



**MENINGKATKAN TEKNIK DASAR MEMUKUL BOLA KASTI
MELALUI BERMAIN *TOKAS* PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI NGEMPON 01 KECAMATAN
BERGAS KABUPATEN SEMARANG
TAHUN 2013**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1
Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Sukrisno
6101911053

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2013**

SARI

Sukrisno, 2013. Meningkatkan Teknik Dasar Memukul Bola Kasti Melalui Bermain *Tokas* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Semester II Tahun 2013. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: (1) Dr. Harry Pramono, M.Si. (2) Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci : Kasti, Tonnis, permainan, modifikasi, SD, Kelas IV

Dalam pembelajaran bermain bola kasti anak mengalami kesulitan dalam memukul bola kasti karena anak kurang antusias dalam mengikutinya, pembelajaran yang monoton berorientasi pada teknik, dan tidak ada modifikasi maka peneliti tertarik untuk meningkatkan teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* pada siswa SDN Ngempon 01 Kec. Bergas Kab. Semarang Semester II Tahun 2013. Apakah dengan bermain *tokas* dapat meningkatkan teknik dasar memukul bola kasti pada siswa kelas IV SDN Ngempon 01 Kec. Bergas Kab. Semarang Semester II Tahun 2013 ?. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* pada siswa kelas IV SDN Ngempon 01 Kec. Bergas Kab. Semarang Tahun 2013.

Penelitian ini dilakukan dua kali pertemuan yaitu siklus I tanggal 15 Mei 2013 dan Siklus II tanggal 22 Mei 2013. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Ngempon 01 Kec. Bergas Kab. Semarang Semester II tahun 2013. Objek penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar teknik dasar memukul bola kasti pada siswa kelas IV SDN Ngempon 01 Kec. Bergas Kab. Semarang Semester II Tahun 2013. Lokasi penelitian di halaman SDN Ngempon 01 Kec. Bergas Kab. Semarang. Teknik pengumpulan data terdiri dari Observasi, Dokumentasi, Tes Praktik dan Tes Tertulis. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas terdiri atas 4 tahap yaitu: planning (perencanaan), action (tindakan), Observasi (pengamatan), dan reflection (refleksi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen pembelajaran (Silabus, RPP, Lembar Observasi, Tes Praktik dan Tes Tertulis) dan instrument evaluasi (Aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif). Analisis data penelitian adalah data kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian ini menghasilkan data ketuntasan siklus I adalah 45,94% dan siklus II adalah 91,89%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran telah berhasil karena siswa yang tuntas telah melebihi 85,00% dari jumlah siswa.

Maka dapat disimpulkan pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Saran yang dapat disampaikan antara lain : (1) Bagi siswa untuk meningkatkan semangat belajar. (2) Bagi guru galilah ide-ide kreatif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, ciptakan pembelajaran PAIKEM GEMBROT dan mempunyai tujuan agar semua ranah dapat terpenuhi. (3) Bagi sekolah semoga dapat mencukupi sarana prasarana agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. (4) Bagi pembaca semoga dapat sebagai tambahan pengetahuan dalam pembelajaran.

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Sukrisno, NIM 6101911053, Program Studi PKG/ PJKR S1, judul Meningkatkan Teknik Dasar Memukul Bola Kasti Melalui Bermain Tokas Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun 2013, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Jum'at, Tanggal 2 Agustus 2013

Panitia Ujian




Dewan Penguji

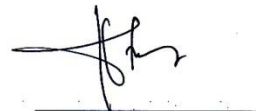
1. Supriyono, S.Pd.M.Or (Ketua)
NIP. 197201271998021001



2. Dr. H. Harry Pramono, M.Si (Anggota)
NIP. 195910191985031001



3. Andry Akhiruyanto, S.Pd.M.Pd (Anggota)
NIP. 198101292003121001



PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang (UNNES) Pada :

Hari :

Tanggal :

Yang mengajukan,



Sukriano
NIM. 6101911057

Pembimbing I



Dr. H. Harry Pramono, M.Si
NIP. 19591019 198503 1001

Pembimbing II



Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd
NIP. 19810129 200312 1001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Drs. Muryo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 1988031002

8/7 2013

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Sukrisno

NIM : 6101911053

Jurusan / Prodi : PKG / PJKR S 1

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Semarang, 2013

Yang membuat pernyataan,

Sukrisno

NIM. 6101911053

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh – sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap “. (Al–Qur’an Surat Al–Insyirah ayat 6-8).

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Bapak, Ibu dan saudaraku tersayang.
2. Istriku tercinta Raniya Tri Susanti, S.Pd yang telah sabar dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Anakku Harsa Kris Nadhif Athaya yang sangat aku sayangi.
4. Semua Keluarga besarku tersayang
5. Teman-teman seperjuangan kelompok Kab. Semarang.
6. Keluarga besar SDN Ngempon 01.
7. Almamater FIK Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi oleh mahasiswa untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Dengan kerendahan hati tak lupa perkenankan penulis menghaturkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan motivasi pada peneliti untuk penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian materi perkuliahan.
5. Bapak Dr. H. Harry Pramono, M.Si, dosen pembimbing utama yang telah memberikan petunjuk, dorongan, motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Andry Akhiruyanto, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing kedua yang telah memberikan arahan dan motivasinya serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Sri Dati, S.Pd.M.M, Kepala UPTD Pendidikan Kec. Bergas yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk kegiatan penelitian dalam rangka penyelesaian tugas skripsi.

8. Ibu Suyati, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk kegiatan penelitian guna penyelesaian tugas skripsi..
9. Teman-temanku seperjuangan yang telah banyak membantu terlaksananya penelitian ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Skripsi ini penulis susun berdasarkan data yang penulis peroleh dan berdasarkan kemampuan yang penulis miliki. Meskipun penulis sadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis yakin masih banyak kekurangannya, baik dalam isi maupun susunan bahasanya. Untuk itu semua kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dapat diberikan dan akan penulis terima dengan senang hati.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga uraian yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
SARI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1. Bagi Siswa	5
1.4.2. Bagi Guru	5
1.4.3. Bagi Sekolah	5
1.5. Sumber Pemecahan Masalah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Pengertian Pendidikan Jasmani	7
2.2. Tujuan Pendidikan Jasmani.....	7
2.3. Karakteristik Siswa Kelas IV	8
2.4. Pengertian Pembelajaran	11
2.5. Ciri-ciri Pembelajaran	12
2.6. Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani	14
2.7. Permainan Kasti dan Tonnis	15
2.7.1. Permainan Kasti	15
2.7.2. Permainan Tonis	18
2.8. Metode Pembelajaran Dengan Bermain	21
2.8.1. Pengertian Metode Pembelajaran Dengan Bermain	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1. Subyek Penelitian	23

3.2. Objek Penelitian	23
3.3. Waktu Penelitian	23
3.4. Lokasi Penelitian	24
3.5. Teknik Pengumpulan Data	24
3.5.1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	25
3.6. Instrumen Pengumpulan Data	31
3.6.1. Instrumen Pembelajaran	31
3.6.2. Instrumen Evaluasi	31
3.7. Analisis Data	33
3.7.1. Data Kuantitatif	34
3.7.2. Data Kualitatif	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1. Hasil Penelitian	36
4.1.1. Pembahasan Siklus Pertama	36
4.1.2. Pembahasan Siklus Kedua	40
4.2. Pembahasan	43
4.2.1. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II	43
4.2.2. Analisis Pembelajaran	45
4.2.3. Simpulan Siklus Berdasarkan Hasil Belajar	46
4.2.4. Ketuntasan Belajar	46
BAB V PENUTUP	47
5.1. Kesimpulan.....	47
5.2. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN-LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

1. Rubrik penilaian (Psikomotor)	32
2. Rubrik penilaian sikap (Afektif)	32
3. Rubrik penilaian pengetahuan (Kognitif)	33
4. Kriteria Ketuntasan Belajar Penjasorkes	35
5. Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa dalam %	35
6. Rambu – rambu Analisis Hasil Belajar	35
7. Hasil penelitian aktivitas guru dan siswa pada siklus I	38
8. Hasil penelitian aktivitas guru dan siswa pada siklus II	42
9. Hasil penelitian aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran teknik dasar memukul bolakasti melalui bermain tokas pada siklus I dan siklus II ...	42
10. Perbandingan Prosentase Ketuntasan Siklus I dan Siklus II	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan Permainan Kasti.....	16
2. Lapangan Permainan Tonnis anak usia 6-12 tahun	19
3. Lapangan Permainan Tonnis anak diatas12 tahun	20
3. Bad/ Paddle Permainan Tonnis	20
4. Siklus PTK Model Kemmis	26
5. Diagram ketuntasan siswa pada siklus I	38
6. Diagram ketuntasan siswa pada siklus II	41
7. Diagram aktivitas guru dan aktivitas siswa	42
8. Diagram batang perbandingan prosentase ketuntasan siklus I dan II	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

1. Penetapan Dosen Pembimbing	51
2. Ijin Penelitian	52
3. Keterangan Penelitian	53
4. Silabus	54
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	57
6. Daftar Nama Siswa	69
7. Data Hasil belajar siswa pada Siklus I	70
8. Data Hasil belajar siswa pada Siklus II	71
9. Data Perbandingan Prosentase Ketuntasan Siklus I dan Siklus II	72
10. Data Hasil lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain <i>tokas</i> pada Siklus I	73
11. Data Hasil lembar observasi aktivitas guru selama pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain <i>tokas</i> pada Siklus I	74
12. Data Hasil lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain <i>tokas</i> pada Siklus II	76
13. Data Hasil lembar observasi aktivitas guru selama pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain <i>tokas</i> pada Siklus II	77
14. Dokumentasi Penelitian	78

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani.

Dalam memahami arti pendidikan jasmani, kita harus juga mempertimbangkan hubungan antara bermain (play) dan olahraga (sport), sebagai istilah yang lebih dahulu populer dan lebih sering digunakan dalam konteks kegiatan sehari-hari. Pemahaman tersebut akan membantu para guru atau masyarakat dalam memahami peranan dan fungsi pendidikan jasmani secara lebih konseptual.

Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Kita mengartikan bermain sebagai hiburan yang bersifat fisik yang tidak kompetitif, meskipun bermain tidak harus selalu bersifat fisik. Bermain bukanlah berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen dari bermain dapat ditemukan di dalam keduanya.

Bermain, olahraga dan pendidikan jasmani melibatkan bentuk-bentuk gerakan, dan ketiganya dapat melumat secara pas dalam konteks pendidikan jika

digunakan untuk tujuan-tujuan kependidikan. Bermain dapat membuat rileks dan menghibur tanpa adanya tujuan pendidikan, seperti juga olahraga tetap eksis tanpa ada tujuan kependidikan.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dasar dan strategi permainan atau olahraga.

Pendidikan jasmani di sekolah terbagi dalam beberapa cabang yaitu: cabang olahraga bola besar, cabang olahraga bola kecil, cabang olahraga senam dan cabang olahraga atletik. Pembelajaran yang ada unsur permainannya seperti pada cabang olahraga bola kecil di sekolah yaitu kasti, siswa pada umumnya sangat antusias dalam mengikutinya. Bila terjadi hal yang demikian merupakan modal utama atau syarat utama yang paling penting dalam pembelajaran, dengan antusias atau rasa senang tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Keadaan yang sebaliknya, siswa kurang suka dalam mengikuti pembelajaran maka tujuan dari pembelajaran sulit tercapai, ketidaksukaan ini menyebabkan siswa menjadi malas dalam beraktifitas.

Dari kesekian banyaknya permainan yang dikenalkan dan diberikan pada anak SD, Kasti merupakan salah satu jenis permainan bola kecil beregu. Kasti merupakan bentuk permainan tradisional yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan. Permainan ini biasa dilakukan di lapangan terbuka. Pada anak-anak usia sekolah dasar, permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan solidaritas antar teman. Agar dapat bermain kasti dengan baik kita dituntut memiliki beberapa keterampilan yaitu memukul, melempar, dan menangkap bola serta kemampuan lari.

Berdasarkan pengamatan pada saat pembelajaran khususnya permainan kasti kurang antusias dalam mengikutinya, baik siswa putra maupun siswa putri. Keadaan semacam ini menjadi masalah agar bagaimana caranya pembelajaran kasti dapat meningkat. Karena dengan keadaan demikian, tujuan pembelajaran pun pasti belum tercapai. Setelah melakukan pengamatan, hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang monoton atau pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran teknik, tidak adanya unsur modifikasi dalam penyajian materi pembelajaran.

Dari data perolehan nilai siswa Kelas IV SDN Ngempon 01 pada pembelajaran sebelumnya didapatkan masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai KKM yaitu 75. Bahkan hanya ada 13 siswa dari 37 siswa yang telah mencapai KKM. Sehingga hanya 35,13% ketuntasan yang dicapai, padahal target ketuntasan yang akan dicapai adalah 85,00%. Sehingga masih sangat jauh dari yang diharapkan.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti mencoba pembelajaran dengan memodifikasi pemukul untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan

teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas*. Pendekatan modifikasi dapat berbentuk macam-macam bentuk yang menuju ke teknik dasar permainan kasti, ini dikarenakan banyaknya teknik dasar dalam permainan kasti diantaranya ada teknik dasar memukul bola yaitu memukul bola bawah, mendatar dan melambung. Peneliti akan mencoba mengajarkan teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* dengan memodifikasi teknik dasar memukul bola kasti dengan menggunakan *paddle tennis*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Meningkatkan Teknik Dasar Memukul Bola Kasti Melalui Bermain *Tokas* Pada Kelas IV SD Negeri Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Semester II Tahun 2013".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan bermain *tokas* dapat meningkatkan teknik dasar memukul bola kasti pada siswa kelas IV SDN Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun 2013?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* pada siswa kelas IV SDN Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun 2013.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain sebagai berikut:

1.4.1. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan keterampilan memukul bola kasti.
- 2) Memperbaiki permasalahan yang ditemukan dalam permainan bola kecil (bola kasti).
- 3) Memupuk dan meningkatkan ketertiban, ketertarikan, kenyamanan, kesenangan dalam diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran permainan bola kecil (bola kasti).

1.4.2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat mendorong untuk lebih kreatif dalam merencanakan, memilih metode pembelajaran dan menggunakan sarana prasarana pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih aktif, inovatif, menarik dan menyenangkan.

1.4.3. Bagi Sekolah

Pengamat terobsesi untuk menjadikan permainan *tokas* menjadi cabang olahraga unggulan di wilayah kerja pengamat.

1.5 Sumber Pemecahan Masalah

Dalam menyikapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran Penjasorkes khususnya dalam materi pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti di Sekolah Dasar tentunya banyak cara atau metode yang dapat diterapkan. Namun dalam hal ini peneliti mencoba untuk menerapkan salah satu metode mengajar yaitu melalui bermain *tokas*.

Dalam hal ini peneliti memilih bermain *tokas* dikarenakan dengan bermain *tokas* dalam pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti dengan menggunakan pemukul *paddle tonnis* dan bola tonnis akan memotivasi siswa yang tidak bisa memukul bola untuk lebih meningkatkan keterampilan yang dimiliki.

Dengan alasan tersebut di atas, tentunya dalam pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* menjadi salah satu cara yang cukup efektif untuk memecahkan permasalahan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani sebagai suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Samsudin, 2008:2)

2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Samsudin (2008:3) tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan jasmani antara lain :

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi dalam pendidikan jasmani.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas – tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).

- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

2.3 Karakteristik Siswa Kelas IV

Tahapan perkembangan anak yang penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya adalah pada masa usia sekolah dasar (sekitar 6,0 – 12,0). Karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar masih termasuk dalam tahap atau fase pertumbuhan dan perkembangan. Siswa kelas IV sekolah dasar biasanya berumur antara 10-11 tahun.

Pendapat yang dikemukakan oleh Charlotte Buhler (dalam Sobur Alex, 2009: 131) tentang pembagian fase perkembangan anak adalah sebagai berikut:

- 1) Fase Pertama (0-1 tahun)

Pada fase/tahap ini anak yang berkembang sedang menghayati berbagai objek di luar diri sendiri. Anak sedang melatih fungsi-fungsi, khususnya fungsi motorik, yakni fungsi yang berhubungan dengan gerakan-gerakan anggota badan.

- 2) Fase Kedua (2-4 tahun)

Fase ini merupakan fase pengenalan dunia objektif di luar diri sendiri, yang mulai disertai dengan penghayatan yang bersifat subjektif. Mulai dari pengenalan pada “aku” sendiri, dengan bantuan bahasa dan kemauan diri sendiri. Anak tidak mengenal dunia luar berdasarkan pengamatan yang objektif, melainkan memindahkan keadaan batinnya pada benda-benda di luar dirinya. Anak sering bercakap-cakap dengan boneka atau berbincang-bincang dengan hewan.

3) Fase Ketiga (5-8 tahun)

Pada tahap/fase ini bisa dikatakan sebagai masa sosialisasi anak. Pada masa ini, anak sudah belajar untuk memasuki dunia luar atau masyarakat luas seperti taman kanak-kanak, sekolah dasar maupun pergaulan dengan teman-teman sepermainannya. Anak mulai belajar mengenal arti prestasi, pekerjaan, dan tugas-tugas kewajiban. Jadi, yang penting untuk diperhatikan dalam fase/tahap ini adalah berlangsungnya proses sosialisasi.

4) Fase Keempat (9-11 tahun)

Fase ini adalah masa Sekolah Dasar. Pada periode ini, anak mencapai objektivitas tertinggi. Pada tahap ini dapat dikatakan sebagai tahap menyelidik, mencoba, dan bereksperimen yang distimulasi oleh dorongan-dorongan menyelidik dan rasa ingin tahu yang besar, masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah, dan bereksplorasi. Pada masa ini, secara tidak sadar anak berpikir tentang dirinya sendiri dan anak sering mengasingkan diri dan mulai “menemukan diri sendiri”.

5) Fase Kelima (14-19 tahun)

Fase ini merupakan masa tercapainya syintese di antara sikap ke dalam batin sendiri dengan sikap ke luar, pada dunia objektif dan pada fase ini untuk

kali kedua anak bersikap subjektif dalam kehidupannya. Dengan tiba masa ini, masa perkembangan anak sudah selesai dan berganti memasuki masa kedewasaan.

Menurut Bassett, Jacka, dan Logan (dalam Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 2001: 11) secara umum karakteristik anak usia sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri;
- 2) Mereka senang bermain dan lebih suka bergembira/riang;
- 3) Mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru;
- 4) Mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan;
- 5) Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi;
- 6) Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak-anak lainnya.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar adalah berada pada masa perkembangan dan pertumbuhan. Banyak aspek yang berkembang pada diri anak seperti aspek fisik, sosial, emosional, dan moral sehingga anak akan menemukan jati diri mereka dan juga harus ditunjang oleh lingkungan dan proses pembelajaran menuju kedewasaan. Siswa kelas IV sekolah dasar digolongkan ke dalam stadium operasional konkret, anak mampu melakukan

aktivitas logis, mampu menyelesaikan masalah dengan baik tetapi masih sulit mengungkapkan sesuatu yang masih tersembunyi. Pada masa usia ini, anak suka menyelidik berbagai hal serta anak juga memiliki rasa ingin selalu mencoba dan bereksperimen. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar serta mulai menjelajah dan mengeksplorasi berbagai hal.

Berdasarkan hal ini, guru sepatutnya lebih memahami dunia anak.

2.4 Pengertian Pembelajaran

Belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Wikipedia.com)

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi

kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh siswa) dan Mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal.

Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

2.5. Ciri-Ciri Pembelajaran

Adapun ciri-ciri pembelajaran yang menganut unsur-unsur dinamis dalam proses belajar siswa sebagai berikut :

1) Motivasi belajar

Motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka ia akan berusaha mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi, motivasi dapat dirangsang dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang.

2) Bahan belajar

Yakni segala informasi yang berupa fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain bahan yang berupa informasi, maka perlu diusahakan isi pengajaran dapat merangsang daya cipta agar menumbuhkan dorongan pada diri siswa untuk memecahkannya sehingga kelas menjadi hidup.

3) Alat Bantu belajar

Semua alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi)) dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (siswa). Informasi yang disampaikan melalui media harus dapat diterima oleh siswa, dengan menggunakan salah satu ataupun gabungan beberapa alat indera mereka. Sehingga, apabila pengajaran disampaikan dengan bantuan gambar-gambar, foto, grafik, dan sebagainya, dan siswa diberi kesempatan untuk melihat, memegang, meraba, atau mengerjakan sendiri maka memudahkan siswa untuk mengerti pengajaran tersebut.

4) Suasana belajar

Suasana yang dapat menimbulkan aktivitas atau gairah pada siswa adalah apabila terjadi :

- a. Adanya komunikasi dua arah (antara guru-siswa maupun sebaliknya) yang intim dan hangat, sehingga hubungan guru-siswa yang secara hakiki setara dan dapat berbuat bersama.
- b. Adanya kegairahan dan kegembiraan belajar. Hal ini dapat terjadi apabila isi pelajaran yang disediakan berkesesuaian dengan karakteristik siswa.
- c. Kegairahan dan kegembiraan belajar juga dapat ditimbulkan dari media, selain isi pelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, juga

didukung oleh factor intern siswa yang belajar yaitu sehat jasmani, ada minat, perhatian, motivasi, dan lain sebagainya.

d. Kondisi siswa yang belajar

Mengenai kondisi siswa, adapat dikemukakan di sini sebagai berikut :
Siswa memiliki sifat yang unik, artinya anatar anak yang satu dengan yang lainnya berbeda dan Kesamaan siwa, yaitu memiliki langkah-langkah perkembangan, dan memiliki potensi yang perlu diaktualisasikan melalui pembelajaran.

Kondisi siswa sendiri sangat dipengaruhi oleh faktor intern dan juga faktor luar, yaitu segala sesuatu yang ada di luar diri siswa, termasuk situasi pembelajaran yang diciptakan guru. Oleh Karena itu kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada peranan dan partisipasi siswa, bukan peran guru yang dominant, tetapi lebih berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing.

2.6 Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani

Strategi Pengajaran sebagai Sistem Penyajian. Fungsi guru yang utama dan penting untuk membedakan strategi pengajaran adalah dalam hal pemilihan materi, penyajian tugas, penyusunan tahapan pembelajaran, pemberian umpan balik dan penilaian.

Macam-macam Strategi Pengajaran (Ada 7 strategi), yaitu:

- 1) Pengajaran interaktif (interactive teaching) maksudnya guru dominan dalam Proses Belajar Mengajar (= gaya komando), guru menyuruh-siswa melakukan, guru bertanya-siswa menjawab.
- 2) Pengajaran berpangkalan/berpos (station teaching), = gaya latihan (prosesnya seperti circuit training).

- 3) Pengajaran sesama teman (peer teaching) = gaya resiprokal)
- 4) Pembelajaran cooperative (cooperative learning), dalam prosesnya siswa diberi tugas untuk menyelesaikannya secara berkelompok.
- 5) Strategi pengajaran diri (self instructional strategies), dalam prosesnya siswa diberi tugas/masalah yang harus diselesaikan sendiri dalam jangka waktu tertentu dan sistem tutorial berlaku.
- 6) Strategi kognitif (cognitive strategies), strategi yang memerlukan fungsi kognitif (seperti pemecahan masalah), yang dapat dilakukan dengan konvergen dan divergen.
- 7) Pengajaran beregu (team teaching), melibatkan lebih dari 1 guru untuk mengajar pada kelompok-kelompok

2.7 Permainan Kasti Dan *Tennis*

2.7.1. Permainan Kasti

Permainan kasti sudah dikenal sejak dulu. Bahkan, sejak zaman penjajahan belanda dan jepang, permainan ini sudah ada. Permainan ini sering dilakukan disekolah-sekolah bahkan dimasyarakat pun sering ditemukan. Namun, akhir-akhir ini permainan kasti sudah jarang ditemukan apalagi dalam pertandingan kompetisi resmi.

Kasti merupakan salah satu permainan bola kecil seukuran bola tenis lapangan. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mengumpulkan nilai dengan memukul bola kemudian mengelilingi lapangan. Adapun regu penjaga berusaha menangkap

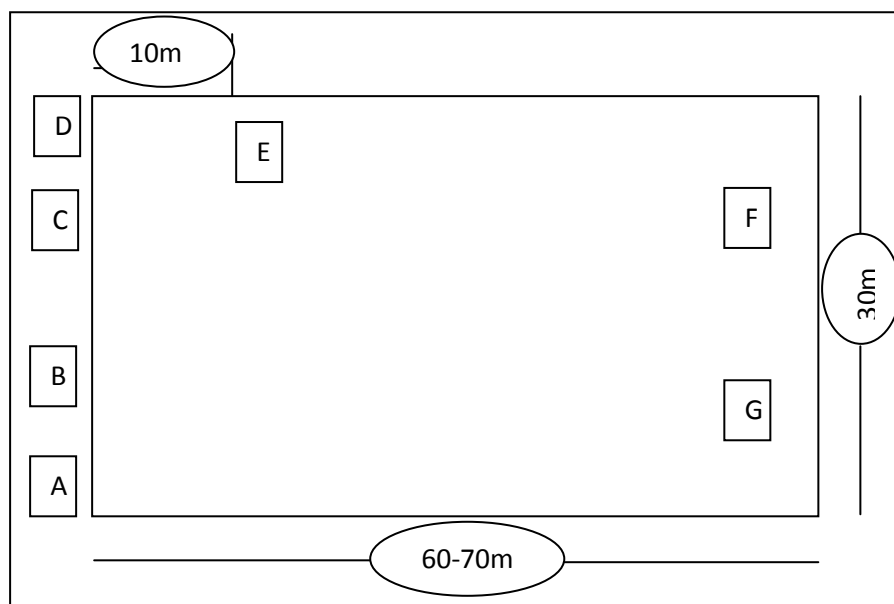
bola, kemudian mematikan regu pemukul. Regu yang paling banyak mengumpulkan nilai, mereka yang keluar sebagai pemenang.

1) Lapangan dan alat yang diperlukan

Lapangan kasti berbentuk persegi panjang dengan ukuran 30 x 60 meter. Ukuran ini bisa disesuaikan dengan kondisi lapangan yang ada. Pada lapangan ini disediakan ruang pemukul dengan ukuran 15 x 5 meter dan dibagi menjadi 3 ruang bujur sangkar yang masing masing panjangnya 5 meter.

Kemudian, disediakan juga tiang pertolongan dan tiang bebas yang ditancapkan di tengah-tengah lingkaran dengan diameter 1 meter. Dari tiang pertolongan ke garis pemukul dan garis samping berjarak 5 meter.

Tiang bebas sendiri ada 2 buah yang terletak masing-masing berjarak 10 meter dari garis samping dan 5 meter dari garis belakang. Tiang-tiang tersebut minimal memiliki tinggi 1,5 meter dari permukaan tanah dan mudah dibedakan dengan tiang pembatas lapangan.



Gambar 2.1 Lapangan Kasti

(Sumber Kurniadi, Deni dan Suro Prapanca, 2010:3)

Keterangan :

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------|
| A : Ruang bebas atau ruang tunggu | E : Tiang hinggap pertama |
| B : Tempat pelempar (pelambung) | F : Tiang hinggap kedua |
| C : Tempat pemukul | G : Tiang hinggap ketiga |
| D : Tempat penjaga belakang | |

Pada permainan kasti, alat-alat yang diperlukan yaitu alat pemukul dan bola kasti. Alat pemukul terbuat dari kayu dengan panjang 50-60 sentimeter. Penampangnya berbentuk oval atau bulat telur dengan lebar penampang tidak lebih dari 5 sentimeter dan memiliki ketebalan 3 sentimeter.

Bola kasti terbuat dari karet atau kulit dengan ukuran lingkaran 19-20 centi meter dan memiliki berat 70-80 gram.

2) Peraturan permainan

- a. Permainan kasti terdiri dari dua regu. Masing-masing regu berjumlah 12 orang dengan satu orang sebagai kapten. Pemain menggunakan nomor dada dari 1-12. Ditambah cadangan sebanyak 6 orang.
- b. Tiap anggota regu berhak memukul bola sebanyak satu kali. Apabila diruang bebas kosong, pemain berhak memukul sebanyak 3 kali.
- c. Apabila pemain memukul bola dengan benar dan kembali keruang bebas mendapat nilai 1. Sementara itu, bila dapat langsung kembali ke ruang bebas mendapat nilai 2.
- d. Pertukaran tempat terjadi apabila : Regu penjaga melempar bola ke regu pemukul dengan sasaran bagian pnggang sampai kaki, Penjaga menangkap bola sebanyak 3 kali, Kayu pemukul lepas dari tangan pemukul, Pemain lari memasuki ruang bebas melalui ruang bebas garis belakang.

- e. Supaya permainan berjalan lancar harus ada wasit pertandingan yang keputusannya mutlak. Wasit dibantu 3 orang penjaga garis dan 2 orang pencatat nilai.
- 3) Teknik Dasar
- a. Melempar bola
Melempar bola dapat dilakukan dengan cara melempar bola bawah, mendatar, dan melambung.
 - b. Latihan menangkap bola
Kemampuan ini bermanfaat sekali saat pemain menjadi regu penjaga agar dapat menangkap bola dengan baik.
 - c. Latihan memukul bola
Memukul bola dapat dilakukan dengan cara memukul bola bawah, mendatar, dan melambung.
 - d. Berlari
Kemampuan ini bermanfaat bagi regu pemukul untuk menghindari terkena lemparan bola dari regu penjaga.

2.7.2. Permainan *Tennis*

1) Pengertian Permainan *Tennis*

Permainan *tennis* dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan tenis. *Tennis* merupakan jenis permainan yang menggunakan alat yaitu bola kecil (kurang lebih sebesar bola tenis tapi lebih lentur) dan menggunakan Bad / *paddle* (pemukul yang terbuat dari kayu). Permainan *tennis* dapat dilakukan dengan cara bermain tunggal maupun beregu bahkan *tennis* dapat dijadikan dasar sebelum bermain tenis.

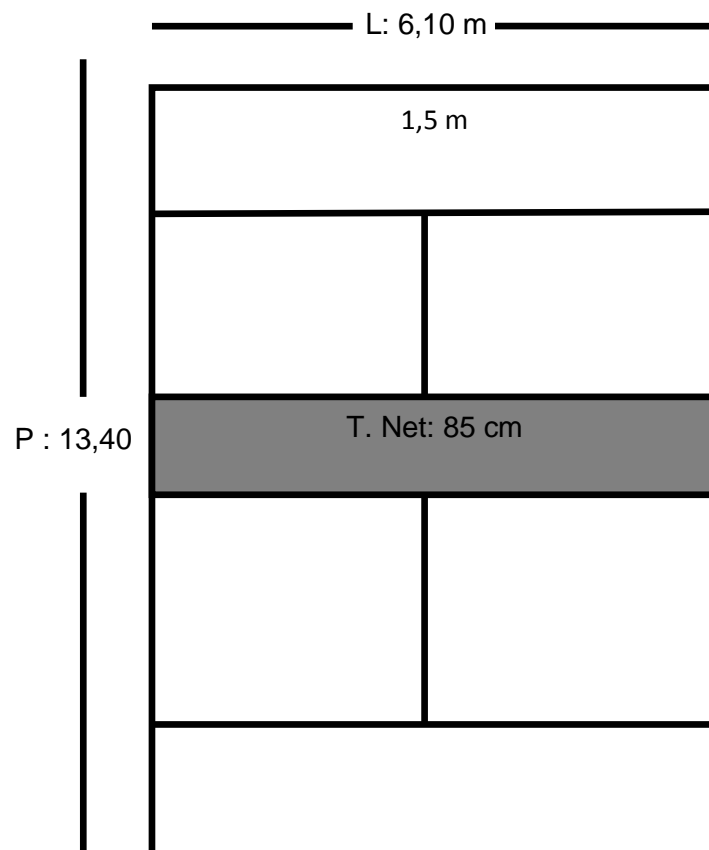
2) Lapangan Permainan *Tennis*

Permainan *tennis* dimainkan pada lapangan berbentuk segiempat dengan ukuran yang sama dengan lapangan bulu tangkis : Panjang 13.40 meter, Lebar nya 6.10 meter, Tinggi net 80 centimeter, dan Tinggi tiang net 85 centimeter.

Permukaan lapangan permainan *tennis* dapat berupa : tanah liat, rumput, tegel ataupun cor semen. Batas-batas lapangan atau garis selebar 5 centimeter.

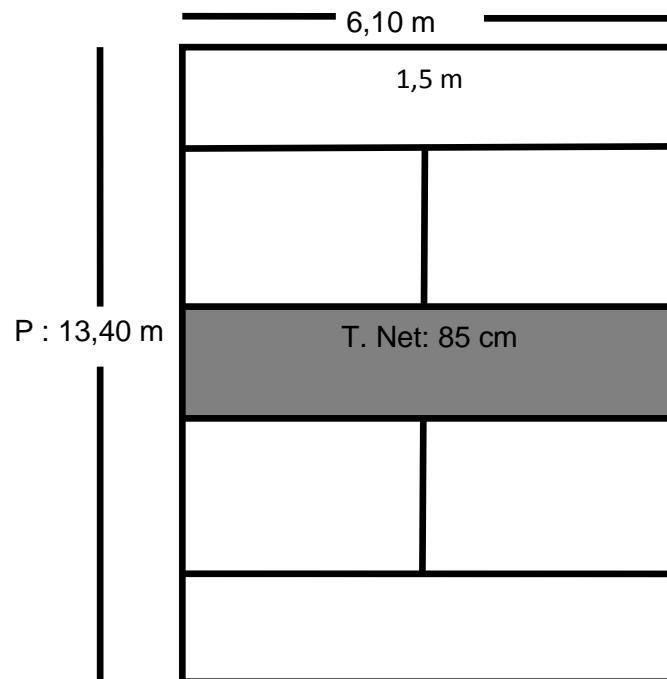
Permainan *tennis* dapat dilakukan oleh semua kelompok umur, yaitu :

- 1) Anak usia 6 – 12 tahun (lapangan sedikit berbeda)



Gambar 2.2 Lapangan *Tennis* anak usia 6-12 tahun
(Sumber Tri Nurharsono dan Sri Haryono, 2006:7)

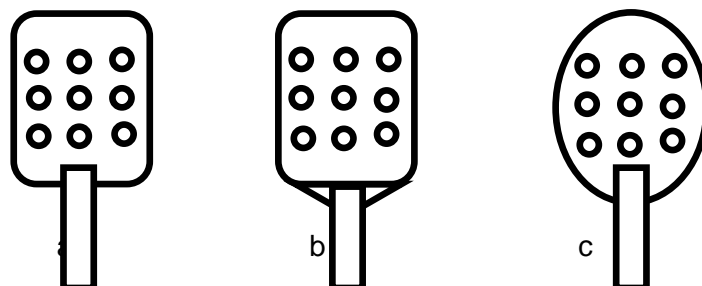
2) Anak diatas usia 12 tahun

Gambar 2.3 Lapangan *Tennis* anak diatas 12 tahun

(Sumber Tri Nurharsono dan Sri Haryono, 2006:8)

3) Bad / *Paddle* Permainan *Tennis*

Bad ini digunakan untuk memukul bola, terbuat dari papan kayu yang tidak mudah patah dengan ketebalan 8 – 12 milimeter , lebar 20 centimeter, panjang 24 centimeter, pegangan panjangnya 8 centimeter. Pada pegangan bad harus diberi pengaman berupa tali.

Gambar 2.4 pemukul (*paddle*)

(Sumber Tri Nurharsono dan Sri Haryono, 2006:9)

4) Bola Permainan *Tennis*

Bola dalam permainan *tennis* hampir sama besarnya dengan bola tenis namun bola *tennis* tekanan udaranya berkurang sehingga agak gembos dan lebih ringan dengan maksud agar pantulan bola tidak terlalu kencang lajunya, sehingga lebih lambat.

Permainan *tennis* memiliki karakteristik tersendiri yang dapat digunakan untuk olahraga anak sekolah dasar sampai perguruan tinggi dan bahkan masyarakat umum (Bapak-bapak dan ibu-ibu yang mau dan mampu).

2.8 Metode Pembelajaran Dengan Bermain

2.8.1 Pengertian

Menurut DR.S.Nasution “Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam suatu tugas atau pekerjaan agar dapat mencapai tujuan sesuai dengan yang ditetapkan”. Sedangkan menurut Drs.H Abu Ahmad dkk (2005:52) metode adalah suatu pengetahuan tentang cara- cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur. Sedangkan menurut kamus besar bahasa indonesia metode adalah “cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditetapkan.

Dengan bermain anak bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, anak-anak akan lebih senang dan menjadikan si anak lebih aktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Mayke (dalam Sudono, 2000:3) “ belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekkannya.

Dari penjelasan di atas dapatlah disimpulkan bahwa metode bermain yang dimaksud adalah suatu cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan untuk menjelaskan konsep abstrak dalam Pendidikan Jasmani yang lebih menyenangkan dan agar siswa lebih paham dan lebih lama mengingat apa yang disampaikan.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD N Ngempon 01 sebanyak 37 siswa yang terdiri dari 12 siswa putra dan 25 siswa putri.

3.2. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang dan sebagai latar penelitian yang hendak diteliti adalah siswa kelas IV SDN Ngempon 01. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar memukul bola kasti pada siswa kelas IV

Objek penelitian tindakan kelas adalah harus tertuju atau SDN Ngempon 1. mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas. Hal-hal yang dapat diamati sehubungan dengan setiap unsur pembelajaran tersebut antara lain (1) siswa itu sendiri, (2) guru yang sedang mengajar, (3) materi pelajaran, (4) peralatan yang digunakan, (5) hasil pembelajaran, (6) lingkungan pembelajaran, (7) pengelolaan atau pengaturan yang dilakukan oleh pemimpin sekolah.

3.3. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 dan 22 Mei 2013.

3.4. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang dan menggunakan sarana halaman sekolah untuk pelaksanaan pembelajaran memukul bola kasti melalui bermain *tokas*.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Tahap observasi adalah tahap mengamati kejadian yang ada pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilaksanakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan dicatat dalam lembar observasi sebagai data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif.

2) Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan data dengan cara membuat lembar penilaian siswa, foto dan video mengenai teknik dasar memukul bola melalui bermain *tokas* yang dilakukan siswa kelas IV SD Negeri Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Semester 2 Tahun 2013.

3) Tes Praktik dan Tes Tertulis

Tes diberikan kepada siswa di setiap akhir siklus dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas*.

3.5. 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

PTK terdiri atas empat tahap, yaitu *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan), *reflection* (refleksi). Dalam bukunya, Agus Kristiyanto (2010:55), empat tahap itu dijelaskan sebagai berikut:

1) Perencanaan (*planning*)

Perencanaan adalah sebuah langkah yang paling awal, yaitu langkah untuk merencanakan tindakan yang telah dipilih untuk memperbaiki keadaan. Pada tahap perencanaan telah tertuang berbagai skenario untuk siklus yang bersangkutan, terutama tentang hal-hal teknis terkait dengan rencana pelaksanaan tindakan dan indikator-indikator capaian pada akhir siklusnya.

Substansi perencanaan pada garis besarnya meliputi beberapa hal-hal terkait dengan pembuatan skenario pembelajaran, persiapan sarana pembelajaran, persiapan instrument penelitian untuk pembelajaran, dan simulasi pelaksanaan tindakan.

2) Tindakan/ pelaksanaan (*action*)

Tahap tindakan adalah tahap untuk melaksanakan hal-hal yang telah direncanakan dalam tahap perencanaan. Peneliti utama dan kolaborator harus saling meyakinkan bahwa apa yang telah disepakati dalam perencanaan benar-benar dapat dilaksanakan. Hal yang cukup berat adalah menjamin agar seluruh pelaksanaan itu berlangsung secara alamiah.

3) Pengamatan (*observasi*)

Tahap observasi adalah tahap mengamati kejadian yang ada pada saat pelaksanaan tindakan. Observer tidak mencatat semua kejadian, tetapi hanya mencatat hal-hal penting yang perlu diamati dengan memanfaatkan lembar observasi yang sudah dipersiapkan peneliti. Pengamatan dilakukan pada saat

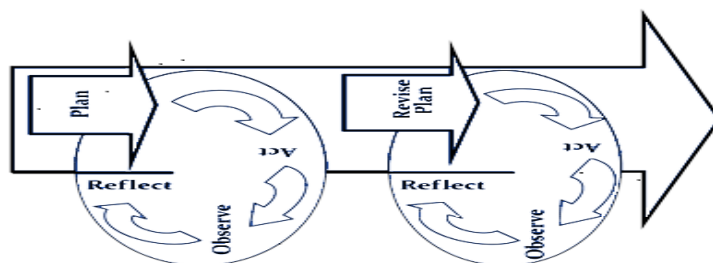
berlangsungnya pelaksanaan. Pencatatan dilakukan seketika dan tidak boleh ditunda, bahkan pengamatan juga akan menghasilkan analisis seketika.

Data yang dikumpulkan dapat berupa data kuantitatif (hasil tes, kuis, presentasi tugas, dan lain-lain) atau data kualitatif yang menggambarkan keaktifan siswa, antusias siswa dan lain-lain.

4) Refleksi (*reflection*)

Refleksi pada dasarnya merupakan bentuk perenungan yang sangat mendalam dan lengkap atas apa yang telah terjadi. Refleksi pada akhir siklus merupakan *sharing of idea* yang dilakukan antara peneliti utama dan kolaborator atas hal yang telah direncanakan, dilaksanakan, dan diobservasi pada siklus tersebut. Refleksi merupakan tahap evaluasi untuk membuat keputusan akhir siklus. Hasil observasi dan analisis pelaksanaan didiskusikan antara peneliti dan kolaborator. Hasil akhirnya adalah untuk membuat kesimpulan bersama.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Berikut adalah salah satu model siklus dalam penelitian tindakan kelas.



Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kemmis

(Sumber Darmadi, Hamid , 2011:249)

Prosedur dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, prosedur atau langkah–langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam kegiatan yang berbentuk siklus penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus, setiap satu siklus terdapat satu kali pertemuan. Masing-masing siklus memiliki tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun penjabaran tahapan pelaksanaan dari tiap-tiap siklus adalah sebagai berikut:

1) Siklus Pertama

a. Perencanaan (*planning*)

1) Pembuatan Skenario Pembelajaran

Dalam hal ini, peneliti membuat RPP sebagai dasar skenario pembelajaran dengan indikator meningkatkan teknik dasar memukul bola kasti melalui permainan *tokas* (RPP terlampir).

2) Persiapan sarana dan sumber pembelajaran.

Mempersiapkan media pembelajaran berupa peluit, bola kasti, bola *tonnis*, *peddle tonnis*, tiang hinggap, *cone* dan perlengkapan yang lainnya.

3) Persiapan instrument penelitian untuk pembelajaran.

Mempersiapkan instrument yang sudah dibuat oleh peneliti berupa lembar observasi aktivitas siswa berupa instrumen penilaian kognitif, afektif dan psikomotor dan lembar observasi Keterampilan guru selama pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* dalam mengikuti pembelajaran. Instrument tersebut digunakan untuk mendapatkan hasil pembelajaran siswa dan untuk merencanakan

tindakan selanjutnya, apakah akan mengulang pada siklus pertama atau melanjutkan ke siklus kedua.

b. Tindakan (*Action*)

- 1) Guru menyiapkan perlengkapan pembelajaran.
- 2) Siswa dibariskan.
- 3) Guru memulai dengan berdoa bersama-sama dengan siswa.
- 4) Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.
- 5) Guru membimbing siswa untuk melakukan pemanasan/ stretching.
- 6) Siswa diajak kembali untuk mengingat permainan kasti.
- 7) Guru menjelaskan tentang peraturan permainan *tokas*.
- 8) Siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk mencoba melakukan teknik dasar memukul bola kasti dengan menggunakan *paddle tonnis*.
- 9) Permainan yang menuju ke permainan inti.
- 10) Siswa siswa dibagi menjadi dua kelompok.
- 11) Siswa diberi kesempatan untuk melakukan teknik dasar memukul bola kasti melalui dengan *paddle tonnis* sampai bisa.
- 12) Siswa melakukan permainan *tokas*.

c. Pengamatan (*Observas*)

Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan terhadap kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* dengan memperhatikan 3 ranah penilaian, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

d. Refleksi (*Reflection*)

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus pertama
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus pertama

- 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya
- 4) Merencanakan tindak lanjut untuk siklus kedua.

2) Siklus Kedua

a. Perencanaan (*planning*)

1) Pembuatan Skenario Pembelajaran

Dalam hal ini, peneliti membuat RPP sebagai dasar skenario pembelajaran dengan indikator meningkatkan teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain tokas (RPP terlampir).

2) Persiapan sarana dan sumber pembelajaran.

Mempersiapkan media pembelajaran berupa peluit, bola kasti, bola *tonnis*, *peddle tonnis*, tiang hinggap, *cone* dan perlengkapan yang lainnya

3) Persiapan instrumen penelitian untuk pembelajaran.

Mempersiapkan instrumen yang sudah dibuat oleh peneliti berupa lembar observasi aktivitas siswa berupa instrumen penilaian kognitif, afektif dan psikomotor dan instrumen observasi aktivitas guru selama pembelajaran. Instrument tersebut digunakan untuk mendapatkan hasil pembelajaran siswa dan guru untuk merencanakan tindakan selanjutnya, apakah akan mengulang pada siklus kedua atau melanjutkan ke siklus selanjutnya.

b. Tindakan (*Action*)

- 1) Guru menyiapkan perlengkapan pembelajaran.
- 2) Siswa dibariskan dalam bentuk barisan bersaf.
- 3) Guru memulai dengan berdoa bersama-sama dengan siswa.
- 4) Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.
- 5) Guru membimbing siswa untuk melakukan pemanasan/*stretching*.

- 6) Siswa diajak kembali untuk mengingat permainan *tokas* pada siklus I.
- 7) Guru menjelaskan tentang pembelajaran dan metode yang akan dipakai dalam pembelajaran. Metode yang akan digunakan hampir sama dengan siklus I namun ada sedikit perbedaan dalam penerapannya. Metode pembelajaran yang digunakan pada siklus II bola yang digunakan bola *tonnis* dan siswa diberikan kebebasan untuk memukul bola dengan peraturan yang ditentukan oleh guru.
- 8) Siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk mencoba melakukan teknik dasar memukul bola kasti dengan menggunakan *paddle tonnis*.
- 9) Permainan yang menuju permainan inti.
- 10) Siswa dibagi menjadi dua kelompok.
- 11) Siswa diberi kesempatan untuk melakukan teknik dasar memukul bola kasti melalui dengan *paddle tonnis* sampai bisa.
- 12) Siswa melakukan permainan *tokas*.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan terhadap kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* dengan memperhatikan 3 ranah penilaian, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

d. Refleksi (*Reflection*)

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus kedua
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus kedua
- 3) Kemudian hasil dari refleksi pada siklus pertama dan kedua merupakan acuan bagi peneliti untuk melakukan apakah hasil belajar menunjukkan peningkatan nilai dari jumlah siswa kelas yang bersangkutan sesuai

penetapan dari KKM dan indikator, bila belum maka akan dilanjutkan siklus berikutnya.

3.6. Instrument Pengumpulan Data

3.6.1 Instrumen Pembelajaran

1) Silabus

Merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran kelas yang digunakan sebagai landasan dalam menyusun RPP.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk setiap pertemuan. Masing-masing RPP berisi kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar.

3) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa.

3.6.2. Instrumen Evaluasi

1) Aspek Psikomotor

Teknik penilaian psikomotor

Tes unjuk kerja : melakukan gerakan memukul bola kecil melalui permainan tokas.

Tabel 3.1 Rubrik penilaian (psikomotor)

No	Nama	Aspek yang dinilai				Jumlah skor	Nilai
		1	2	3	4		
1.							
2.							
Dst							

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

- 1) Ayunan tangan : 1 - 3
- 2) Posisi tubuh saat memukul bola : 1 - 3
- 3) Perkenaan bola : 1 - 3
- 4) Arah bola : 1 - 3

$$\text{Nilai psikomotor} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

- 2) Teknik penilaian sikap/ afektif

Bentuk tes : pengamatan

Tabel 3.2 Rubrik penilaian sikap (afektif)

No	Nama	Aspek yang dinilai				Jumlah skor	Nilai
		1	2	3	4		
1.							
2.							
Dst							

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

- 1) Nilai semangat : 1 - 3
- 2) Nilai keaktifan : 1 - 3
- 3) Nilai kejujuran : 1 - 3
- 4) Nilai kerjasama/ menghargai teman : 1 - 3

$$\text{Nilai afektif} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

3) Aspek Kognitif

Teknik penilaian kognitif

Bentuk tes : tertulis

- 1) Apa kepanjangan dari tokas
- 2) Apa nama pemukul tokas
- 3) Berbentuk apa lapangan tokas
- 4) Bagaimana cara mematikan lawan
- 5) Pergantian tempat antara regu pemukul dan regu penjaga terjadi apabila . . .

Tabel 3.3 Rubrik penilaian pengetahuan (kognitif)

No	Nama	Skor soal					Jumlah skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.								
2.								
Dst								

Keterangan :

Setiap soal diberi skor 1 – 3

$$\text{Nilai kognitif} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

3.7. Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan menentukan presentasi ketuntasan belajar dan mean (rerata) kelas dan data kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat

menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

3.7.1. Data kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan menentukan presentasi ketuntasan belajar dan mean (rata-rata) kelas.

Adapun data dipaparkan dalam bentuk presentasi dan penyajian data kuantitatif angka. Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar.

$$P = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{siswa}} \times 100\%$$

(Zainal Aqib, 2008:41)

Rumus untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

(Zainal Aqib, 2008:42)

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Belajar Penjasorkes

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak Tuntas

Sumber : Depdiknas, Rancangan Hasil Belajar 2006

3.7.2. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil belajar siswa dan hasil observasi keterampilan siswa dalam pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* pada siswa kelas IV SDN Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2012/2013.

Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Tabel 3.5 Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan %	Arti
≥80 %	Sangat Tinggi
60 – 79 %	Tinggi
40 – 59 %	Sedang
20 – 39 %	Rendah
20 %	Sangat Rendah

Sumber : Zainal Aqib, 2008:41

Tabel 3.6 Rambu – rambu Analisis Hasil Belajar

Pencapaian tujuan pembelajaran	Kualifikasi	Tingkatan keberhasilan pembelajaran
85 – 100%	Sangat baik (A)	Berhasil
65 – 84 %	Baik (B)	Berhasil
55 – 64%	Cukup (C)	Tidak berhasil
0 – 54%	Kurang (D)	Tidak berhasil
Pencapaian tujuan pembelajaran	Kualifikasi	Tingkatan keberhasilan pembelajaran

Sumber : Zainal Aqib, 2008: 161

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1. Pembahasan Siklus Pertama

Siklus pertama adalah langkah awal dalam melaksanakan tindakan pembelajaran yang dilakukan peneliti. Siklus pertama ini, dilaksanakan pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Tujuan diadakan penelitian diantaranya pada pelaksanaan siklus pertama ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar teknik dasar memukul bola melalui bermain *tokas*. Cara penilaiannya yaitu peneliti melihat dan menilai analisis memukul bola siswa dengan menggunakan instrument penelitian yang sudah dibuat. Penilaian pembelajaran ini lebih mengarah pada penilaian hasil belajar memukul bola melalui bermain *tokas*, jadi peneliti menilai hasil memukul bola yang mengena pada aspek psikomotor dan afektif. Dengan cara menilai hasil memukul bolanya maka pembelajaran dapat dikategorikan tuntas dan tidak tuntas. Setelah menilai hasil teknik dasar memukul bola siswa, kemudian peneliti menilai aktivitas siswa secara aspek kognitif. Untuk melihat hasil belajar memukul bola meningkat dan tidak meningkat maka ditetapkan pencapaian standarisasi pembelajaran yaitu 85% sudah tercapai atau dikatakan tuntas dan untuk KKM adalah 75.

Pelaksanaan siklus I terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi, dan refleksi. Tahap-tahap yang dilaksanakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I ini peneliti mempersiapkan

pembelajaran yang terdiri atas Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I, lembar observasi / penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor, soal tes kognitif dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran dalam siklus I berlangsung 1 kali pertemuan dengan rincian kegiatan sebagai berikut: Pembelajaran dilaksanakan di halaman SDN Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang pada hari Rabu tanggal 15 Mei 2013 selama 3 jam pelajaran (105 menit), adapun obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 37 siswa. Terdiri dari 12 putra dan 25 putri.

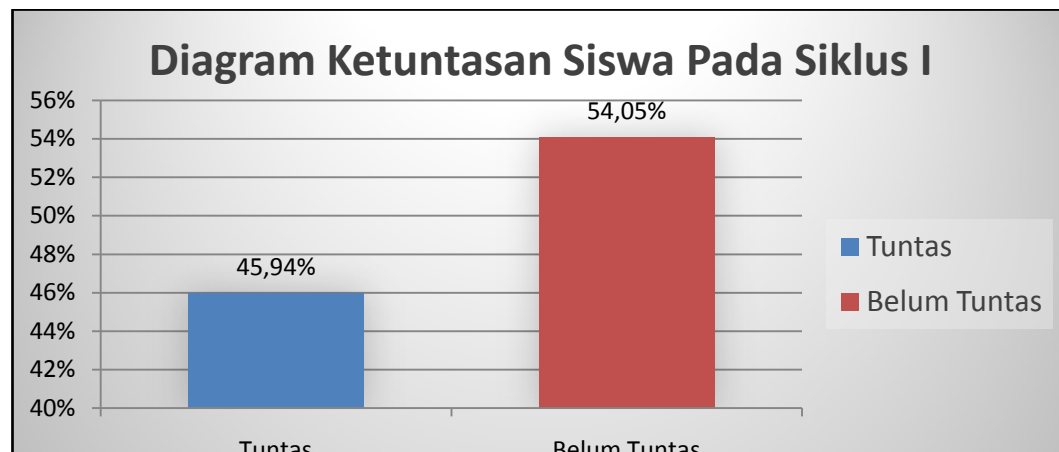
3) Observasi

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan observer sehingga peneliti melakukan observasi baik untuk guru maupun siswa. Peneliti melakukan pengamatan keterampilan siswa dalam melakukan teknik dasar memukul bola melalui bermain *tokas* dengan memperhatikan tiga aspek penilaian, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Dan observer mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Adapun hasil penilaian aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor beserta kriteria ketuntasan siswa pada siklus I dan hasil penelitian aktivitas guru dan siswa pada Siklus I dapat dilihat di lampiran.

Prosentase Ketuntasan siswa:

Siswa yang tuntas = $17/37 \times 100\% = 45,94\%$

Siswa yang belum tuntas = $20/37 \times 100\% = 54,05\%$



Gambar 4.1 Diagram ketuntasan siswa pada siklus I

Berdasarkan data di atas 54,05% dari jumlah siswa belum mencapai Ketuntasan dan prosentase hasil belajar hanya mencapai 45,94%. Hal tersebut menunjukkan bahwa target ketuntasan belajar belum tercapai, karena yang diinginkan peneliti adalah 85,00% dari jumlah siswa harus mencapai ketuntasan. Sehingga harus ditingkatkan lagi dengan siklus II.

Tabel 4.1 Hasil Penelitian Aktivitas Guru dan siswa pada Siklus I

No.	Aspek Penelitian	Hasil Penelitian	Indikator Ketercapaian
1.	Aktivitas Guru dalam mengajar teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain <i>tokas</i> .	72%	75%
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain <i>tokas</i> .	71%	75%

Berdasarkan pengamatan oleh observer Penilaian terhadap Aktivitas Guru dalam mengajar teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* mencapai 71%. Dan penilaian hasil pembelajaran untuk aktivitas siswa mencapai 72%. Dari penilaian Hasil pembelajaran tersebut belum dikategorikan tuntas, karena belum melampaui indikator ketercapaian yaitu 75%.

4) Refleksi

Setelah melakukan pengamatan, tahap perencanaan pada siklus pertama tidak mengalami hambatan dan berjalan dengan baik, yaitu silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), persiapan sarana dan prasarana, sumber pembelajaran serta instrument penilaian/lembar penilaian.

Sedangkan pada tahap pelaksanaan tindakan ada beberapa hal yang menjadi catatan bagi peneliti terutama dalam hal metode pembelajaran yang diterapkan pada masing-masing kelompok. Hal ini dikarenakan siswa mendapatkan hal yang baru, sehingga mereka masih belum paham betul tentang metode yang diterapkan oleh guru. Namun setelah guru menjelaskan dengan jelas, siswa akhirnya memahami dan dapat melaksanakan dengan baik.

Pembelajaran pada siklus I sudah berjalan dengan baik. Namun hasil yang dicapai oleh siswa masih belum seperti yang diharapkan. Pada siklus kedua metode yang digunakan harus lebih efektif dan menarik untuk mendapatkan perhatian dari siswa, sehingga siswa dapat dikondisikan dengan baik sesuai dengan apa yang tercantum pada RPP. Selain itu peneliti juga harus terampil dalam membimbing siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan dalam menetapkan metode pembelajaran, peneliti harus mengubah metode pembelajaran pada siklus pertama yang dianggap kurang efektif dalam pelaksanaannya.

Metode yang digunakan pada siklus kedua harus efektif dan menarik bagi siswa. Perubahan metode pembelajaran pada siklus kedua yaitu menggunakan bola *tonnis*. Peneliti juga disarankan untuk meningkatkan interaksi dengan siswa serta meningkatkan kedisiplinan pada siswa, harapannya tidak ada siswa yang bermain sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.

4.1.2 Pembahasan Siklus Kedua

Penelitian yang dilakukan pada siklus kedua juga terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan / observasi, dan refleksi. Tahap-tahap yang dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri atas Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II, lembar penilaian/penilaian aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor, soal tes kognitif dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Pada tahap ini observer memberikan saran kepada peneliti yaitu siswa boleh memukul bola yang memantul yang diberikan pengumpan dan menggunakan bola yang lebih ringan (bola *tonnis*).

2) Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran dalam siklus II berlangsung 1 kali pertemuan dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Pembelajaran dilaksanakan di halaman SDN Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang pada hari Rabu tanggal 22 Mei 2013 selama 3 jam pelajaran (105 menit), adapun obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 37 siswa. Terdiri dari 12 putra dan 25 putri.

3) Observasi

Sama seperti pada siklus I dalam penelitian di siklus II ini peneliti melibatkan observer dalam melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Guru melakukan pengamatan keterampilan siswa dalam melakukan teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain permainan tokas dengan memperhatikan tiga aspek penilaian, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan

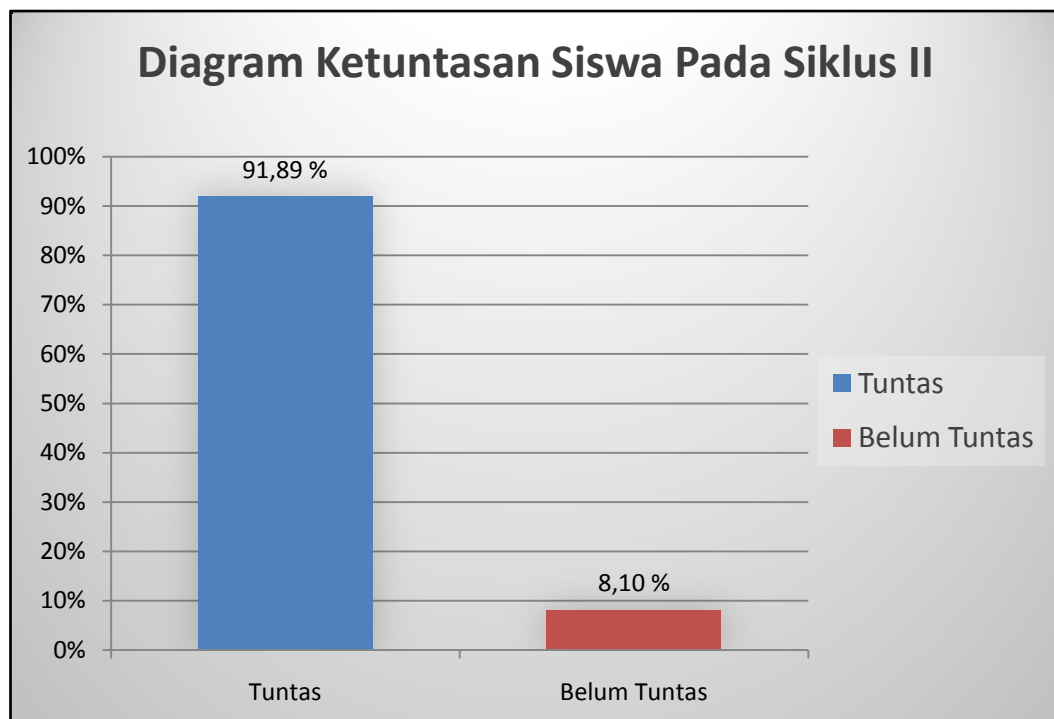
aspek psikomotor seperti pada siklus I.

Adapun hasil penilaian aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor beserta kriteria ketuntasan siswa pada siklus II dapat dilihat dilampiran.

Prosentase Ketuntasan siswa:

Siswa yang tuntas = $34/37 \times 100\% = 91,89\%$

Siswa yang belum tuntas = $3/37 \times 100\% = 8,1\%$



Gambar 4.2 Diagram ketuntasan siswa pada siklus II

Berdasarkan data di atas rata-rata hasil pembelajaran siswa dalam pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain permainan tokas mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan. Dapat dilihat bahwa hanya 8,10% dari jumlah siswa belum mencapai Ketuntasan dan prosentase hasil belajar hanya mencapai 91,89%. Hal tersebut menunjukkan bahwa target ketuntasan belajar sudah

tercapai (KKM telah tercapai).

Tabel 4.2 Hasil Penelitian Aktivitas Guru dan siswa pada Siklus II

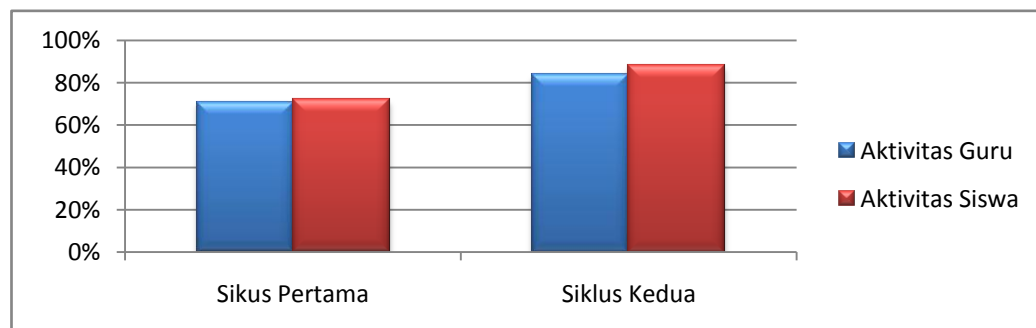
No.	Aspek Penelitian	Hasil Penelitian	Indikator Ketercapaian
1.	Aktivitas Guru dalam teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain <i>tokas</i> .	88%	75%
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain <i>tokas</i> .	84%	75%

Berdasarkan pengamatan oleh observer Penilaian terhadap Aktivitas Guru dalam mengajar teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* mencapai 84%. Dan penilaian hasil pembelajaran untuk aktivitas siswa mencapai 88%. Dari penilaian Hasil pembelajaran tersebut dikategorikan tuntas, karena sudah melampaui indikator ketercapaian yaitu 75%.

Tabel 4.3 Hasil penelitian Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* pada siklus I dan siklus II.

Siklus	Hasil penelitian Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain <i>tokas</i> .	Hasil penelitian Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain <i>tokas</i> .
Pertama	71%	72%
Kedua	84%	88%

Diagram Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa



Gambar 4.3 Diagram Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

Dari hasil Pengamatan oleh observer atas aktivitas guru dalam mengajar pada siklus I mencapai 71%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan 13% yaitu mencapai 84%. Sedangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* pada siklus I mencapai 72%, dan siklus II mengalami peningkatan 16% yaitu 88%. Dari hasil aktivitas guru yang mencapai 84% dan aktivitas siswa mencapai 88% sudah dikategorikan tuntas karena standar ketercapaian 75%.

4) Refleksi

Pada siklus II diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa hal yang belum sempurna.
- 2) Siswa melaksanakan pembelajaran dengan baik dan lebih bersungguh-sungguh karena termotivasi untuk selalu meningkatkan keterampilannya ke level yang lebih tinggi dalam melakukan teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas*.
- 3) Kekurangan pada siklus I sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga pelaksanaan dan hasilnya lebih baik.
- 4) Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan.

4.2. Pembahasan

4.2.1. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Penilaian rata-rata peserta didik pada siklus I dan siklus II dapat diketahui dengan penilaian dari setiap aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor dalam pembelajaran siklus I dan siklus II.

Peningkatan hasil pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain permainan tokas yang dilakukan oleh 37 siswa kelas IV SDN Ngempon 01, ada tiga aspek yang dinilai yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Dari ketiga aspek tersebut dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Perbandingan Prosentase ketuntasan Siklus I dan Siklus II

No	Pelaksanaan	Rata-rata Nilai	Prosentase Ketidaktuntasan	Prosentase Ketuntasan
1.	Siklus I	73,94	54,05%	45,94%
2.	Siklus II	85,78	8,10%	91,89%

Berdasarkan tabel di atas pada pembelajaran siklus I terlihat bahwa hasil pembelajaran belum bisa maksimal dan banyak siswa yang belum memenuhi KKM. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya:

- 1) Metode pembelajaran masih perlu dikembangkan lagi.
- 2) Masih banyak siswa yang kurang percaya diri dan takut pada saat melakukan teknik dasar memukul bola kasti.
- 3) Pemberian motivasi oleh guru pada siswa masih kurang.
- 4) Belum ada penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai tinggi dalam pembelajaran.

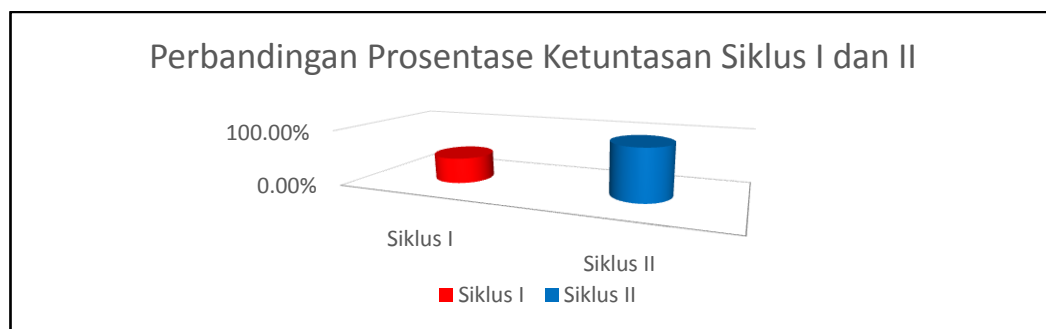
Dari kekurangan tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengembangan dan perbaikan metode pembelajaran pada siklus II agar pembelajaran lebih efektif.
- 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tidak ragu-ragu/takut pada saat melakukan teknik dasar memukul bola kasti.
- 3) Guru memberikan pujian kepada siswa yang berhasil memukul bola pada saat pembelajaran.

Dengan adanya perbaikan-perbaikan yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran siklus II di atas didapatkan hasil pembelajaran jauh lebih meningkat dari siklus I.

Berdasarkan table 4.6 dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil pembelajaran dari siklus I dan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* mengalami peningkatan dalam hasil belajar baik itu dilihat dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

Prosentase Siklus I dan II dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.4 Diagram batang perbandingan prosentase ketuntasan siklus I dan II

4.2.2. Analisis Pembelajaran

Pada siklus I hasil belajar siswa dalam melakukan pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain permainan *tokas* adalah sebagai berikut: nilai tertinggi 81 sedangkan nilai terendah 64 dan nilai rata-rata 73,94. Siswa yang telah mencapai KKM adalah 17 siswa dan yang belum tuntas adalah 20 siswa sehingga keberhasilan pada siklus I adalah 45,94% dan yang belum tuntas adalah 54,05%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II adalah sebagai berikut: nilai tertinggi 91, sedangkan nilai terendah 74, dan nilai rata-rata 85,78. Siswa yang telah mencapai KKM adalah 34 siswa dan yang di bawah KKM adalah 3 siswa, sehingga keberhasilan pada siklus II adalah 91,87% dan

siswa yang belum tuntas 8,10%. Dari siklus I yang prosentase ketuntasannya hanya 45,94% menjadi 91,89% berarti ketuntasan hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 45,95%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran telah berhasil karena siswa yang tuntas telah melebihi 85,00% dari jumlah siswa.

4.2.3. Simpulan Siklus Berdasarkan Hasil Belajar

Berdasarkan nilai-nilai dari siklus I dan siklus II dapat disimpulkan untuk siklus I pembelajaran belum berhasil karena belum memenuhi standar ketuntasan belajar 85,00% dari jumlah siswa keseluruhan baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Pada siklus I pembelajaran sudah berjalan dengan baik, anak sudah antusias dalam pembelajaran akan tetapi siswa masih belum begitu paham tentang metode pembelajaran yang diterapkan. Sedangkan pada siklus II nilai pembelajaran lebih meningkat karena adanya perbaikan dalam pembelajaran dan pemberian materi sehingga siswa mampu mencapai KKM lebih dari 85,00% dari jumlah keseluruhan siswa dan dinyatakan tuntas baik nilai kognitif, afektif, dan psikomotor.

4.2.4. Ketuntasan Belajar

Dari gambar 4.3 dapat dilihat bahwa pada siklus I prosentase ketuntasan pembelajaran hanya 45,94% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat tinggi yaitu mencapai 91,89%. Dengan demikian pembelajaran dinyatakan tuntas dengan hasil lebih dari 85,00% siswa sudah mencapai KKM dan tidak perlu lagi diadakan tindakan selanjutnya.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Meningkatkan Teknik Dasar Memukul Bola Kasti Melalui Bermain *Tokas* Pada Siswa Kelas IV SDN Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Semester II Tahun 2013”, menghasilkan kesimpulan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar baik itu dilihat dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor selama siklus I dan siklus II . Hasil nilai rata-rata pada siklus pertama adalah 73,94% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 85,78. Begitu juga dengan prosentase ketuntasan pada siklus I mencapai 45,94% dan pada siklus II mengalami kenaikan sebesar 45,95% sehingga menjadi 91,89%. Dari hasil Pengamatan oleh observer atas aktivitas guru dalam mengajar pada siklus pertama mencapai 71%, sedangkan pada siklus kedua mengalami peningkatan 13% yaitu mencapai 84%. Sedangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain *tokas* pada siklus pertama mencapai 72%, dan siklus kedua mengalami peningkatan 16% yaitu 88%. Dari hasil aktivitas guru yang mencapai 84% dan aktivitas siswa mencapai 88% sudah dikategorikan tuntas karena standar ketercapaian 75%.

5.2 Saran

1) Bagi siswa

Meningkatkan semangat belajar siswa dalam kondisi dan keadaan apapun, ketahuilah bahwa belajar itu sangat menyenangkan dan menjadikan diri siswa lebih berprestasi, serta kembangkanlah potensi dan skill sesuai dengan apa yang disukai.

2) Bagi Guru

Galilah ide – ide kreatif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, ciptakan pembelajaran yang praktis, aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot. Dalam mengajar guru harus mempunyai tujuan agar semua ranah dalam pembelajaran dapat terpenuhi.

3) Bagi Sekolah

Semoga lebih dapat mencukupi sarana dan prasarana agar kegiatan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat berjalan dengan baik.

4) Bagi Pembaca

Semoga pembaca dapat mengambil hasil yang positif dari apa yang ada di penelitian ini guna memperbaiki maupun sebagai tambahan pengetahuan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas* (dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga). Surakarta: UPT Penerbit dan Pencetakan UNS (UNS Press).
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiona. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP dan Setara D-III.
- Kurniadi, Deni dan suro prapanca. 2010 *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta: CV. Thursina.
- Lutan, Rusli. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Nana Sudjana. 2009. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prakasa, Septa Bagus. 2012. *Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Pendekatan Permainan Tennis*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Pramono, Harry. 2013. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suharsimi A, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukardjo, S dan Nurhasan. 1992. *Evaluasi Pengajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Surabaya: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tri Nurharsono, Sri Haryono, 2006. *Permainan Tennis*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Zainal Aqib, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya

<http://pendidikanjasmaniAriasnaldi.html> (Diakses 08 november 2011)

<http://hilman.web.id/posting/blog/827/pengertian-fungsi-dan-prosedur-evaluasi-pembelajaran.html> (Diakses 8 Oktober 2011)

Lampiran 1 (Penetapan Dosen pembimbing)



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor :

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2012/2013

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/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 (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Januari 1970

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :
1. Nama : Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP : 195910191985031001
Pangkat/Golongan : IV/b - Pembina Tk. I
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd
NIP : 198101292003121001
Pangkat/Golongan : III/c - Penata
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing II
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : SUKRISNO
NIM : 6101911053
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : MENINGKATKAN TEKNIK DASAR MEMUKUL BOLA KASTI MELALUI BERMAIN TOKAS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI NGEMPON 01 KECAMATAN BERGAS KABUPATEN SEMARANG SEMESTER II TAHUN 2013
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



- Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Peringgal

Lampiran 2 (Ijin Penelitian)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 024-8508007

Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

No. : 2152/UM-37.1.6/PL/2013
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD N Ngempon 01
di SD N Ngempon 01

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : SUKRISNO
NIM : 6101911053
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : MENINGKATKAN TEKNIK DASAR MEMUKUL BOLA KASTI MELALUI BERMAIN TOKAS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI NGEMPON 01 KECAMATAN BERGAS KABUPATEN SEMARANG SEMESTER II TAHUN 2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



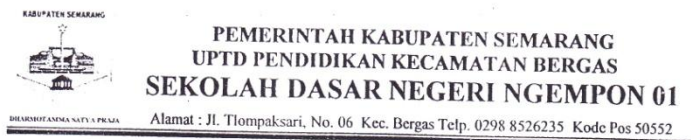
Semarang, 27 Mei 2013

Rekan,

H. Harry Pramono, M.Si.

NIP. 10191985031001

Lampiran 3 (Keterangan Penelitian)



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/78/07/2013

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala SD Negeri Ngempon 01
Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang, menerangkan bahwa :

Nama : Sukrisno
NIM : 6101911053
Prodi : PKG PGPJSD S 1
Semester : IV

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Ngempon 01
dengan baik, tanggal 15 Mei sampai dengan 22 mei 2013.

Demikian surat keterangan kami buat untuk menjadikan periksa dan dapat
digunakan sebagaimana mestinya.

Bergas, 26 Mei 2013
Kepala Sekolah
SD NEGERI
NGEMPON 01
KECAMATAN BERGAS
SUYATI, S.Pd
NIP.196306191988062001

SILABUS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan

Kelas / Semester : IV (Empat) / 2 (dua)

Standar Kompetensi : 6. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan dan olah raga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK / PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	TEKNIK PENILAIAN	BENTUK INSTRUMEN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
6.1. Mempraktekkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan kippers 	<ul style="list-style-type: none"> • Melambungkan bola ke berbagai arah. • Melemparkan bola dengan berbagai variasi 	<p>Aspek Psikomotor :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melambungkan bola ke berbagai arah. • Melemparkan bola dengan berbagai variasi arah. 	Tes Praktek / unjuk kerja	Format penilaian tes unjuk kerja	8 Jam Pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Penjas • Diktat • Lapangan kippers

<p>beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama regu, sportivitas, dan kejujuran *</p>		<p>(melambung, mendatar, dan menyusur tanah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menangkap bola dengan berbagai variasi arah datangnya bola (melambung, mendatar, dan menyusur tanah) • Memukul bola yang dilambungkan/ dilemparkan dari berbagai arah dan jarak. • Cara mematikan lawan dalam permainan kippers. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menangkap bola dengan berbagai variasi arah datangnya bola. • Memukul bola yang dilambungkan/ dilemparkan dari berbagai arah dan jarak. • Cara mematikan lawan dalam permainan kippers. • Bermain kippers dengan peraturan yang dimodifikasi. • Mematuhi peraturan permainan dan kerjasama regu serta menjunjung tinggi sportivitas. 				<ul style="list-style-type: none"> • Bola kecil • Pemukul • Scoring board • Peluit
--	--	---	--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> Bermain kippers dengan peraturan yang dimodifikasi. 	<p>Aspek Kognitif :</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami dasar-dasar permainan kippers. Memahami peraturan permainan kippers. <p>Aspek Afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menampilkan nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran 	<p>Tanya jawab / Tes tertulis</p> <p>Observasi</p>	<p>Lembar kerja</p> <p>Lembar observasi</p>		
--	--	---	---	--	---	--	--

1. *) **KD yang merupakan KD UKRK (Urgency Kontinuitas Relevansi Keterpakaian) tinggi**, Diajarkan sebagai kegiatan pilihan, disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah

***) Materi Pilihan, disesuaikan dengan fasilitas dan peralatan yang tersedia.

***) Diajarkan sebagai kegiatan yang dapat dilakukan dalam semester 1 dan atau semester 2.

2. Untuk pembinaan peserta didik yang berminat terhadap salah satu atau beberapa cabang tertentu dapat dilakukan melalui kegiatan ekstra kurikuler

Bergas,

.....

Guru

Mengetahui

Penjasorkes

Kepala SDN NGEMPON 01

SUYATI, S.Pd

NIP.19630619 198806 2 001

SUKRISNO

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD NEGERI NGEMPON 01
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 4 [Empat] / 2 [dua]
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
Hari/ Tanggal	: Rabu / 15 Mei 2013

SIKLUS I

Standar Kompetensi : 6. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : 6.1 Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran)**

A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan dan memahami permainan tokas
- Siswa dapat melakukan bermain tokas serta dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas.
- Siswa dapat memahami strategi dalam bermain tokas

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan bola kecil / tokas

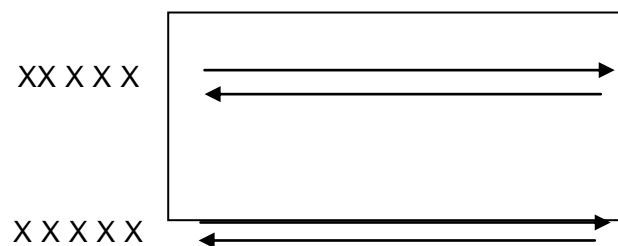
C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 Rabu, 15 Mei 2013

- **Kegiatan Awal (± 15 menit)**
 - Siswa dibariskan
 - Mengecek kehadiran siswa
 - Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
 - Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
 - Mendemonstrasikan materi siklus I yang akan dilakukan/dipelajari
- **Pemanasan (Stretching) dan bermain “balapan memantulkan bola**
 - Permainan pertama memantul-mantulkan bola kasti dengan menggunakan pedle tonnis secara berkelompok bergantian dengan jarak yang sudah ditentukan.



Keterangan:

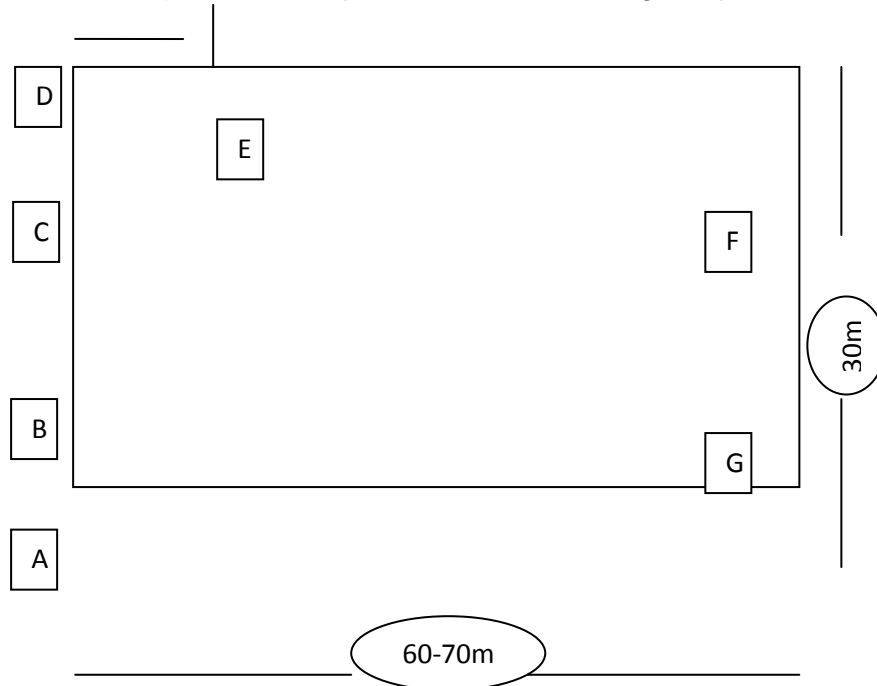
- (a) Siswa dibagi dalam dua kelompok yang jumlahnya sama, Tiap kelompok dibariskan berbanjar.
- (b) Barisan paling depan persiapan memegang pedle dan bola tenis, persiapan menunggu aba-aba.
- (c) Pelaksanaan, apa bila peluit sudah dibunyikan barisan paling depan memantul-mantulkan bola keatas dengan berjala sampai tempat

yang sudah ditentukan kemudian balik lagi sampai tempat semula dan persiapan barisan nomor dua, sampai selesai.

(d) Kelompok yang kalah mendapat hukuman lari satu kali memutar lapangan.

▪ **Inti (±75 menit)**

- a) Siswa dibagi dalam dua kelompok yang jumlahnya sama besar.
- b) Salah satu pemain bertindak sebagai kapten.



GB. LAPANGAN KASTI

Keterangan Gambar:

- A : Ruang bebas atau ruang tunggu
- B : Tempat pelempar (pelambung)
- C : Tempat pemukul
- D : Tempat penjaga belakang
- E : Tiang hinggap pertama
- F : Tiang hinggap kedua
- G : Tiang hinggap ketiga

- c) Waktu permainan dilakukan dalam 2 babak. Tiap-tiap babak 20 – 30 menit. Diantara tiap babak diberikan istirahat 15 menit.
- d) Setiap pemain berhak memukul satu kali, kecuali pemain terakhir berhak memukul sampai 3 kali.
- e) Sesudah memukul, alat pemukul harus diletakkan di dalam ruang pemukul. Apabila alat pemukul diletakkan di luar, maka pemain tersebut tidak mendapatkan nilai, kecuali jika ia segera meletakkannya di dalam ruang pemukul.
- f) Pukulan dinyatakan benar apabila bola yang dipukul melampaui garis pukul, tidak jatuh di ruang bebas, dan tidak mengenai tangan pemukul.
- g) Regu penjaga bertugas :
 - Mematikan lawan dengan cara melemparkan bola ke pemukul atau menangkap langsung bola yang dipukul melambung oleh regu pemukul.
 - Membakar ruang bebas dengan cara menempati ruang bebas jika kosong.
- h) Pelambung bertugas:
 - Melambungkan bola sesuai permintaan pemukul
 - Jika bola yang dilambungkan oleh pelambung tidak sesuai dengan permintaan pemukul, maka pemukul boleh untuk tidak memukulnya. Jika ini terjadi sampai 3 kali berturut-turut maka pemukul dapat berlari bebas ke tiang pemberhentian pertama.
- i) Pergantian tempat antara regu pemukul dan regu penjaga terjadi apabila:
 - Salah seorang regu pemukul terkena lemparan bola
 - Bola pukulan regu pemukul ditangkap langsung oleh regu penjaga sebanyak 3 kali berturut-turut.
 - Alat pemukul lepas ketika memukul
- j) Cara Mendapatkan Nilai
 - Pemain berhasil memukul bola, kemudian lari ke pemberhentian I, II, III, dan ruang bebas secara bertahap, mendapat nilai 1.
 - Pemain berhasil berlari melewati tiang-tiang pemberhentian dan kembali ke ruang bebas atas pukulannya sendiri, mendapat nilai 2.
 - Regu penjaga menangkap langsung bola lambung yang dipukul oleh regu pemukul, mendapat nilai 1.
 - Regu yang mendapatkan nilai paling banyak dinyatakan sebagai pemenang

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

- ☞ Menjelaskan peraturan main
- ☞ Mematuhi peraturan permainan dan kerjasama regu serta menjungjung tinggi sportifitas.

- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

- **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Bermain tokas dengan peraturan yang dimodifikasi
- ☞ Memukul objek yang dilambungkan / dilemparkan dari berbagai arah dan jarak
- ☞ Memukul bola yang dilambungkan sendiri atau oleh temannya
- ☞ Berlari dengan berbagai variasi arah dan kecepatan
- ☞ Melambungkan bola dengan berbagai arah dan kecepatan :
- ☞ Melambungkan bola ke belakang dan ke depan, samping kiri dan kanan berpasangan atau berkelompok
- ☞ Melemparkan bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan : melempar bola menyusur, mendatar, berpasangan atau kelompok
- ☞ Menangkap bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan :Menangkap bola menyusur, menangkap bola mendatar dan menangkap bola melambung
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

- **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

- **Kegiatan Penutup (±15 menit)**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- b. Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan tokas
- c. Menyanyikan lagu sedang apa
- d. berdoa

E. Alat dan Sumber Belajar:

- **Buku Penjaskes**
- **Diktat permainan bola kecil**
- **Lapangan**
- **Pedle**
- **Bola kasti**
- **Tiang hinggap**
- **Scoring board/keset**
- **Pluit**
- **Kapur line/tal**

F. Penilaian:

1. Teknik penilaian psikomotor

- Tes unjuk kerja : melakukan gerakan memukul bola kecil melalui permainan tokas

Rubrik penilaian unjuk kerja (psikomotor)

No	Nama	Aspek yang dinilai				Jumlah skor	Nilai
		1	2	3	4		
1							
2							
3							
Dst							

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

1. Ayunan tangan : 1 - 3
2. Posisi tubuh saat memukul bola : 1 - 3
3. Perkenaan bola : 1 - 3
4. Arah bola : 1 - 3

$$\text{Nilai psikomotor} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

2. Teknik penilaian sikap/ afektif

- Bentuk tes : pengamatan

Rubrik penilaian sikap (afektif)

No	Nama	Aspek yang dinilai				Jumlah skor	Nilai
		1	2	3	4		
1							
2							
3							
Dst							

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

1. Nilai semangat : 1 - 3
2. Nilai keaktifan : 1 - 3

3. Nilai kejujuran : 1 - 3
4. Nilai kerjasama/ menghargai teman : 1 – 3

$$\text{Nilai afektif} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

3. Teknik penilaian kognitif

➤ Bentuk tes : tertulis

1. Apa kepanjangan dari tokas
2. Apa nama pemukul tokas
3. Berbentuk apa lapangan tokas
4. Bagaimana cara mematikan lawan
5. Pergantian tempat antara regu pemukul dan regu penjaga terjadi apabila

Rubrik penilaian pengetahuan (kognitif)

No	Nama	Skor soal					Jumlah skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
Dst								

Keterangan :

- Setiap soal diberi skor 1 – 3

$$\text{Nilai kognitif} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Bergas, Mei 2013

Peneliti

Sukrisno

NIM. 6101911053

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	: SD NEGERI NGEMPON 01
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 4 [Empat] / 2 [dua]
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
Hari/ Tanggal	: Rabu / 22 Mei 2013

SIKLUS II

Standar Kompetensi : 6. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : 6.1 Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran)**

A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan dan memahami permainan tokas
- Siswa dapat melakukan bermain tokas serta dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas.
- Siswa dapat memahami strategi dalam bermain tokas

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan bola kecil / tokas

C. Metode Pembelajaran:

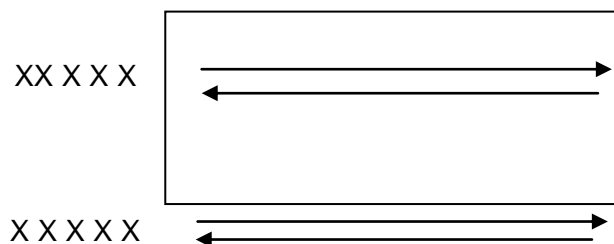
- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-lang kah pembelajaran

Pertemuan 2 Rabu, 22 Mei 2013

▪ **Kegiatan Awal (\pm 15 menit)**

- Siswa dibariskan
- Mengecek kehadiran siswa
- Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
- Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- Mendemonstrasikan materi siklus I yang akan dilakukan/dipelajari
- Pemanasan (Stretching) dan bermain “balapan mantulkan bola
- Permainan pertama memantul mantulkan bola tonis dengan memnggunakan pedle tonnis secara berkelompok bergantian dengan jarak yang sudah ditentukan.



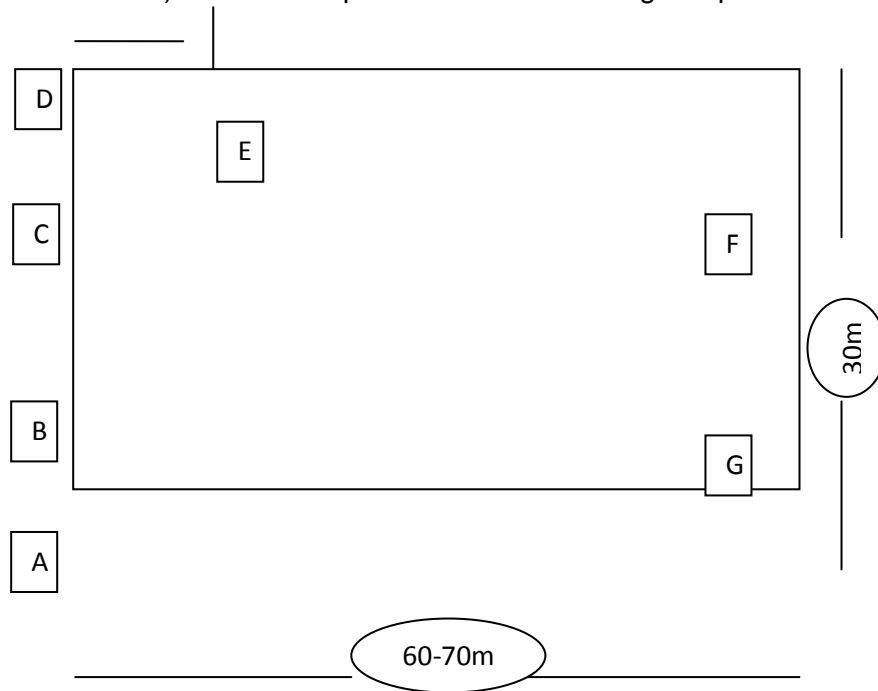
Keterangan:

- (a) Persiapan, siswa dibagi dalam dua kelompok seperti siklus I.

- (b) Barisan paling depan persiapan memegang pedle dan bola tonis dan persiapan menunggu aba-aba.
- (c) Pelaksanaan, apa bila peluit sudah dibunyikan barisan paling depan memantul-mantulkan bola keatas dengan berjala sampai tempat yang sudah ditentukan kemudian balik lagi sampai tempat semula dan persiapan barisan nomor dua, sampai selesai. Kelompok yang kalah mendapat hukuman lari satu kali memutari lapangan.

▪ **Inti (±75 menit)**

- a) Siswa dibagi dalam dua kelompok yang jumlahnya sama besar.
- b) Salah satu pemain bertindak sebagai kapten.



GB. LAPANGAN KASTI

Keterangan Gambar:

- A : Ruang bebas atau ruang tunggu
- B : Tempat pelempar (pelambung)
- C : Tempat pemukul
- D : Tempat penjaga belakang
- E : Tiang hinggap pertama
- F : Tiang hinggap kedua
- G : Tiang hinggap ketiga

- c) Waktu permainan dilakukan dalam 2 babak. Tiap-tiap babak 20 – 30 menit. Diantara tiap babak diberikan istirahat 15 menit.
- d) Setiap pemain berhak memukul satu kali, kecuali pemain terakhir berhak memukul sampai 3 kali.
- e) Sesudah memukul, alat pemukul harus diletakkan di dalam ruang pemukul. Apabila alat pemukul diletakkan di luar, maka pemain tersebut tidak mendapatkan nilai, kecuali jika ia segera meletakkannya di dalam ruang pemukul.
- f) Pukulan dinyatakan benar apabila bola yang dipukul melampaui garis pukul, tidak jatuh di ruang bebas, dan tidak mengenai tangan pemukul.
- g) Regu penjaga bertugas :
 - Mematikan lawan dengan cara melemparkan bola ke pemukul atau menangkap langsung bola yang dipukul melambung oleh regu pemukul.
 - Membakar ruang bebas dengan cara menempati ruang bebas jika kosong.
- h) Pelambung bertugas:
 - Melambungkan bola sesuai permintaan pemukul
 - Jika bola yang dilambungkan oleh pelambung tidak sesuai dengan permintaan pemukul, maka pemukul boleh untuk tidak memukulnya. Jika ini terjadi sampai 3 kali berturut-turut maka pemukul dapat berlari bebas ke tiang pemberhentian pertama.
- i) Pergantian tempat antara regu pemukul dan regu penjaga terjadi apabila:
 - Salah seorang regu pemukul terkena lemparan bola
 - Bola pukulan regu pemukul ditangkap langsung oleh regu penjaga sebanyak 3 kali berturut-turut.
 - Alat pemukul lepas ketika memukul
- j) Cara Mendapatkan Nilai
 - Pemain berhasil memukul bola, kemudian lari ke pemberhentian I, II, III, dan ruang bebas secara bertahap, mendapat nilai 1.
 - Pemain berhasil berlari melewati tiang-tiang pemberhentian dan kembali ke ruang bebas atas pukulannya sendiri, mendapat nilai 2.
 - Regu penjaga menangkap langsung bola lambung yang dipukul oleh regu pemukul, mendapat nilai 1.
 - Regu yang mendapatkan nilai paling banyak dinyatakan sebagai pemenang

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

- ☞ Menjelaskan peraturan main
- ☞ Mematuhi peraturan permainan dan kerjasama regu serta menjunjung tinggi sportifitas.
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

▪ ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Bermain tokas dengan peraturan yang dimodifikasi
- ☞ Memukul objek yang dilambungkan / dilemparkan dari berbagai arah dan jarak
- ☞ Memukul bola yang dilambungkan sendiri atau oleh temannya
- ☞ Berlari dengan berbagai variasi arah dan kecepatan
- ☞ Melambungkan bola dengan berbagai arah dan kecepatan :
- ☞ Melambungkan bola ke belakang dan ke depan, samping kiri dan kanan berpasangan atau berkelompok
- ☞ Melemparkan bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan : melempar bola menyusur, mendatar, berpasangan atau kelompok
- ☞ Menangkap bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan :Menangkap bola menyusur, menangkap bola mendatar dan menangkap bola melambung
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

▪ ***Konfirmasi***

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Penutup** (± 15 menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- e. Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- f. Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan tokas

E. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes
- Diktat permainan bola kecil
- Lapangan
- Pedle
- Bola kasti
- Tiang hinggap
- Scoring board/keset
- Pluit
- Kapur line/tali

F. Penilaian:

1. Teknik penilaian psikomotor

- Tes unjuk kerja : melakukan gerakan memukul bola kecil melalui permainan tokas

Rubrik penilaian unjuk kerja (psikomotor)

No	Nama	Aspek yang dinilai				Jumlah skor	Nilai
		1	2	3	4		
1							
2							
3							
Dst							

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

1. Ayunan tangan : 1 - 3
2. Posisi tubuh saat memukul bola : 1 - 3
3. Perkenaan bola : 1 - 3
4. Arah bola : 1 - 3

$$\text{Nilai psikomotor} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

2. Teknik penilaian sikap/ afektif

- Bentuk tes : pengamatan

Rubrik penilaian sikap (afektif)

No	Nama	Aspek yang dinilai				Jumlah skor	Nilai
		1	2	3	4		
1							
2							
3							
Dst							

Keterangan :

Aspek yang dinilai :

1. Nilai semangat : 1 - 3
2. Nilai keaktifan : 1 - 3
3. Nilai kejujuran : 1 - 3
4. Nilai kerjasama/ menghargai teman : 1 - 3

$$\text{Nilai afektif} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

3. Teknik penilaian kognitif

➤ Bentuk tes : tertulis

1. Apa kepanjangan dari tokas
2. Apa nama pemukul tokas
3. Berbentuk apa lapangan tokas
4. Bagaimana cara mematikan lawan
5. Pergantian tempat antara regu pemukul dan regu penjaga terjadi apabila

Rubrik penilaian pengetahuan (kognitif)

No	Nama	Skor soal					Jumlah skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
Dst								

Keterangan :

- Setiap soal diberi skor 1 – 3

$$\text{Nilai kognitif} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Bergas, Mei 2013

Peneliti

Sukrisno

NIM. 6101911053

Lampiran 6 (Daftar Nama Siswa)

Nama Siswa kelas IV SDN Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Semester II Tahun Ajaran 2012/2013.

NO	NAMA SISWA
1	Aji Yoga Pratama
2	Devi Ike Novia R
3	M. Bagas Aji
4	Yuliana Wahyu P
5	Yuli Aria Ningsih
6	Zaenal Maulana Yusuf
7	Adinda Eka Sayekti
8	Alifita Dyah Ayu P.
9	Alifiana Kharisma
10	Arista Rahma
11	Ayunda Putri
12	Belkis Ayu Sabila
13	Danang Wahyu Q
14	Delia Wulan S
15	Dhea Khoirunnisa
16	Dhimas Bagus Arya
17	Dimas Febriyanto
18	Fenty Meilana
19	In'am Khofidur Rofi
20	Laila Maulita
21	Mike Regina
22	Mirzal Wicaksono
23	M. Abdul Latif
24	Nabila Triwahyuni H
25	Novita Aulia Zesi. L
26	Ridha Wahyu A
27	Ridho Latif Fany
28	Ridwan Essa A
29	Riski Tiara Wati
30	Sayekti Arta A.
31	Sefia Dwi Astuti
32	Septi Ariska
33	Shakira Lita K
34	Sofia Ika Rahmawati
35	Yuma Putra Ihza
36	Zeni Herawati
37	Putri Syifa S

Lampiran 7 (Data Hasil belajar siswa pada Siklus I)

**PENILAIAN HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I
KELAS IV SDN NGEMPON 01 TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

No	Nama Siswa	Performa			Jumlah Skor	Nilai
		Kognitif 20%	Afektif 20%	Psikomotor 60%		
1	Aji Yoga P	12	17	53	81	81
2	Devi Ike Novia R	9	13	49	71	71
3	M. Bagas Aji	12	17	53	81	81
4	Yuliana Wahyu	12	17	45	74	74
5	Yuli Aria N	13	9	49	71	71
6	Zaenal M	12	17	53	81	81
7	Adinda Eka S	15	18	45	78	78
8	Alifta Dyah A	16	20	53	89	89
9	Alifiana K	16	20	53	89	89
10	Arista Rahma	9	13	49	71	71
11	Ayunda Putri	11	12	53	75	75
12	Belkis Ayu S	9	13	49	71	71
13	Danang Wahyu	12	17	53	81	81
14	Delia Wulan S	9	10	45	64	64
15	Dhea K	13	9	49	71	71
16	Dhimas Bagus A	11	12	53	75	75
17	Dimas F	12	17	53	81	81
18	Fenty Meilana	15	18	45	78	78
19	In'am Khofidur	12	17	53	81	81
20	Laila Maulita	15	18	45	78	78
21	Mike Regina	15	18	45	78	78
22	Mirzal W	16	20	53	89	89
23	M. Abdul Latif	15	18	45	78	78
24	Nabila T	15	18	45	78	78
25	Novita Aulia Z	16	20	53	89	89
26	Ridha Wahyu A	9	13	41	64	64
27	Ridho Latif F	15	18	45	78	78
28	Ridwan Essa A	11	12	53	75	75
29	Riski Tiara Wati	15	18	45	78	78
30	Sayekti Arta A.	12	17	45	74	74
31	Sefia Dwi Astuti	15	18	45	78	78
32	Septi Ariska	9	13	49	71	71
33	Shakira Lita K	15	18	45	78	78
34	Sofia Ika R	15	18	45	78	78
35	Yuma Putra I	12	17	53	81	81
36	Zeni Herawati	9	13	49	71	71
37	Putri Syifa S	9	10	45	64	64
Nilai Terendah						64
Nilai Tertinggi						89
Rata-rata						76,83

Lampiran 8 (Data Hasil belajar siswa pada Siklus II)

PENILAIAN HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II**KELAS IV SDN NGEMPON 01 TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

No	Nama Siswa	Performa			Jumlah Skor	Nilai
		Kognitif 20%	Afektif 20%	Psikomotor 60%		
1	Aji Yoga P	15	18	56	89	89
2	Devi Ike Novia R	13	15	53	81	81
3	M. Bagas Aji	15	18	56	89	89
4	Yuliana Wahyu	16	15	53	84	84
5	Yuli Aria N	16	15	53	84	84
6	Zaenal M	15	18	56	89	89
7	Adinda Eka S	15	18	56	89	89
8	Alifta Dyah A	15	17	60	91	91
9	Alifiana K	15	17	60	91	91
10	Arista Rahma	13	15	53	81	81
11	Ayunda Putri	15	18	56	89	89
12	Belkis Ayu S	13	15	53	81	81
13	Danang Wahyu	15	18	56	89	89
14	Delia Wulan S	12	17	45	74	74
15	Dhea K	13	15	53	81	81
16	Dhimas Bagus A	15	18	56	89	89
17	Dimas F	15	18	56	89	89
18	Fenty Meilana	15	18	56	89	89
19	In'am Khofidur	15	17	60	91	91
20	Laila Maulita	15	18	56	89	89
21	Mike Regina	15	18	56	89	89
22	Mirzal W	15	17	60	91	91
23	M. Abdul Latif	15	18	56	89	89
24	Nabila T	15	18	56	89	89
25	Novita Aulia Z	15	17	60	91	91
26	Ridha Wahyu A	12	17	45	74	74
27	Ridho Latif F	15	18	56	89	89
28	Ridwan Essa A	13	15	53	81	81
29	Riski Tiara Wati	15	18	56	89	89
30	Sayekti Arta A.	13	15	53	81	81
31	Sefia Dwi Astuti	15	18	56	89	89
32	Septi Ariska	13	15	53	81	81
33	Shakira Lita K	16	15	53	84	84
34	Sofia Ika R	16	15	53	84	84
35	Yuma Putra I	15	18	56	89	89
36	Zeni Herawati	13	15	53	81	81
37	Putri Syifa S	12	17	45	74	74
Nilai Terendah						74
Nilai Tertinggi						91
Rata-rata						85,78

Lampiran 9

(Data Perbandingan Prosentase Ketuntasan Siklus I dan Siklus II)

No	Pelaksanaan	Rata-rata Nilai	Prosentase Ketidaktuntasan	Prosentase Ketuntasan
1.	Siklus I	76,83	32,43%	67,56%
2.	Siklus II	85,78	8,10%	91,89%

Lampiran 10

Siklus I

Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Teknik Dasar Memukul Bola Kasti melalui Bermain *Tokas*.

PETUNJUK: Skor 1 = sangat rendah

Skor 4 = baik

Skor 2 = rendah

Skor 5 = sangat baik

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru				√	
2.	Siswa memperhatikan peragaan yang diberikan oleh guru				√	
3.	Siswa melaksanakan perintah dari guru dengan baik				√	
4.	Siswa mempraktekkan teknik dasar memukul bola kasti dengan baik			√		
5.	Respon siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru				√	
6.	Kemampuan interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain			√		
7.	Kedisiplinan siswa dalam pembelajaran			√		
8.	Siswa mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik				√	
9.	Antusias siswa dalam mengikuti KBM			√		
10.	Keaktifan siswa dalam pembelajaran				√	
Jumlah Skor Tiap Butir		36				
Total Skor		$\frac{36}{50} \times 100\% = 72\%$				

Bergas, 15 Mei 2013

Observer,

Listiyono, A.Ma.Pd

NIP: 196009021982011001

Lampiran 11

Siklus I

Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Selama Pembelajaran Teknik Dasar Memukul Bola Kasti melalui Bermain *Tokas*.

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas guru
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3. Skor penilaian :
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul

Indikator	Deskriptor	Skor penilaian			
		(3)	(2)	(1)	(0)
1.membuka pelajaran	1.Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas 2.Melaksanakan appersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan 3.Memberikan gambaran sekilas tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan		√		
2.menjelaskan	1.Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan 2.Guru menggunakan media/alat bantu dalam menjelaskan		√		
3.mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan strategi pendekatan bermain)	1.Menggunakan metode/strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif 2.Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya (pendekatan bermain) 3.Menggunakan media dalam pembelajaran		√		
4.mengajar kelompok kecil dan perseorangan	1.Guru memberikan penjelasan materi kepada beberapa siswa yang belum paham 2.Guru membantu siswa dalam melakukan permainan teknik dasar memukul bola kasti. 3.Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk melakukan teknik dasar sesuai dengan perintah yang diberikan	√	√		
5. mengelola	1. Guru membuat kelompok secara		√		

kelas	heterogen 2. Guru dapat melakukan penguasaan kelas 3. Guru memberikan hukuman bagi siswa yang gaduh/bermain sendiri		√		
6. bertanya	1. Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan 2. Guru memberikan pertanyaan dengan menunjuk salah satu siswa 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum jelas	√		√	
7. memberikan penguatan	1. Guru memberikan respon secara verbal (misal: bagus, pintar, luar biasa) kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan/ yang bertanya 2. Guru memberikan reward (hadiah) kepada siswa yang mendapat poin terbanyak dan kelompok yang menang		√		
8. menutup pelajaran	1. Menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa 2. Memberikan evaluasi		√	√	
Jumlah perolehan :45					

Skor maksimal : 63

Skor minimal :0

Persentase : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$

: $\frac{45}{63} \times 100 \%$

:71 %

Keterangan :
 Aktivitas Guru 85 -100% = Sangat baik (A)
 Aktivitas Guru 65 -84% = Baik (B)
 Aktivitas Guru 55-64% = Cukup (C)
 Aktivitas Guru 0-54% = Kurang (D)

Bergas, 15 Mei 2013

Observer,

Listiyono, A.Ma.Pd

NIP: 196009021982011001

Lampiran 12

Siklus II

Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Teknik Dasar Memukul Bola Kasti melalui Bermain *Tokas*.

PETUNJUK: Skor 1 = sangat rendah

Skor 4 = baik

Skor 2 = rendah

Skor 5 = sangat baik

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru					√
2.	Siswa memperhatikan peragaan yang diberikan oleh guru					√
3.	Siswa melaksanakan perintah dari guru dengan baik				√	
4.	Siswa mempraktekkan teknik dasar memukul bola kasti dengan baik					√
5.	Respon siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru				√	
6.	Kemampuan interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain					√
7.	Kedisiplinan siswa dalam pembelajaran				√	
8.	Siswa mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik				√	
9.	Antusias siswa dalam mengikuti KBM				√	
10.	Keaktifan siswa dalam pembelajaran				√	
Jumlah Skor Tiap Butir		44				
Total Skor		$\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$				

Bergas, 22 Mei 2013

Observer,

Listiyono, A.Ma.Pd

NIP: 196009021982011001

Lampiran 13

Siklus II

Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Selama Pembelajaran Teknik Dasar Memukul Bola Kasti melalui Bermain *Tokas*.

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator Aktivitas guru
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3. Skor penilaian :
 - 3 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 0 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul

Indikator	Deskriptor	Skor penilaian			
		(3)	(2)	(1)	(0)
1.membuka pelajaran	1.Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas 2.Melaksanakan appersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan 3.Memberikan gambaran sekilas tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan	√ √	 √		
2.menjelaskan	1.Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan 2.Guru menggunakan media/alat bantu dalam menjelaskan	√ √			
3.mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan strategi pendekatan bermain)	1.Menggunakan metode/strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif 2.Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya (pendekatan bermain) 3.Menggunakan media dalam pembelajaran	 √	√ √		
4.mengajar kelompok kecil dan perseorangan	1.Guru memberikan penjelasan materi kepada beberapa siswa yang belum paham 2.Guru membantu siswa dalam melakukan permainan teknik dasar memukul bola kasti. 3.Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk melakukan teknik dasar sesuai dengan perintah	√ √	 √		

	yang diberikan				
5. mengelola kelas	1. Guru membuat kelompok secara heterogen 2. Guru dapat melakukan penguasaan kelas 3. Guru memberikan hukuman bagi siswa yang gaduh/bermain sendiri	√	√		
6. bertanya	1. Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan 2. Guru memberikan pertanyaan dengan menunjuk salah satu siswa 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum jelas	√	√		
7. memberikan penguatan	1. Guru memberikan respon secara verbal (misal: bagus, pintar, luar biasa) kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan/ yang bertanya 2. Guru memberikan reward (hadiah) kepada siswa yang mendapat poin terbanyak dan kelompok yang menang	√	√		
8. menutup pelajaran	1. Menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa 2. Memberikan evaluasi	√	√		
Jumlah perolehan :53					

Skor maksimal : 63

Skor minimal : 0

Persentase : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$

: $\frac{53}{63} \times 100 \%$

: 84 %

Keterangan : aktivitas Guru 85 -100% = Sangat baik (A)
aktivitas Guru 65 -84% = Baik (B)
aktivitas Guru 55-64% = Cukup (C)
aktivitas Guru 0-54% = Kurang (D)

Bergas, 22 Mei 2013

Observer,

Listiyono, A.Ma.Pd

NIP: 196009021982011001

Lampiran 14 (Dokumentasi Penelitian)

DOKUMENTASI PENELITIAN

SIKLUS I



SISWA DIBARISKAN DAN BERDOA



SISWA DIBARISKAN DAN MENGECEK KEHADIRAN



MENERANGKAN PERMAINAN TOKAS



PEMANASAN



GURU MENJELASKAN INTI PERMAINAN TOKAS



PERMAINAN YANG MENUJU KE INTI



INTI (PERMAINAN TOKAS)



PENDINGINAN



EVALUASI



PENUTUP

DOKUMENTASI PENELITIAN

SIKLUS II



BERDOA



MENGECEK KEHADIRAN SISWA



PEMANASAN



GURU MENJELASKAN INTI PERMAINAN TOKAS



PERMAINAN MENUJU KE INTI



PERMAINAN MENUJU KE INTI



INTI (BERMAIN TOKAS)



INTI (BERMAIN TOKAS)



EVALUASI



BERDOA DAN PENUTUP