kenyataan bahwa olahraga merupakan salah materi penjas yang banyak digunakan oleh para guru penjas dan siswapun senang melakukannya, namun di sisi lain ia melihat bahwa pembelajaran olahraga dalam konteks penjas tidak lengkap dan tidak sesuai diberikan kepada siswa karena nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sering terabaikan. Para guru lebih senang mengajarkan teknik-teknik olahraga dan permainan, diikuti oleh peraturan-peraturan dan bermain dengan

menggunakan permainan yang sebenarnya seperti untuk orang dewasa atau untuk orang yang sudah mahir.

Hal ini dianggapnya tidak sesuai dengan konsep “*developmentally appropriate practices*”. Bahkan dalam kenyataannya, untuk sebagian besar siswa cara seperti ini kurang menyenangkan dan kurang melibatkan siswa secara aktif karena kemampuannya yang belum memadai. Model *sport education* diharapkan mampu mengatasi berbagai kelemahan pembelajaran yang selama ini sering dilakukan oleh para guru penjas.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall, dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan lima langkah utama:

- 1) Melakukan analisa produk yang akan dikembangkan

Sosok model yang telah dikembangkan dalam penelitian ini mencakup modifikasi permainan kasti melalui pendekatan lingkungan luar sekolah. Modifikasi dalam pembelajaran permainan kasti yang dikembangkan dalam bentuk perangkat pembelajaran, sebelum diujicobakan di lapangan, terlebih dahulu divalidasi oleh pakar-pakar dan praktisi (guru) penjasorkes. Hasil validasi perangkat pembelajaran permainan kasti dengan di lingkungan luar sekolah menyatakan bahwa perangkat pembelajaran berupa silabus dan RPP menjamin terpenuhinya permainan kasti. Indikator yang digunakan untuk mengukur permainan kasti ini adalah teknik melambungkan bola, memukul bola, menangkap bola, dan teknik berlari.

2) Mengembangkan produk awal

Materi permainan kasti telah dirancang sebelumnya dengan matang guna diujicobakan di lapangan.

3) Validasi ahli dan revisi

4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk

5) Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Hasil uji coba kemudian dianalisis untuk menilai kualitas program dan kelayakannya. Masukan, kritik dan saran dari responden menjadi bahan pertimbangan yang sangat berguna untuk perbaikan program selanjutnya. Jika hasilnya belum memuaskan, maka dilakukan evaluasi pada tahap-tahap yang perlu diperbaiki lagi.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

- **Uji Coba I**

Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kecamatan Pekalongan Barat Kota Pekalongan Tahun Pelajaran 2010/2011 yang berjumlah 15 anak. Uji coba dilaksanakan di halaman sekolah.

- **Uji Coba II**

Uji coba kelompok besar ini dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kecamatan Pekalongan Barat Kota Pekalongan Tahun Pelajaran 2010/2011 yang berjumlah 47 siswa. Uji coba dilaksanakan di lingkungan luar sekolah.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subyek uji coba yang terlibat dalam uji coba model pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti
2. Dua orang teman sejawat (guru penjasorkes) dan 1 orang ahli.
3. Siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kecamatan Pekalongan Barat Kota Pekalongan yang berjumlah 47 siswa.

3.4 Cetak Biru Produk

Pada siswa yang berjumlah keseluruhan 47 siswa, siswa dibagi menjadi 3 kelompok, dimana masing-masing individu pada masing-masing kelompok diuji untuk dapat bermain kasti agar meraih hasil yang maksimal, yakni mampu melempar, menangkap, berlari dan bermain bola kasti secara maksimal.

3.5 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah jenis data kuantitatif, yang berupa data hasil tes permainan kasti dengan menggunakan skala penilaian.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2002:136) instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga mudah diolah. Berikut instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dalam permainan kasti:

1. Bola dan pemukul dari kayu (panjang 50- 60 cm)
2. Tiang hinggap dengan menggunakan batang pohon atau tembok di bambu.

Selain itu, dalam instrumen penelitian ini menggunakan lembar evaluasi untuk ahli. Lembar evaluasi dimaksudkan agar ahli mengetahui model pembelajaran keseimbangan gerak melalui pendekatan lingkungan luar sekolah yang efektif dan efisien. Lembar evaluasi ini mencakup aspek bentuk atau model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.

Rentang evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia. Berikut adalah instrumen evaluasi yang dipakai:

Tabel 3.1
Skor Penilaian Permainan Kasti

No	Aspek Kemampuan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Aspek Kognitif					
1.	Memahami teknik bermain kasti					
2	Memahami teknik dasar permainan kasti					
	Aspek afektif					
3	Mau mendengarkan dan konsentrasi pada materi yang diajarkan					
4	Menghormati kepemimpinan guru					
5	Percaya diri dalam pembelajaran					
6	Menghargai lawan					
7	Menghargai kinerja teman					
8	Mau mengakui kekalahan					
9	Bertindak kasar pada lawan					
10	Mau melakukan kerja sama					
	Aspek Psikomotorik					
11	Dapat menirukan gerakan yang dicontohkan					
12	Menguasai teknik dasar permainan kasti dengan benar					
	- melempar/ melambungkan bola					
	- menangkap					

	- berlari					
	- hasil yang dicapai					
13	Aktif bermain selama permainan berlangsung					

Keterangan:

1 = tidak baik

4 = baik

2 = kurang baik

5 = sangat baik

3 = cukup

3.7 Metode Analisis Data

Untuk memperoleh kesimpulan yang diteliti maka analisis data merupakan salah satu langkah penting dalam penelitian, karena dengan analisis data akan dapat ditarik kesimpulan mengenai masalah-masalah yang akan diteliti. Untuk menganalisis data diperlukan suatu teknik analisis yang sesuai dengan bentuk data yang terkumpul. Setelah data terkumpul lalu diberi skor atau nilai dari tiap-tiap jawaban responden dengan berpedoman sesuai dengan keterangan sebagai berikut:

1 = tidak baik

4 = baik

2 = kurang baik

5 = sangat baik

3 = cukup

Teknik yang dipakai untuk menganalisis data penelitian adalah statistik deskriptif prosentase. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase skor (\%)} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Dimana : n = jumlah skor jawaban responden

N = jumlah skor jawaban (Hadi, 2001: 21)

Tabel 3.2
Klasifikasi Persentase Untuk Memperoleh Kesimpulan Data

Prosentase	Klasifikasi	Makna
0 – 20 %	Tidak baik	Dibuang
20,1 – 40 %	Kurang baik	Diperbaiki
40,1 – 70 %	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 – 90 %	Baik	Digunakan
90,1 – 100 %	Sangat baik	Digunakan



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I

Penelitian ini merupakan hasil pengamatan dari lapangan mengenai proses pelaksanaan hasil belajar modifikasi pembelajaran permainan kasti pada lingkungan luar sekolah untuk siswa kelas III Negeri Medono 07 Kecamatan Pekalongan Barat Kota Pekalongan. Data diambil pada saat pembelajaran menggunakan tes permainan kasti.

4.1.1 Data Kemampuan Aspek Kognitif (Kelompok Kecil)

Tabel 4.1
Hasil Uji Aspek Kognitif (Kelompok Kecil)

No	Nama	Nilai Kemampuan Siswa		
		Aspek Kognitif		
		a	b	Jumlah
1	R-1	3	3	6
2	R-2	3	4	7
3	R-3	4	3	7
4	R-4	3	4	7
5	R-5	3	4	7
6	R-6	4	2	6
7	R-7	3	3	6
8	R-8	3	3	6
9	R-9	3	3	6
10	R-10	3	3	6
11	R-11	3	4	7
12	R-12	4	4	8
13	R-13	3	4	7
14	R-14	4	3	7
15	R-15	3	4	7
Jumlah		46	47	93

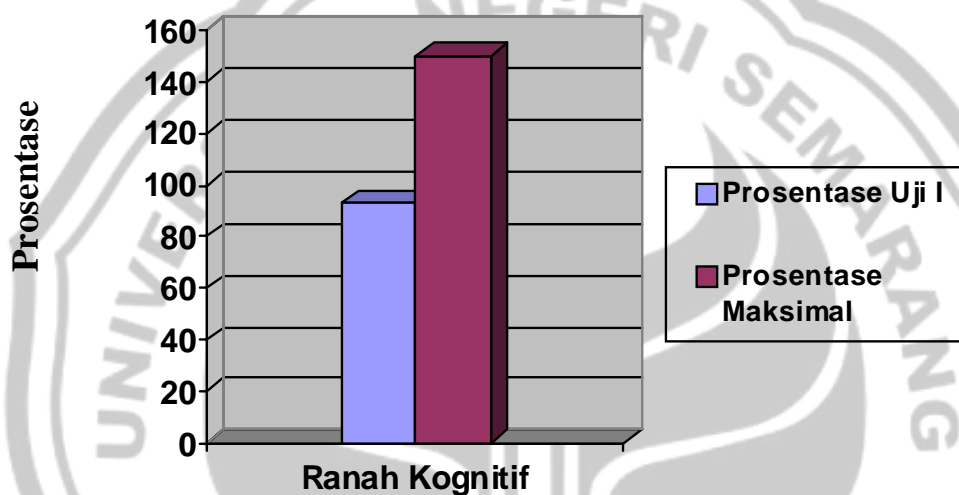
Jadi deskriptif prosentasenya (%) = $\frac{93}{150} \times 100 \% = 62 \%$.

Keterangan:

R : sampel

a : indikator memahami permainan kasti

b : indikator memahami teknik permainan kasti



Gambar 2
Diagram Prosentase Analisis Kemampuan Aspek Kognitif (Uji I)

4.1.2 Data Kemampuan Aspek Afektif (Kelompok Kecil)

Deksripsi data kemampuan aspek afektif (kelompok kecil) pada saat pembelajaran permainan kasti berlangsung dengan cara peneliti mengamati secara langsung dengan menggunakan lembar evaluasi, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Uji Aspek Afektif (Kelompok Kecil)

No	Nama	Nilai Kemampuan Siswa								Jumlah
		Aspek Afektif								
		a	b	c	d	e	f	g	h	
1	R-1	2	3	4	4	3	2	4	3	25
2	R-2	3	3	3	3	3	4	2	4	25
3	R-3	4	4	4	3	2	3	4	2	26
4	R-4	2	3	4	3	4	4	3	3	26
5	R-5	4	3	2	4	3	4	3	4	27
6	R-6	3	3	2	4	2	4	3	4	25
7	R-7	4	2	3	3	4	4	3	4	27
8	R-8	3	4	4	4	3	4	4	3	29
9	R-9	4	2	3	4	4	3	4	4	28
10	R-10	2	4	3	3	4	2	3	4	25
11	R-11	2	3	2	3	4	3	4	3	24
12	R-12	4	4	4	3	4	3	4	3	29
13	R-13	3	4	2	3	3	4	4	4	27
14	R-14	4	4	3	2	3	3	3	3	25
15	R-15	3	2	4	3	3	3	3	4	25
Jumlah		47	48	47	49	49	50	51	52	393

Jadi deskriptif prosentasenya (%) = $\frac{393}{600} \times 100\% = 65,5\%$.

Keterangan:

R : sampel

a : indikator mau mendengarkan dan konsentrasi pada materi yang diajarkan

b : indikator menghormati kepemimpinan guru.

c : indikator percaya diri dalam pembelajaran

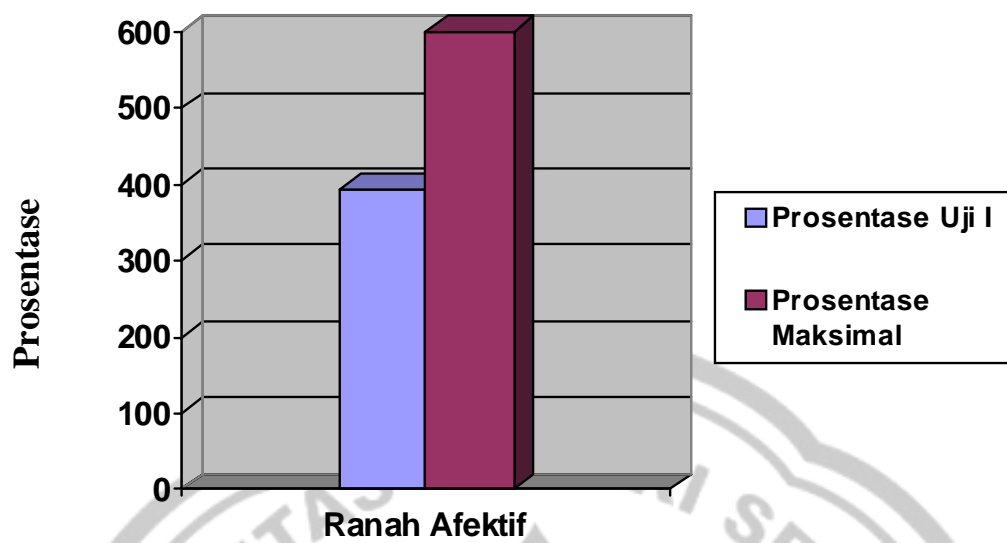
d : indikator menghargai teman

e : indikator menghargai kinerja teman

f : indikator mau mengakui kekalahan

g : indikator mau belajar dari keberhasilan teman

h : indikator mau melakukan kerja sama



Gambar 3
Diagram Prosentase Analisis Kemampuan Aspek Afektif (Uji I)

4.1.3 Deskripsi Data Kemampuan Aspek Psikomotor (Kelompok Kecil)

Deskripsi data analisis kemampuan aspek psikomotor (kelompok kecil) pada saat pembelajaran permainan kasti berlangsung dengan cara peneliti mengamati secara langsung dengan menggunakan lembar evaluasi, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Uji Aspek Psikomotor (Kelompok Kecil)

No	Nama	Nilai Kemampuan Siswa						Jumlah
		Aspek Psikomotor						
		a	b	c	d	e	f	
1	R-1	4	3	4	4	2	4	21
2	R-2	4	3	4	3	2	4	20
3	R-3	4	2	3	4	2	3	18
4	R-4	4	3	4	4	3	4	22
5	R-5	4	2	2	4	2	3	17
6	R-6	3	4	4	4	2	4	21
7	R-7	4	3	3	3	3	4	20
8	R-8	4	3	3	3	2	3	18
9	R-9	3	4	2	2	2	4	17
10	R-10	2	4	3	4	3	4	20
11	R-11	2	4	2	3	3	4	18
12	R-12	2	3	3	3	2	3	16
13	R-13	4	3	3	3	2	3	18
14	R-14	2	4	3	4	3	4	20
15	R-15	2	3	3	3	3	3	17
Jumlah		48	48	46	51	36	54	283

Jadi deskriptif prosentasenya (%) = $\frac{283}{450} \times 100\% = 62,88\%$.

Keterangan:

R : sampel

a : indikator dapat menirukan gerak yang dicontohkan

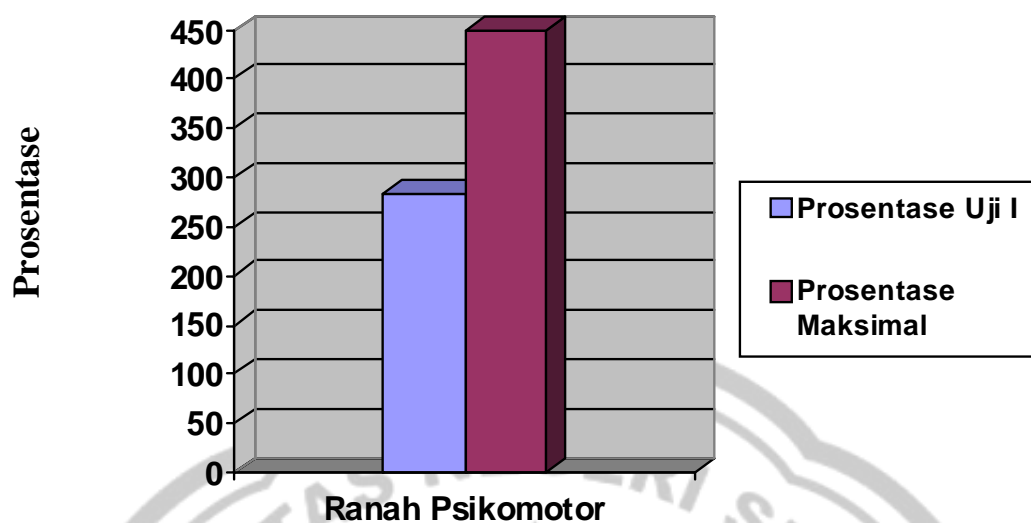
b : indikator menguasai teknik dasar permainan kasti dengan benar

c : indikator menguasai teknik permainan kasti dengan benar

d : indikator menguasai teknik dasar permainan kasti dengan benar

e : indikator menguasai hasil yang dicapai dengan benar

f : indikator aktif bermain selama permainan berlangsung



Gambar 4
Diagram Prosentase Analisis Kemampuan Aspek Psikomotorik (Uji I)

4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I

Pada uji coba skala kecil (uji coba I) ini didapati hasil pembelajaran modifikasi permainan kasti pada siswa kelas III SDN Medono 07 Kota Pekalongan, dapat dianalisis sebagai berikut: deskriptif prosentase kemampuan kognitif siswa sebesar 62 %, deskriptif prosentase kemampuan aspek afektif siswa sebesar 65,5 %, dan deskriptif prosentase kemampuan aspek psikomotorik sebesar 62,88 %. Dari hasil pembelajaran ini didapati beberapa revisi guna keberhasilan produk pada uji coba skala besar atau uji coba berikutnya.

4.3 Revisi Produk

Dari hasil data dan pengambilan uji skala kecil yang dilakukan bersama ahli (evaluator penjasorkes), didapati saran :

1. Pada pelaksanaan ini banyak siswa yang canggung untuk bermain kasti. Guru hendaknya menjelaskan secara gamblang mengenai detail tentang permainan kasti yang akan dilakukan.
2. Pada saat pelaksanaan evaluasi permainan kasti di halaman sekolah kurang efektif pada saat melakukan permainan, hendaknya uji dilakukan pada lapangan yang lebih besar atau di lingkungan luar sekolah.

4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II

4.4.1 Deskripsi Data Analisis Kemampuan Aspek Kognitif (Kelompok Besar)

Deskripsi data analisis kemampuan aspek kognitif (kelompok besar) pada saat pembelajaran permainan kasti berlangsung dengan cara peneliti mengamati secara langsung dengan menggunakan lembar evaluasi, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Aspek Kognitif (Kelompok Besar)

No	Nama	Nilai Kemampuan Siswa		
		Aspek Kognitif		
		a	b	Jumlah
1	R-1	5	3	8
2	R-2	4	5	9
3	R-3	3	5	8
4	R-4	4	5	9
5	R-5	3	5	8
6	R-6	3	5	8
7	R-7	4	5	9
8	R-8	5	4	9
9	R-9	4	5	9
10	R-10	4	4	8
11	R-11	3	4	7
12	R-12	4	3	7
13	R-13	4	3	7
14	R-14	4	5	9
15	R-15	3	4	7
16	R-16	4	3	7
17	R-17	4	4	8
18	R-18	4	5	9
19	R-19	5	4	9
20	R-20	3	3	6
21	R-21	4	3	7
22	R-22	4	4	8
23	R-23	4	5	9
24	R-24	4	3	7
25	R-25	4	4	8
26	R-26	4	3	7
27	R-27	4	3	7
28	R-28	5	4	9
29	R-29	4	4	8
30	R-30	4	5	9
31	R-31	4	5	9
32	R-32	4	3	7
33	R-33	4	4	8
34	R-34	4	5	9
35	R-35	3	4	7
36	R-36	4	4	8
37	R-37	5	4	9
38	R-38	4	3	7
39	R-39	4	3	7
40	R-40	4	5	9
41	R-41	4	3	7
42	R-42	4	4	8
43	R-43	4	4	8
44	R-44	3	4	7
45	R-45	4	5	9
46	R-46	4	5	9
47	R-47	3	5	8
Jumlah		184	192	376

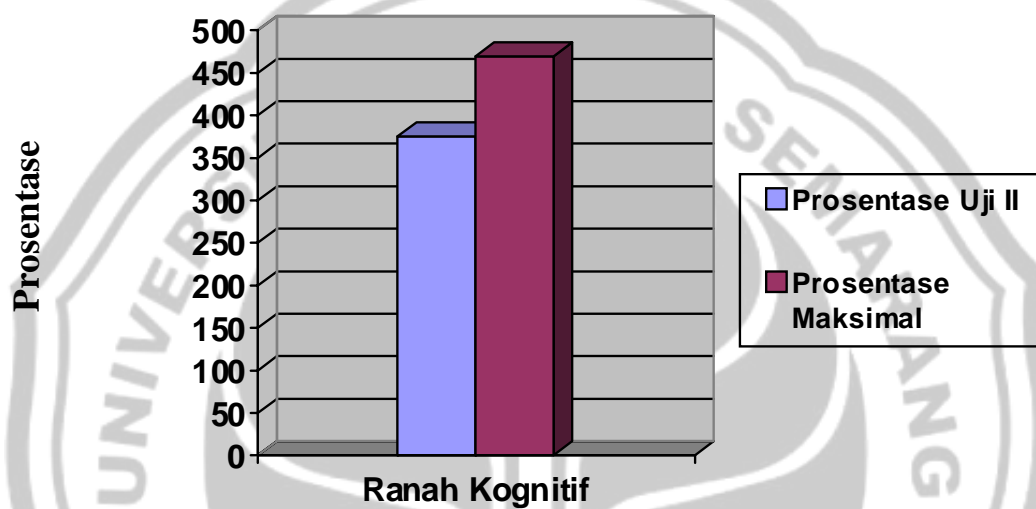
Jadi deskriptif prosentasenya (%) = $\frac{376}{470} \times 100 \% = 80 \%$.

Keterangan:

R : sampel

a : indikator memahami permainan kasti

b : indikator memahami teknik dasar permainan kasti



Gambar 5

Diagram Prosentase Analisis Kemampuan Aspek Kognitif (Uji II)

4.4.2 Deskripsi Data Analisis Kemampuan Aspek Afektif (Kelompok Besar)

Deskripsi data analisis kemampuan aspek afektif (kelompok besar) pada saat pembelajaran permainan kasti berlangsung dengan cara peneliti mengamati secara langsung dengan menggunakan lembar evaluasi, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Aspek Afektif (Kelompok Besar)

No	Nama	Nilai Kemampuan Siswa								Jumlah
		Aspek Afektif								
		a	b	c	d	e	f	g	h	
1	R-1	4	4	4	5	3	4	3	4	31
2	R-2	3	4	5	4	4	3	4	3	30
3	R-3	3	5	4	3	4	5	4	4	32
4	R-4	4	4	5	4	4	4	4	3	32
5	R-5	5	4	3	5	4	3	4	3	31
6	R-6	3	5	4	5	3	4	3	4	31
7	R-7	5	4	5	4	3	3	4	4	32
8	R-8	4	3	4	5	5	4	3	4	32
9	R-9	5	4	3	4	3	4	3	4	30
10	R-10	3	5	5	4	3	5	4	4	33
11	R-11	4	5	3	4	5	4	5	4	34
12	R-12	4	4	5	4	4	3	5	4	33
13	R-13	4	5	4	4	3	4	5	4	33
14	R-14	5	4	4	5	4	4	3	5	34
15	R-15	5	4	4	3	4	4	5	3	32
16	R-16	5	4	3	5	3	5	4	5	34
17	R-17	5	3	4	5	4	5	3	4	33
18	R-18	3	5	4	4	4	3	4	4	31
19	R-19	4	3	4	4	3	4	4	5	31
20	R-20	5	4	5	4	3	3	4	5	33
21	R-21	4	4	5	3	4	5	5	4	34
22	R-22	4	5	4	5	4	4	5	3	34
23	R-23	4	3	5	4	3	4	5	4	32
24	R-24	4	5	5	3	4	4	5	4	34
25	R-25	5	4	3	5	4	4	3	5	33
26	R-26	5	4	3	4	3	4	4	5	32
27	R-27	4	5	5	4	4	4	4	3	33
28	R-28	5	4	4	4	4	4	3	4	32
29	R-29	5	3	4	3	5	4	5	4	33
30	R-30	3	4	3	4	5	4	3	5	31
31	R-31	3	4	5	3	4	4	4	5	32
32	R-32	4	4	5	4	3	4	4	5	33
33	R-33	5	3	4	4	5	3	3	4	31
34	R-34	4	3	4	4	4	5	4	3	31
35	R-35	5	4	4	3	3	4	4	5	32
36	R-36	3	5	3	4	4	4	3	5	31
37	R-37	4	5	3	4	5	3	4	4	32
38	R-38	5	3	4	4	4	5	4	3	32
39	R-39	4	5	3	4	3	5	4	4	32
40	R-40	3	4	3	4	5	4	5	4	32
41	R-41	4	5	5	4	3	4	3	5	33
42	R-42	5	3	4	3	5	4	3	4	31
43	R-43	3	4	5	4	3	3	4	5	31
44	R-44	5	3	4	3	4	4	3	4	30
45	R-45	4	4	3	5	4	3	4	3	30
46	R-46	3	5	4	4	4	4	5	4	33
47	R-47	4	5	4	3	4	3	4	4	31
Jumlah		194	193	190	188	180	185	185	192	1507

Jadi deskriptif prosentasenya (%) = $\frac{1507}{1880} \times 100\% = 80,15\%$.

Keterangan:

R : sampel

a : indikator mau mendengarkan dan konsentrasi pada materi yang diajarkan

b : indikator menghormati kepemimpinan guru.

c : indikator percaya diri dalam pembelajaran

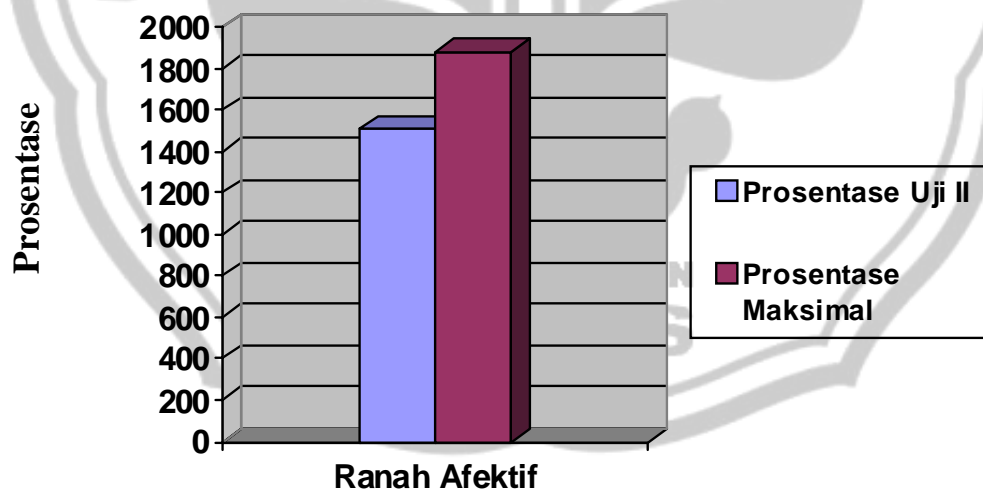
d : indikator menghargai teman

e : indikator menghargai kinerja teman

f : indikator mau mengakui kekalahan

g : indikator mau belajar dari keberhasilan teman

h : indikator mau melakukan kerja sama



Gambar 6
Diagram Prosentase Analisis Kemampuan Aspek Afektif (Uji II)

4.4.3 Deskripsi Data Analisis Kemampuan Aspek Psikomotor (Kelompok Besar)

Deksripsi data analisis kemampuan aspek psikomotor (kelompok besar) pada saat pembelajaran permainan kasti berlangsung dengan cara peneliti mengamati secara langsung dengan menggunakan lembar evaluasi, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:



Tabel 4.6
Hasil Uji Aspek Psikomotor (Kelompok Besar)

No	Nama	Nilai Kemampuan Siswa						Jumlah
		Aspek Psikomotor						
		a	b	c	d	e	f	
1	R-1	4	3	4	5	4	4	24
2	R-2	4	4	4	4	3	4	23
3	R-3	4	5	3	4	3	3	22
4	R-4	4	3	4	3	3	4	21
5	R-5	2	5	3	4	4	3	21
6	R-6	4	3	4	3	4	4	22
7	R-7	4	4	3	4	4	3	22
8	R-8	4	3	4	4	3	4	22
9	R-9	5	3	4	4	5	3	24
10	R-10	3	3	4	3	3	4	20
11	R-11	4	3	3	4	4	3	21
12	R-12	4	4	3	4	4	4	23
13	R-13	5	4	4	3	3	4	23
14	R-14	3	4	3	3	4	4	21
15	R-15	3	4	5	4	4	3	23
16	R-16	3	4	4	4	3	4	22
17	R-17	5	3	4	4	3	4	23
18	R-18	3	4	4	5	4	3	23
19	R-19	3	4	4	3	4	4	22
20	R-20	3	5	4	4	3	3	22
21	R-21	3	4	3	3	3	4	20
22	R-22	4	4	3	3	3	3	20
23	R-23	3	4	4	4	3	4	22
24	R-24	3	4	3	4	3	3	20
25	R-25	4	4	5	3	3	4	23
26	R-26	4	3	4	4	5	4	24
27	R-27	4	4	4	3	4	5	24
28	R-28	3	4	3	4	4	4	22
29	R-29	3	4	3	3	4	4	21
30	R-30	4	4	4	3	3	4	22
31	R-31	3	4	3	4	3	4	21
32	R-32	3	3	4	4	5	4	23
33	R-33	4	4	4	4	3	3	22
34	R-34	3	5	3	3	4	3	21
35	R-35	3	4	4	4	4	4	23
36	R-36	4	3	4	3	3	4	21
37	R-37	3	3	3	4	4	3	20
38	R-38	4	4	4	3	4	4	23
39	R-39	5	4	4	4	3	4	24
40	R-40	3	5	3	3	4	4	22
41	R-41	3	4	4	4	3	3	21
42	R-42	4	4	4	3	4	4	23
43	R-43	4	4	3	4	3	4	22
44	R-44	3	4	5	3	4	4	23
45	R-45	4	4	3	4	4	4	23
46	R-46	3	4	4	4	3	3	21
47	R-47	4	4	4	3	3	4	22
Jumlah		169	181	174	171	168	174	1037

Jadi deskriptif prosentasenya (%) = $\frac{1037}{1410} \times 100\% = 73,54\%$.

Keterangan:

R : sampel

a : indikator dapat menirukan gerak yang dicontohkan

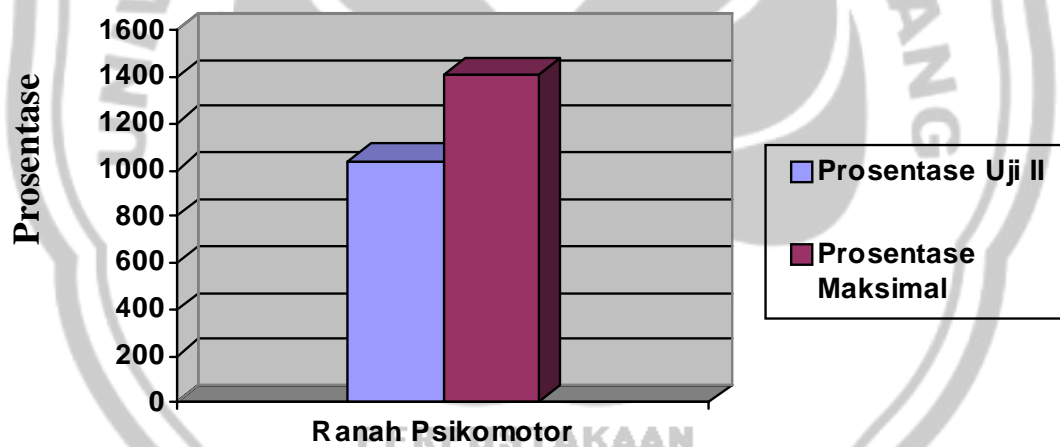
b : indikator menguasai teknik dasar berdiri dengan benar

c : indikator menguasai teknik dasar berlari dengan benar

d : indikator menguasai teknik dasar keseimbangan dengan benar

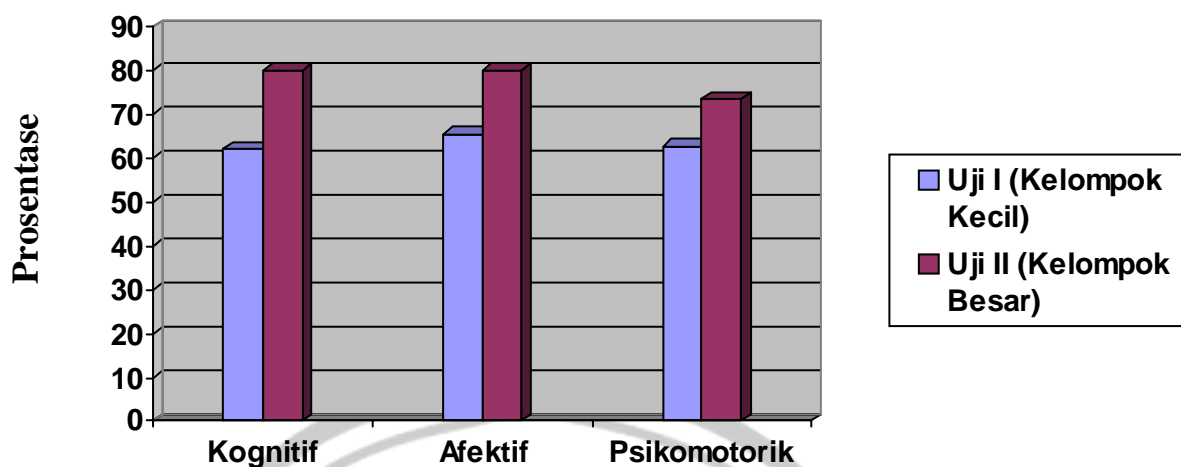
e : indikator menguasai hasil yang dicapai dengan benar

f : indikator aktif bermain selama permainan berlangsung



Gambar 7

Diagram Prosentase Analisis Kemampuan Aspek Psikomotorik (Uji II)



Gambar 8

Diagram prosentase peningkatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada Uji I (Kelompok Kecil) dan Uji II (Kelompok Besar)

4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II

Pada uji coba skala besar (uji coba II) ini didapati hasil pembelajaran modifikasi permainan kasti pada siswa kelas III SDN Medono 07 Kota Pekalongan, dapat dianalisis sebagai berikut: deskriptif prosentase kemampuan kognitif siswa sebesar 80 %, deskriptif prosentase kemampuan aspek afektif siswa sebesar 80,15 %, dan deskriptif prosentase kemampuan aspek psikomotorik sebesar 73,54 %. Dari hasil pembelajaran ini tidak didapati revisi yang signifikan guna keberhasilan produk pada uji coba skala besar atau uji coba berikutnya.

4.6 Prototipe Produk

Dari hasil pengamatan yang diperoleh dengan menggunakan bantuan lembar evaluasi, dapat diperoleh hasil bahwa prosentase kemampuan aspek kognitif afektif dan psikomotorik dari siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kota Pekalongan setelah diberikan pembelajaran terjadi peningkatan. Kemampuan

kognitif yang semula 62 % menjadi 80 %, kemampuan afektif dari 65,5 % menjadi 80,15 %, sedangkan kemampuan psikomotor dari 62,88 % menjadi 73,54 %. Pada awal uji coba kecil banyak siswa yang memahami tentang permainan kasti dikarenakan belum memahami bermain dalam kehidupan dasar sehari-hari, sehingga mereka canggung untuk mempraktekkan permainan kasti. Faktor peningkatan aspek kognitif dikarenakan diberi perlakuan, yakni pembelajaran. Jadi pembelajaran peneliti menerangkan peraturan dan permainan kasti kemudian menerapkannya dalam bentuk *game*. Dari sinilah peneliti mengetahui peraturan mana yang belum mereka pahami kemudian peneliti mengoreksi dan menerangkan kembali pada pembelajaran berikutnya. Tidak jauh beda dari aspek afektif, peneliti selalu menekankan sikap positif dan berusaha meningkatkan hasil yang optimal. Sebagai contoh ada salah satu siswa memperagakan permainan kasti. Pada sesi evaluasi peneliti memberikan *reward*. Pada pembelajaran berikutnya lebih ditekankan lagi pentingnya sikap positif dalam permainan kasti. Khusus untuk aspek psikomotor terjadi peningkatan yang signifikan dikarenakan siswa banyak yang sudah memahami teknik dasar permainan kasti. Dari hasil uji di atas, dapat disimpulkan bahwa prototipe yang dihasilkan adalah modifikasi permainan kasti di lingkungan sekolah.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

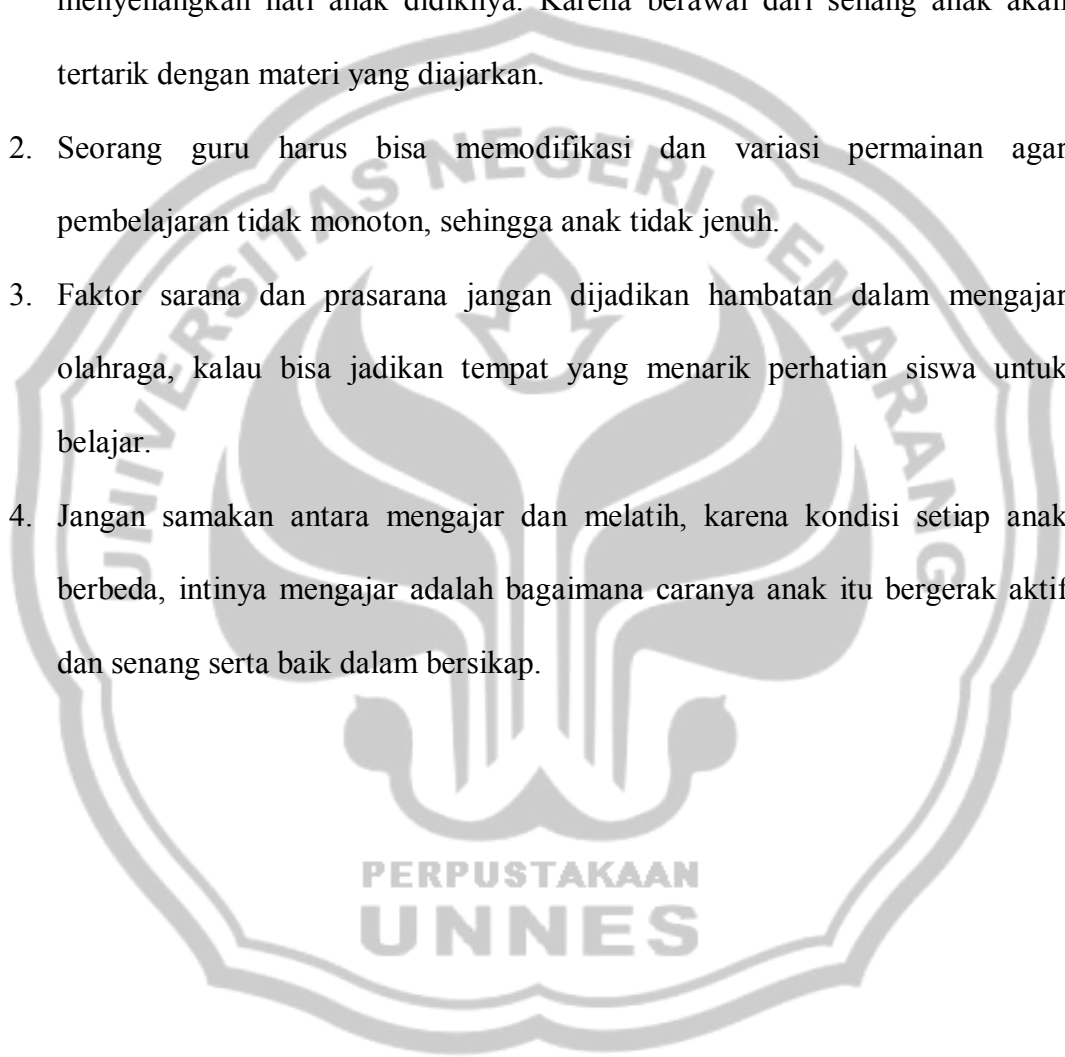
Permainan kasti merupakan salah satu permainan dasar yang diperuntukan untuk meningkatkan pembelajaran pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dimana hanya menggunakan lingkungan luar sekolah yang dioptimalkan untuk pembelajaran penjasorkes. Kegiatan ini merupakan modifikasi dari permainan kasti yang sesungguhnya.

Permainan kasti di lingkungan luar sekolah diterapkan sebagai media guna pembelajaran sekolah. Hal ini dilakukan guna mengoptimalkan lingkungan sebagai media pembelajaran siswa secara langsung pada siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kota Pekalongan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, permainan kasti yang sesuai dengan permainan anak dan meningkatkan kemampuan siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil yang diperoleh dari penelitian aspek kognitif mencapai 80 %, afektif mencapai 80,15 %, psikomotor mencapai 73, 54 %. siswa dapat mencapai indikator yang cukup baik menurut klasifikasinya 40,1 – 70 % dimana makna dari model pembelajaran permainan kasti dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan luar sekolah pada siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kota Pekalongan dapat digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Hendaknya seorang guru olahraga harus berfikir bagaimana caranya menyenangkan hati anak didiknya. Karena berawal dari senang anak akan tertarik dengan materi yang diajarkan.
2. Seorang guru harus bisa memodifikasi dan variasi permainan agar pembelajaran tidak monoton, sehingga anak tidak jenuh.
3. Faktor sarana dan prasarana jangan dijadikan hambatan dalam mengajar olahraga, kalau bisa jadikan tempat yang menarik perhatian siswa untuk belajar.
4. Jangan samakan antara mengajar dan melatih, karena kondisi setiap anak berbeda, intinya mengajar adalah bagaimana caranya anak itu bergerak aktif dan senang serta baik dalam bersikap.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. 2007. *Meaningful learning re-invensi kebermanaknaan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ananichev. 1976. *Environmental Education*. New York: Harcourt.
- Bahagia, Yoyo. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2005. *Modifikasi pembelajaran Pendidikan jasmani (Modul 2)*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. 1989. *Undang-undang RI Nomor 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Surabaya: Depdikbud.
- Depdiknas. 2003. *Belajar dan Berlatih Atletik*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Gagne and Briggs. L.J. 1979. *Principles of Instructional Design*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Hadi, Sutrisno. 2001. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kurnia, Inggridwati. 2005. *Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Reflektif Mahasiswa S.1 PGSD*. Jakarta: Unika Atmajaya.
- Lutan, Rusli. 2004. *Managemen Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Loy, J.R. G.S. Kenyon, and B.D. McPherson. 1981. *Sport Culture and Society: A Reader on The Sociology of Sport*. Philadelphia: Lea&Febiger.
- Nadisah. 1992. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Pembinaan Tenaga Kependidikan Dirjen Pendidikan Tinggi Dep. P & K.
- Martin, et.al. 2005. *Teaching science for all children: inquiry methods for constructing understanding-3rd edition*. Pearson education. Inc.
- Mudjihartono. 2009. *Seminar Permainan Kecil sebagai Media untuk Pengembangan Potensial Anak di Sekolah*. Bandung: UPI.

- Notohadiprawiro, Tejoyuwono. 2006. *Repro: Ilmu Tanah (Artikel)*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- PB Pasi. 1996. *Buku Pedoman Lomba Atletik, Seri 3 Nomor Lempar*. Alih Bahasa oleh PB PASI. Jakarta: PB Pasi.
- Siedentop, D., (1994), *Quality PE Through Positive Sport Experiences: Sport Education*, Human Kinetics.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdiknas.
- Soepartono, Ngasmain. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugandi, Ahmad. 2004. *Teori Pembelajaran*. Unnes: Semarang.
- Sukmadinata. 2004. *Teori-teori Belajar*. Bandung: Erlangga.
- Syarifuddin, Aip. 1996. *Belajar Aktif Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, untuk Sekolah Dasar Kelas I sampai kelas IV*. Jakarta, Penerbit PT. Gramedia.
- Syarifuddin, Aip. 1997. *Panduan Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Panduan Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan Depdiknas
- Sunaryo Basuki. 1979. *Atletik, Sejarah, Tehnik dan Metodik*. Jakarta: Depdikbud. 1979.

Web:

<http://id.wikipedia.org/wiki/kasti>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
Fax. 8508007 Email : FIK – UNNES SMG. @. Com

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 4713/HK.1.21/2010
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GASAL
TAHUN AKADEMIK 2010/2011

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S¹) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No. 162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahar Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)

Memperhatikan : Usul Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Tanggal, 5 November 2010

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan merugaskan kepada :

1. Nama : Drs. Endro Puji Purwono, M.Kes
NIP : 19590315 198503 1 003
Pangkat/Golongan : Penata Tk.I / IIIc
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Mohamad Anas, S.Pd, M.Pd.
NIP : 19751105 200501 1 002
Pangkat/Golongan : Penata Muda / IIIa
Jabatan : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : DEWANTY HANDAYANI
NIM : 6102905115
Jurusan/Prodi : PGPJSD S1 / PKG
Topik/Judul : MODEL PEMBELAJARAN MODIFIKASI PERMAINAN KASTI DALAM PENJASORKES MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN LUAR SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI MEDONO 07 KOTA PEKALONGAN

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 20 Desember 2010

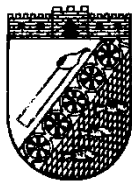
a. a. DEKAN
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Drs. Sa'id Junaedi, M.Kes
NIP. 19690715 199403 1 001

- Tembusan**
1. Dekan
 2. Ketua Jurusan PJKR
 3. Dosen Pembimbing
 4. Paringgal
FIK Universitas Negeri Semarang

No. Dokumen : FM-01-AKD-24

Lanjutan Lampiran 1



**PEMERINTAH KOTA PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD DIKPORA KECAMATAN PEKALONGAN BARAT
SEKOLAH DASAR NEGERI MEDONO 07**

Alamat : Bina Griya Blok B 6 Telp. (0285) 437132 Kota Pekalongan

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 045.2 / 127

Dasar : Surat Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Semarang (UNNES) Nomor: 2001/H.37.1.6/PL/2011 Perihal Permohonan Ijin Penelitian.

Dengan ini kami tidak keberatan memberikan ijin penelitian kepada :

Nama : Dewanty Handayani
NIM : 6102909115
Prodi : PGPJSD S.1 / PKG

Untuk mengadakan penelitian dengan judul :

“MODEL PEMBELAJARAN MODIFIKASI PERMAINAN KASTI DALAM PENJASORKES MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN LUAR SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI MEDONO 07 KOTA PEKALONGAN”

Dengan catatan :

1. Pelaksanaan penelitian/ pengumpulan data tidak mengganggu belajar mengajar.
2. Hasil penelitian/ pengumpulan data tidak untuk disajikan pada pihak luar/media massa
3. Sebelum melaksanakan penelitian/ pengumpulan data harus melaporkan terlebih dahulu kepada Kepala UPTD Dikpora Kecamatan Pekalongan Utara dan Kepala SD yang bersangkutan.
4. Penelitian/ pengumpulan data harus selesai akhir bulan juni 2011
5. Menyampaikan hasil laporan penelitian paling lambat 1 (satu) bulan setelah pelaksanaan penelitian.

Demikian harap maklum dan guna seperlunya

Pekalongan, 06 Juni 2011

Kepala SDN Medono 07



Tanti Mulyani, S.Pd

NIP. 640902 198608 2 002

Lampiran 2

Lampiran 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
Fax. 8508007 Email : FIK – UNNES SMG. @. Com

No : 2003/H.37.1.6/PL/2011
Lamp : -
Hal : Ijin Penelitian

Yth. Kepala UPTD Dinas DIKPORA
Kota Pekalongan

Dengan hormat,

Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk penyusunan Skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa sebagai berikut :

Nama	: DEWANTY HANDAYANI
NIM	: 61012909115
Prodi	: PGPJSD / S1 FIK UNNES
Judul	: MODEL PEMBELAJARAN MODIFIKASI PERMAINAN KASTI DALAM PENJASORKES MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN LUAR SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI MEDONO 07 KOTA PEKALONGAN

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 30 Maret 2011



a.n. Dekan
Deputi Dekan Bid. Akademik,

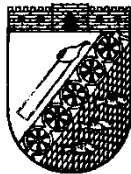
Dr. Said Junaidi, M.Kes.
NIP. 19690715 199403 1 001

Tembusan :

1. Dekan
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES
3. Kepala SD Negeri Kebulen Kota Pekalongan

No. Dokumen FM-05-AKD24

Lampiran 3



**PEMERINTAH KOTA PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD DIKPORA KECAMATAN PEKALONGAN BARAT
SEKOLAH DASAR NEGERI MEDONO 07**

Alamat : Bina Griya Blok B 6 Telp. (0285) 437132 Kota Pekalongan

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Medono 07 Kecamatan Pekalongan Barat Kota pekalongan, menerangkan bahwa :

Nama	: Dewanty Handayani
Mahasiswa	: UNNES Semarang
NIM	: 6102909115
Program Studi	: Strata 1 (S.1)
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan

benar-benar telah mengadakan penelitian di SDN Medono 07 pada tanggal 18 Mei 2011 dan 15 Juni 2011.

Surat keterangan ini kami berikan untuk kelengkapan membuat skripsi yang berjudul :

“MODEL PEMBELAJARAN MODIFIKASI PERMAINAN KASTI DALAM PENJASORKES MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN LUAR SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI MEDONO 07 KOTA PEKALONGAN”

Kemudian kepada yang berkepentingan untuk dijadikan periksa adanya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 23 Juni 2011

Kepala SDN Medono 07



Lenti Mulyani, S.Pd

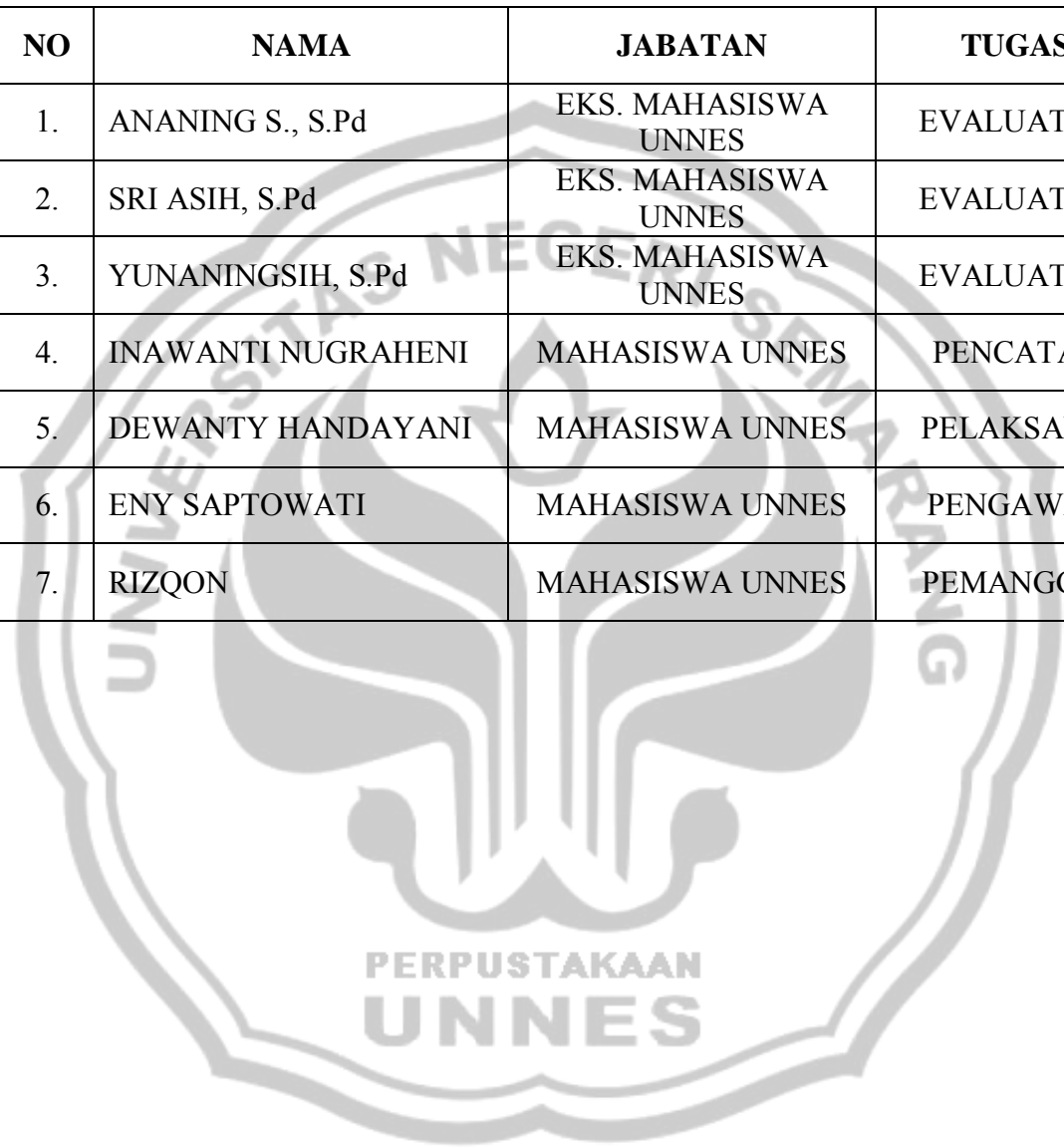
0640902 198608 2 002

**DAFTAR SISWA KELAS III SDN MEDONO 07
KECAMATAN PEKALONGAN BARAT
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

No	No. Urut	Nama	Jenis Kelamin
1	001	Alfian Desta Pratama	L
2	002	Alissa Qodrunnada	P
3	003	Anggi Trianto	L
4	004	Aria Bagus Sasi Kirana	L
5	005	Ariana Antono	L
6	006	Azhar Syarif Sahbani	L
7	007	Bimo Maulana Zein	L
8	008	Chindy Khusuma Nurfitri	P
9	009	Dwi Apriyani	P
10	010	Elma Nadia Putri	P
11	011	Elsa Soraya Firdaus	P
12	012	Ester Rosalin Lumban Batu	P
13	013	Fiqih Firdha Maudina	L
14	014	Fahad Dwi Sutrisno	L
15	015	Failasuf Akmal	L
16	016	Falah Ageng Putri	P
17	017	Gilang Ramadhan	L
18	018	Hanif Dwi Prabowo	L
19	019	Hasna Fadila	P
20	020	Kharisma Lintang Perkasa	L
21	021	Krisna Malfaasa Mudya	L
22	022	Lasna Nur Khatimah	P
23	023	Lorensa Cempaka Putih	P
24	024	M. Daffa Syafarana	L
25	025	M. Tri Bagus Setiawan	L
26	026	Moch. Faris Hilman	L
27	027	Moh. Fatih Efendi	L
28	028	Muhammad Al Hakim	L
29	029	Muhammad Andika Putra	L
30	030	Muhammad Devanda Hendra	L
31	031	Muhammad Dwiki Arfansyah	L
32	032	Muhammad Umruma Didan	L
33	033	Naila Zanira Hilda	P
34	034	R. Sheva Irfan Syahputra	L
35	035	Rayhan Dayu Ramadhani	L
36	036	Renata Sonia Salsabila	P
37	037	Riandy Rananda	L
38	038	Salma Nabila R. M	P
39	039	Salman Juman Fada	L
40	040	Sandi Fitriyana Subkhan	P
41	041	Saputro Wibisono Widodo	L
42	042	Scantya Aulya Rahma	P
43	043	Shafa Abrila Nurul Hidayati	P
44	044	Shafwa Maitsa Adzra Tsani	P
45	045	Sidqi Rasyiq Awaluddin	L
46	046	Sultan Aiman Prastowo	L
47	047	Vannya Putri Amalia	P

**DAFTAR NAMA PETUGAS
PENGAMBILAN DATA**

NO	NAMA	JABATAN	TUGAS
1.	ANANING S., S.Pd	EKS. MAHASISWA UNNES	EVALUATOR
2.	SRI ASIH, S.Pd	EKS. MAHASISWA UNNES	EVALUATOR
3.	YUNANINGSIH, S.Pd	EKS. MAHASISWA UNNES	EVALUATOR
4.	INAWANTI NUGRAHENI	MAHASISWA UNNES	PENCATAT
5.	DEWANTY HANDAYANI	MAHASISWA UNNES	PELAKSANA
6.	ENY SAPTOWATI	MAHASISWA UNNES	PENGAWAS
7.	RIZQON	MAHASISWA UNNES	PEMANGGIL



SKEMA LANGKAH-LANGKAH DAN PELAKSANAAN TES DAN PENGUKURAN



Keterangan :

A : Teste/ responden dibariskan, pemanasan dan diberi pengarahan.

POS I : Area Permainan Kasti

PERPUSTAKAAN
UNNES

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI
MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN LUAR SEKOLAH
SISWA KELAS III SDN MEDONO 07 KOTA PEKALONGAN**

A. Standar Kompetensi

Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

B. Kompetensi Dasar

Mempraktikkan permainan kasti sederhana dengan pemukul dan bola yang dimodifikasi, serta nilai semangat, percaya diri dan disiplin.

C. Desain Model Pengembangan

Model pembelajaran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran permainan kasti dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan luar sekolah (lapangan) siswa kelas III SDN Medono 07 Kecamatan Pekalongan Barat Kota Pekalongan.

1. Uji Coba Skala Kecil

Siswa berjumlah 15 siswa hanya 1 kelompok.

Uji Coba Skala Besar

Siswa berjumlah 47 siswa, dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing berjumlah 15 siswa.

2. Kegiatan I

- a. Memasang tiang bendera untuk kegiatan pemanasan dalam bentuk permainan.
- b. Memasang tiang untuk tiang hinggap dan tiang pertolongan pada permainan kasti.
- c. Jarak antara tiang yang satu dengan yang lain bebas.

3. Kegiatan II

- a. Anak melakukan pemanasan
- b. Kemudian melempar dan menangkap bola kasti yang dimodifikasi menggunakan bola tennis.
- c. Anak melakukan gerakan pendinginan.

**DATA INDUK PENELITIAN
SISWA KELAS III SDN MEDONO 07
KECAMATAN PEKALONGAN BARAT
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

UJI KECIL (UJI I)

No	No. Urut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					13	Jumlah
													a	b	c	d	d		
1	001	3	3	2	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	3	2	4	55
2	002	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	3	4	2	4	56
3	003	4	3	4	4	4	3	2	3	4	2	4	2	3	4	4	2	3	55
4	004	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	58
5	005	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	2	2	4	5	2	3	56
6	006	4	2	3	3	2	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	55
7	007	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	56
8	008	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	56
9	009	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	2	2	4	2	4	55
10	010	3	3	2	4	3	3	4	2	3	4	2	4	3	4	3	3	4	54
11	011	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	2	4	2	3	4	3	4	53
12	012	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	56
13	013	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	55
14	014	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	4	56
15	015	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	52

**LEMBAR EVALUASI
MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI
MELALUI PENDEKATAN LUAR SEKOLAH
SISWA KELAS III SDN MEDONO 07 KOTA PEKALONGAN**

Mata Pelajaran : Penjasorkes
Materi Pokok : Permainan Kasti
Sasaran Program : Siswa Kelas III SDN Medono 07
Evaluator : Ananing S, S.Pd
Tanggal : 18 Mei 2011

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui Bapak/Ibu sebagai ahli pendidikan penjasorkes terhadap modifikasi model pembelajaran permainan kasti yang efektif dan efisien guna pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kota Pekalongan yang saya modifikasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjasorkes.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/ model pembelajaran Modifikasi permainan kasti, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rancangan evaluasi ini menggunakan teknik skoring, yakni:

1 = tidak baik	4 = baik
2 = kurang baik	5 = sangat baik
3 = cukup	

Saran untuk perbaikan model pembelajaran

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukan revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkatan dan jelas pada kolom 4.

Saran:

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Pemanasan	Menggunakan bermacam-macam permainan yang berkaitan dengan permainan kasti	Lebih bervariasi lagi macam-macam permainannya.
2	Inti	Alat pemukul kurang efektif dan bola terlalu enteng.	Memakai pemukul dengan bahan kayu dan bola tennis sebagai bola kasti
3	Pendinginan	-	-

Komentar:

- Pemanasan dalam bentuk bermain dilaksanakan lebih dari satu macam permainan.
- Pemukul yang digunakan hendaknya menggunakan bahan dari kayu, dan bola hendaknya digunakan bola tennis.
- Agar lebih ditingkatkan dalam pengawasan anak, karena proses belajar mengajar berada di lingkungan luar sekolah.

Kesimpulan:

Model pembelajaran permainan kasti ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/ uji coba kecil dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil.

Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan pengetahuan anda

Pekalongan, 18 Mei 2011

Evaluator,

Ananing Sumbawatingrum, S.Pd

NIP. 19681021 200212 2 004

**LEMBAR EVALUASI
MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI
MELALUI PENDEKATAN LUAR SEKOLAH
SISWA KELAS III SDN MEDONO 07 KOTA PEKALONGAN**

Mata Pelajaran : Penjasorkes
Materi Pokok : Permainan Kasti
Sasaran Program : Siswa Kelas III SDN Medono 07
Evaluator : Sri Asih, S.Pd
Tanggal : 18 Mei 2011

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui Bapak/Ibu sebagai ahli pendidikan penjasorkes terhadap modifikasi model pembelajaran permainan kasti yang efektif dan efisien guna pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kota Pekalongan yang saya modifikasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjasorkes.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/ model pembelajaran Modifikasi permainan kasti, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rancangan evaluasi ini menggunakan teknik skoring, yakni:

1 = tidak baik	4 = baik
2 = kurang baik	5 = sangat baik
3 = cukup	

Saran untuk perbaikan model pembelajaran

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukan revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkatan dan jelas pada kolom 4.

Saran:

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Pemanasan	Pemanasan dengan bermain.	Bisa menggunakan pemanasan bermain dengan alat atau tanpa alat.
2	Inti	Anak belum terlalu paham dengan materi sehingga banyak yang tidak fair dalam bermain	Agar diperhatikan prinsip fair play.
3	Pendinginan	-	Bisa menggunakan permainan sederhana.

Komentar:

- Bisa menggunakan pemanasan bermain dengan alat atau tanpa alat.
- Agar diperhatikan prinsip fair play dalam permainan.
- Bisa menggunakan pendinginan dengan permainan sederhana.
- Agar lebih ditingkatkan dalam pengawasan anak, karena proses belajar mengajar berada di lingkungan luar sekolah.

Kesimpulan:

Model pembelajaran permainan kasti ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/ uji coba kecil dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil.

Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan pengetahuan anda

Pekalongan, 18 Mei 2011

Evaluator,

Sri Asih, S.Pd

NIP. 19690508 200501 2 012

**LEMBAR EVALUASI
MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI
MELALUI PENDEKATAN LUAR SEKOLAH
SISWA KELAS III SDN MEDONO 07 KOTA PEKALONGAN**

Mata Pelajaran : Penjasorkes
Materi Pokok : Permainan Kasti
Sasaran Program : Siswa Kelas III SDN Medono 07
Evaluator : Yunaningsih, S.Pd
Tanggal : 18 Mei 2011

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui Bapak/Ibu sebagai ahli pendidikan penjasorkes terhadap modifikasi model pembelajaran permainan kasti yang efektif dan efisien guna pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kota Pekalongan yang saya modifikasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjasorkes.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/ model pembelajaran Modifikasi permainan kasti, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rancangan evaluasi ini menggunakan teknik skoring, yakni:

1 = tidak baik	4 = baik
2 = kurang baik	5 = sangat baik
3 = cukup	

Saran untuk perbaikan model pembelajaran

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukan revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkatan dan jelas pada kolom 4.

Saran:*

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Pemanasan	Pemanasan dengan bermain.	Bisa menggunakan pemanasan bermain dengan alat atau tanpa alat.
2	Inti	Tidak terikat pada lapangan kasti yang sebenarnya agar modifikasi lebih efisien	Agar diperhatikan prinsip fair play, walaupun lapangan tidak terikat
3	Pendinginan	-	Bisa menggunakan permainan sederhana.

Komentar:

- Bisa menggunakan pemanasan bermain dengan alat atau tanpa alat.
- Agar diperhatikan prinsip fair play dalam permainan.
- Bisa menggunakan pendinginan dengan permainan sederhana.
- Agar lebih ditingkatkan dalam pengawasan anak, karena proses belajar mengajar berada di lingkungan luar sekolah.

Kesimpulan:

Model pembelajaran permainan kasti ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/ uji coba kecil dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil.

Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan pengetahuan anda

Pekalongan, 18 Mei 2011

Evaluator,

Yunaningsih, S.Pd

NIP. 19700702 200012 2 003

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI
MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN LUAR SEKOLAH
SISWA KELAS III SDN MEDONO 07 KOTA PEKALONGAN**

A. Standar Kompetensi

Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

B. Kompetensi Dasar

Mempraktikkan permainan kasti sederhana dengan pemukul dan bola yang dimodifikasi, serta nilai semangat, percaya diri dan disiplin.

C. Desain Model Pengembangan

Model pembelajaran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran permainan kasti dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan luar sekolah (lapangan) siswa kelas III SDN Medono 07 Kecamatan Pekalongan Barat Kota Pekalongan.

1. Uji Coba Skala Kecil

Siswa berjumlah 15 siswa hanya 1 kelompok.

Uji Coba Skala Besar

Siswa berjumlah 47 siswa, dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing berjumlah 15 siswa.

2. Kegiatan I

- a. Memasang tiang bendera untuk kegiatan pemanasan dalam bentuk permainan.
- b. Memasang tiang untuk tiang hinggap dan tiang pertolongan pada permainan kasti.
- c. Jarak antara tiang yang satu dengan yang lain bebas.

3. Kegiatan II

- a. Anak melakukan pemanasan
- b. Kemudian melempar dan menangkap bola kasti yang dimodifikasi menggunakan bola tennis.
- a. Anak melakukan gerakan pendinginan.



Saran:

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Pemanasan	-	-
2	Inti	-	-
3	Pendinginan	-	-

Komentar:

Kesimpulan:

Model pembelajaran permainan kasti ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/ uji coba kecil dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil.

Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan pengetahuan anda

Pekalongan, 15 Juni 2011

Evaluator,

Ananing Sumbawatinigrum, S.Pd

NIP. 19681021 200212 2 004

**LEMBAR EVALUASI
MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI
MELALUI PENDEKATAN LUAR SEKOLAH
SISWA KELAS III SDN MEDONO 07 KOTA PEKALONGAN**

Mata Pelajaran : Penjasorkes
Materi Pokok : Permainan Kasti
Sasaran Program : Siswa Kelas III SDN Medono 07
Evaluator : Sri Asih, S.Pd
Tanggal : 15 Juni 2011

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui Bapak/Ibu sebagai ahli pendidikan penjasorkes terhadap modifikasi model pembelajaran permainan kasti yang efektif dan efisien guna pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kota Pekalongan yang saya modifikasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjasorkes.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/ model pembelajaran Modifikasi permainan kasti, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rancangan evaluasi ini menggunakan teknik skoring, yakni:

1 = tidak baik	4 = baik
2 = kurang baik	5 = sangat baik
3 = cukup	

Saran untuk perbaikan model pembelajaran

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukan revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkatan dan jelas pada kolom 4.

Saran:

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Pemanasan	-	-
2	Inti	-	-
3	Pendinginan	-	-

Komentar:**Kesimpulan:**

Model pembelajaran permainan kasti ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/ uji coba kecil dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil.

Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan pengetahuan anda

Pekalongan, 15 Juni 2011

Evaluator,

Sri Asih, S.Pd

NIP. 19690508 200501 2 012

**LEMBAR EVALUASI
MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI
MELALUI PENDEKATAN LUAR SEKOLAH
SISWA KELAS III SDN MEDONO 07 KOTA PEKALONGAN**

Mata Pelajaran : Penjasorkes
Materi Pokok : Permainan Kasti
Sasaran Program : Siswa Kelas III SDN Medono 07
Evaluator : Yunaningsih, S.Pd
Tanggal : 15 Juni 2011

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui Bapak/Ibu sebagai ahli pendidikan penjasorkes terhadap modifikasi model pembelajaran permainan kasti yang efektif dan efisien guna pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas III SD Negeri Medono 07 Kota Pekalongan yang saya modifikasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjasorkes.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/ model pembelajaran Modifikasi permainan kasti, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rancangan evaluasi ini menggunakan teknik skoring, yakni:

1 = tidak baik	4 = baik
2 = kurang baik	5 = sangat baik
3 = cukup	

Saran untuk perbaikan model pembelajaran

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukan revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkatan dan jelas pada kolom 4.

Saran:

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Pemanasan	-	-
2	Inti	-	-
3	Pendinginan	-	-

Komentar:
**Kesimpulan:**

Model pembelajaran permainan kasti ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/ uji coba kecil dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil.

Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan pengetahuan anda

Pekalongan, 15 Juni 2011

Evaluator,

Yunaningsih, S.Pd

NIP. 19700702 200012 2 003

Lampiran 13

**DOKUMENTASI PADA SAAT PENGAMBILAN DATA
UJI COBA KECIL**



Gambar 9. Pemanasan (Uji Coba Kecil)



Gambar 10. Permainan Pemanasan (Uji Coba Kecil)



Gambar 11. Pemanasan (Uji Coba Kecil)



Gambar 12. Pengarahan (Uji Coba Kecil)



Gambar 13. Permainan Kasti (Uji Coba Kecil)



Gambar 14. Permainan Kasti (Uji Coba Kecil)



Gambar 15. Pendinginan (Uji Coba Kecil)



UJI COBA BESAR



Gambar 16. Pemanasan (Uji Coba Besar)



Gambar 17. Pemanasan (Uji Coba Besar)



Gambar 18. Pengarahan (Uji Coba Besar)



Gambar 19. Permainan Kasti (Uji Coba Besar)



Gambar 20. Permainan Kasti (Uji Coba Besar)



Gambar 21. Pendinginan (Uji Coba Besar)