



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BOLA KASTI  
MENGUNAKAN PERMAINAN KASBOL PADA SISWA  
KELAS IV SD NEGERI MARGADANA 8  
KOTA TEGAL TAHUN PELAJARAN  
2012/2013**

**SKRIPSI**

**Diajukan dalam Rangka Penyelesaian Program Strata 1  
untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
DWI ARDISUSILO  
6101911063**

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

## SARI

Dwi Ardisusilo, 2013. **“Upaya meningkatkan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013”**. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, Pembimbing : (1) Drs. Tri Nurharsono , M.Pd. (2) Supriyono, S.Pd, M.or.

Kata kunci : Pembelajaran, bola kasti, dan permainan kasbol.

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan: “Apakah model pembelajaran bola kasti menggunakan permainan kasbol dapat meningkatkan hasil belajar bola kasti pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013?” Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran bola kasti menggunakan permainan kasbol dapat meningkatkan hasil belajar bola kasti pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal tahun pelajaran 2012/2013.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif-kuantitatif. Penelitian dilakukan di SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal, dengan subjek penelitian kelas IV dengan jumlah 23 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan, serta dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Mei 2013. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi motivasi belajar siswa, lembar observasi minat belajar siswa, angket respon siswa dan tes praktek. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dan melalui hitungan rumus yang telah ditentukan. Penelitian dikatakan berhasil jika siswa mencapai ketuntasan dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran bola kasti menggunakan permainan kasbol, pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal. Hasil belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 4,2 % yaitu dari 75,2% (siklus I) menjadi 79,4% (siklus II), dan ketuntasan belajar mengalami peningkatan 22,1% yaitu dari 73,9% (siklus I) menjadi 96% (siklusII).

Berkaitan dengan simpulan di atas, maka peneliti dapat mengajukan saran-saran sebagai berikut: 1) Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat. 2) Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran. 3) Kepada guru yang belum mengembangkan model pembelajaran kasti hendaknya mencoba teknik permainan kasti bola lunak tersebut dalam pembelajaran kasti 4) Siswa senantiasa rajin mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan jangan takut mencoba permainan kasti.

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Dwi Ardisusilo  
NIM : 6101911063  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Jurusan/ Prodi : PJKR / PGPJSD (PKG S1)  
Judul Skripsi : “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bola Kasti  
Menggunakan Permainan Kasbol Pada Siswa  
Kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal  
Tahun Pelajaran 2012/2013”.

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Tegal, Juli 2013

Dwi Ardisusilo  
NIM.6101911063

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian Skripsi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 23 Juli 2013

Menyetujui

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

**Drs. Tri Nurhasrsono, M.Pd.**

**NIP. 19600429 198601 1 001**

**Supriyono, S.Pd, M.Or.**

**NIP. 19720127 199802 1 001**

Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**Drs. Mugoyo Hartono, M.Pd.**

**NIP. 19610903 198803 1 002**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul :

“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BOLA KASTI MENGGUNAKAN PERMAINAN KASBOL PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI MARGADANA 8 KOTA TEGAL TAHUN PELAJARAN 2012/2013”.

Disusun oleh :

Nama : Dwi Ardisusilo

NIM : 6101911063

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

Hari : Sabtu

Tanggal : 27 Juli 2013

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Harry Pramono, M.Si  
NIP 19591019 198503 1 001

Agus Pujiyanto, S.Pd,M.Pd  
NIP.19730202 200604 1 001

Dewan Penguji,

1. Drs. Bambang Priyono, M.Pd ( Penguji I ) \_\_\_\_\_  
NIP 19600422 198601 1 001
2. Drs. Tri Nurharsono, M.Pd ( Penguji II ) \_\_\_\_\_  
NIP 19600429 198601 1 001
3. Supriyono, S.Pd. , M.Or ( Penguji III ) \_\_\_\_\_  
NIP 19720127 199802 1 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

“Bertanya adalah pintu masuknya ilmu yang besar“ (Muhammad Nuh)

“Ikhlas bhakti bina bangsa, berbudi bawa laksana” (Pramuka)

### Persembahan

Karya ini ku persembahkan kepada :

- ❖ Ibunda tersayang *Sulastri* dan Ayahanda *Susilo Hadi* atas do'a-do'a yang tak terhenti terucap dan bantuan moril serta materinya.
- ❖ Adikku Tri Vety, Catur Friska dan Kakakku Eka Susilowati, yang selalu memberikan dorongan dan semangat.
- ❖ Almarhum Kakek Tersayang Subarjo yang telah menjadi sumber inspirasi dalam menyelesaikan karya ini.
- ❖ Teman-teman S1 PJKR (PKG) angkatan 2011
- ❖ Almamater FIK UNNES

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bola Kasti Menggunakan Permainan Kasbol Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013”.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa hal ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang atas ijin yang telah diberikan untuk menulis skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, atas ijin yang telah diberikan untuk menulis skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd, atas ijin yang diberikan untuk menulis skripsi ini.
4. Drs. Tri Nurharsono, M.Pd dan Supriyono, M.OR, selaku Dosen Pembimbing yang telah berjasa dalam memberikan bimbingan, petunjuk, saran-saran dengan penuh bijaksana dan tanggung jawab sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

5. Kepala SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Catur Dinarti, S. Pd., yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
6. M,Bustanul Arifin S.Pd. Guru Penjasorkes SDN Margadana 7 Kota Tegal dan Ilman Prayoga,S.Pd Guru Penjasorkes SDN Margadana 4 Kota Tegal selaku ahli penjas yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Ayah dan ibu tercinta, yang telah berjuang dan membesarkan seluruh anak-anaknya dengan semangat kerja yang tinggi. Kakakku serta seluruh keluargaku tercinta yang telah memberikan dorongan, semangat dan do'a.
8. Teman-teman seperjuangan , dan rekan – rekan guru di SDN Margadana 8 Kota Tegal yang telah memberikan bantuan dan dorongan moril.
9. Bapak ibu guru dan pendidikku, serta almamaterku tercinta.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan, yang telah membantu pengumpulan data serta memperlancar penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan demi membangun sebuah pemahaman dan penulisan karya ilmiah yang lebih baik lagi. Besar harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Semarang, Juli 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
SARI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PER SETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	4
1.3. Tujuan Penelitian .....	4
1.4. Manfaat Penelitian .....	4
1.5. Sumber Pemecahan Masalah .....	6
1.6. Penegasan istilah .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1. Landasan teori .....	8

2.1.1	Pengertian pendidikan jasmani .....	8
2.1.2	Tujuan Penjasorkes .....	8
2.1.3	Pengertian belajar .....	9
2.1.4	Pengertian hasil belajar .....	10
2.1.5	Pengertian belajar gerak .....	11
2.1.6	Gerak dasar .....	12
2.1.7	Pengertian minat .....	13
2.1.8	Karakteristik anak SD .....	14
2.1.9	Pengertian metode pembelajaran .....	16
2.1.10	Bermain .....	17
2.1.11	Permainan dan pendidikan jasmani .....	20
2.1.12	Akurasi .....	24
2.1.13	Karakteristik media belajar .....	25
2.1.14	Permainan kasti dengan menggunakan bola lunak...	26
2.1.15	Kerangka berfikir .....	33
2.2	Hipotesis tindakan .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>35</b>
3.1.	Subyek Penelitian .....	35
3.2.	Waktu Penelitian .....	35
3.3	Lokasi Penelitian .....	36
3.4	Prosedur dan rancangan tindakan .....	36
3.5	Variabel penelitian .....	44
3.6	Teknik dan pengumpulan data .....	44

3.7	Validasi data .....	45
3.8	Analisa data .....	45
3.9	Indikator keberhasilan belajar .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>49</b>
4.1.	Hasil Penelitian .....	49
4.1.1	Deskripsi para Siklus .....	49
4.1.2	Deskripsi Siklus I.....	51
4.1.3	Deskripsi Siklus II .....	59
4.1.4	Analisa data angket .....	66
4.2.	Pembahasan Hasil penelitian .....	70
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>73</b>
5.1.	Simpulan .....	73
5.2.	Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>75</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>77</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan Permainan Kasti .....	29
2. Modifikasi Pemukul Kasti .....	29
3. Macam-macam Teknik Melempar Bola.....	31
4. Macam-macam Teknik Menangkap Bola .....	32
5. Macam-macam Teknik Memukul Bola .....	33
6. Alur Tahapan siklus dalam penelitian .....	38
7. Alur Permainan Kasti .....	41
8. Posisi regu Penjaga dab Regu Pemukul .....	41
9. Diagram Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I .....	57
10. Diagram Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II ... ..	65
11. Diagram Hasil angket motivasi siswa .....	68
12. Diagram Hasil angket minat siswa .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri Margadana 8 .....	35
2. Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa .....	48
3. Hasil belajar Para siklus .....	49
4. Observasi .....	53
5. Hasil belajar siklus I.....	55
6. Perolehan nilai para siklus dan siklus I.....	58
7. Lembar pengamatan proses pembelajaran siklus II .....	61
8. Hasil belajar siklus II.....	64
9. Perolehan nilai pra siklus, siklus I dan siklus II .....	66
10. Rekapitulasi angket motivasi siswa .....	67
11. Rekapitulasi angket minat siswa .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. SK Penetapan Dosen Pembimbing .....	78
2. Ijin Penelitian dari Fakultas.....	79
3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	80
4. Daftar Siswa Kelas IV.....	81
5. Silabus.....	82
6. RPP Siklus I .....	83
7. Angket minat siswa .....	88
8. Angket motivasi siswa .....	90
9. Lembar Penilaian Kognitif Siklus I .....	92
10. Lembar penilaian afektif Siklus I.....	94
11. Lembar penilaian psikomotorik Siklus I .....	96
12. Hasil ketuntasan belajar Siswa Siklus I .....	98
13. Evaluasi pembelajaran .....	100
14. Rpp siklus II .....	102
15. Lembar penilaian kognitif Siklus II .....	107
16. Lembar penilaian afektif Siklus II .....	109
17. Lembar penilaian psikomotorik Siklus II .....	111
18. Hasil ketuntasan belajar siswa Siklus II .....	113
19. Dokumentasi penelitian Siklus I.....	115

20. Dokumentasi penelitian Siklus II..... ..	116
21. Dokumentasi peralatan kasti bola lunak.....	117

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada dinegara kita, membuat masyarakat dituntut untuk aktif ikut serta berperan dalam pembangunan nasional. Pembangunan nasional pada hakekatnya adalah pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan masyarakat Indonesia seluruhnya berdasarkan Pancasila, seperti yang tertuang dalam Tap MPR No. 11/MPR/1993 tentang GBHN yang menjelaskan bahwa “Pembinaan dan pengembangan olahraga merupakan bagian dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang ditujukan pada peningkatan kesehatan jasmani dan rohani seluruh masyarakat, pemupukan watak, disiplin dan sportifitas serta pengembangan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan Nasional”.

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 (Hanafi 23 Februari 2012).

Dengan menggunakan metode, model dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi sekolah, maka tujuan pembelajaran penjaskes akan dapat dicapai. Akan tetapi yang menjadi masalah adalah sarana yang digunakan dalam materi penjaskes itu sendiri kurang sesuai dengan kondisi siswa yang ada



disekolah, sehingga akan menjadi kendala terhadap keberhasilan proses pembelajarannya. Dengan demikian maka tujuan dari pembelajaran tersebut tidak akan dapat terwujud dengan baik.

Untuk mewujudkan tujuan Panjaskes tersebut maka pembelajaran Penjaskes harus diajarkan menggunakan metode, model dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi sekolah yang bersangkutan. Akan tetapi yang menjadi masalah adalah materi penjaskes itu sendiri yang dianggap menyusahkan siswa. Kondisi ini akan menyebabkan proses pembelajaran Penjaskes tidak bisa maksimal sehingga tidak dapat mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan pada kurikulum.

Modifikasi model pembelajaran dalam Penjaskes sangat penting untuk diketahui dan dilaksanakan oleh para guru pendidikan jasmani. Dengan modifikasi siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam partisipasi, siswa dapat melakukan pola gerak secara benar (Lutan,1988). Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada di dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Guru merupakan kunci sukses dari segala kegiatan pembelajaran penjaskes di sekolah. Oleh karena itu kemampuan, kreativitas dan inovasi seorang guru mutlak diperlukan guna tercapainya keberhasilan pembelajaran tersebut.

Permasalahan di atas akan dapat diselesaikan dengan cara meneliti model pembelajaran Penjaskes di sekolah dengan memodifikasi alat yang digunakan dalam pembelajaran penjaskes. Dalam hal ini penulis mengambil materi

permainan bola kasti yang menggunakan pemukul modifikasi dan bola yang lunak atau disebut kasbol (kasti bola lunak) .

Sekolah Dasar Negeri Margadana 8 kota tegal berada di jalan ambarawa no.3 margadna kota tegal berdiri sejak tahun 1986 sekolah ini mempunyai gedung sekolah yang baik namun ruang bermain untuk siswa sangat sempit karena halamn sekolah yang dulunya untuk berolahraga sekarng dibangun gedung perpustakaan dan aula kegiatan siswa, didalam pembelajaran penjasorkes SD Margadana 8 salah satu materinya pembelajarannya adalah permainan bola kasti. Akan tetapi proses pembelajarannya belum dapat dilaksanakan secara optimal karena terbentur dengan permasalahan alat dan peraturan yang digunakan dalam permainan tersebut sehingga dipandang perlu untuk memodifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dengan memodifikasi alat yang ada dalam permainan bola kasti.

Alat pemukul dalam permainan bola kasti yang digunakan untuk memukul bola, pada prakteknya tidak bisa digunakan secara maksimal oleh siswa sekolah dasar. Selain itu salah satu peraturan permainannya yaitu dalam ‘mematikan lawan’ dengan cara melemparkan bola ke badan, membuat siswa merasa takut karena lemparan yang keras pada tubuh akan terasa sakit dan membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bola kasti.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis terinspirasi untuk mengadakan penelitian pembelajaran bola kasti dengan judul ”Upaya Meningkatkan hasil belajar bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013”

Adapun alasan penulisan judul penelitian tersebut ialah karena dengan memodifikasi alat pemukul bola kasti, siswa memiliki peluang memukul mengenai sasaran lebih besar, sehingga siswa akan antusias dalam bermain bola kasti. Selain itu dengan memodifikasi bola kasti dengan bola yang lunak, siswa tidak akan merasa sakit karena terkena lemparan bola, sebaliknya siswa akan lebih aktif bergerak dan dapat bermain bola kasti secara optimal.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Permasalahan yang timbul berdasarkan latar belakang di atas adalah “Bagaimanakah Meningkatkan Pembelajaran Bola Kasti dengan menggunakan Permainan Kasbol Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013 ?”

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan Pembelajaran Bola Kasti dengan menggunakan Permainan Kasbol Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013?”

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dibedakan menjadi 3 kategori yaitu manfaat bagi siswa, manfaat bagi guru, dan manfaat bagi sekolah.

### **1.4.1 Manfaat bagi siswa**

- 1) Memberikan pengalaman gerak pada anak sehingga semakin banyak jenis dan bentuk permainan yang dilakukan anak maka anak akan semakin kaya pengalaman geraknya.

- 2) Merangsang dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.
- 3) Menyalurkan kelebihan tenaga pada anak.
- 4) Memanfaatkan waktu senggang.
- 5) Memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.
- 6) Meningkatkan pengetahuan dan wawasan pada anak, terutama untuk memenuhi rasa ingin tahu anak.
- 7) Mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 8) Menanamkan kerjasama, rasa sosial, dan saling tolong-menolong.
- 9) Mencapai prestasi dalam suatu pertandingan.

#### **1.4.2 Manfaat bagi guru**

- 1) Memberi alternatif baru dalam metode pembelajaran permainan bola kecil yang diterapkan oleh guru
- 2) Menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan
- 3) Memberi wawasan baru permainan bola kecil dengan modifikasi permainan kasbol (kasti bola lunak).
- 4) Bagi guru sebagai wacana baru untuk memperoleh informasi ilmiah tentang inovasi model pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar (SD).

#### **1.4.3 Manfaat bagi sekolah**

- 1) Meningkatkan kualitas sekolah dengan meningkatnya prestasi belajar siswa.
- 2) Sebagai masukan yang positif dalam upaya proses belajar dan mengajar di masa yang akan datang.

- 3) Bagi sekolah dapat dijadikan referensi model pembelajaran penjasorkes dalam membantu meningkatkan prestasi olahraga di tingkat Sekolah Dasar (SD).

### **1.5. Sumber Pemecahan Masalah**

Berdasarkan kajian pembahasan masalah yang di hadapi maka peneliti menggunakan Modifikasi permainan Kasbol sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar bola kasti pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

### **1.6. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari salah pengertian dalam penafsiran judul skripsi ini, maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah yang dianggap penting dengan demikian ada kesamaan pendapat dalam memberikan penafsiran.

#### **1.6.1. Belajar**

Belajar menurut Gagne dan Berliner dalam Achmad Rifa'i RC, dkk (2009:82),

belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Slavin dalam Rifa'i (2000:82) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan belajar adalah suatu kegiatan atau aktifitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, tidak mampu melakukan

sesuatu menjadi mampu melakukan sesuatu atau yang tidak terampil menjadi terampil.

### **1.6.2. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar (Chatarina Tri Anni, dkk, 2007:5).

Bloom dalam Rifa'I (2009:86), menyatakan bahwa hasil belajar meliputi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar.

Jadi yang dimaksud hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti yang diukur menggunakan teknik penilaian tertentu setelah mengalami kegiatan belajar.

### **1.6.3. Media Pembelajaran**

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”(arsyad, 2000).

Media dapat berupa sesuatu bahan atau alat (dalam bukunya Agus Kristiyanto, 2006:126).

Jadi yang dimaksud media adalah suatu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani berarti program pendidikan lewat gerak atau permainan dan olahraga. Di dalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan, atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik. Mendidik agar anak fokus pada keterampilan anak. Hal ini dapat berupa keterampilan fisik dan motorik, keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah, dan bisa juga keterampilan emosional dan sosial.

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dilakukan dengan sarana jasmani yaitu aktifitas fisik dan bermanfaat bagi anak-anak yang mencakup bidang non fisik seperti intelektual, sosial, estetika dalam kawasan kognitif dan afektif. Penjas menggunakan pendekatan keseluruhan yang mencakup semua kawasan, baik motorik, kognitif maupun afektif (achmad surya, 21 juli 2012).

##### **2.1.2 Tujuan Penjasorkes**

Tujuan dari Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah-sekolah sangatlah kompleks salah satunya adalah menurut achmad surya (21 juli 2012), tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- 6) Menikmati kesenangan dan kerianan melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

### **2.1.3 Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan (Sri Rumini,dkk, 1993:59). Lebih lanjut Wasty Soemanto (1998:104) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses dasar perkembangan hidup manusia, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang.



Menurut Sugihartono, dkk (2007:74) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu dengan lingkungannya dalam memenuhi hidupnya.

Belajar merupakan suatu perubahan dimana perubahan itu untuk memenuhi kebutuhannya yang disesuaikan dengan lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya Oemar Hamalik (2008:29) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses, belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan, jadi merupakan langkah-langkah atau prosedur yang harus ditempuh.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses dari perkembangan hidup manusia dalam mencapai sebuah tujuan dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan dalam hidupnya, aktifitas dan prestasi dalam hidup manusia merupakan hasil dari belajar.

#### **2.1.4 Pengertian Hasil Belajar**

Pengertian hasil belajar menurut Hamalik (2002: 155): tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Hasil belajar menurut Sudjana (1990:22) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Gagne mengungkap ada lima kategori hasil belajar, yaitu: informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara belum mengungkap tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dapat dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana,1990:22)

Dari beberapa pengertian hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

#### **2.1.5 Pengertian Belajar Gerak**

Menurut Rusli Lutan (1988:57) bahwa belajar gerak meliputi tiga tahap, pertama tahap orientasi, yakni penguasaan informasi. Kedua, tahap pematapan gerak melalui latihan berdasarkan informasi yang diperoleh. Ketiga, tahap otomatisasi, yaitu keterampilan itu dapat dilakukan secara otomatis.

Menurut Schmidt (dalam Amung Mataun dan Yudha M. Saputra, 2004:45) mengatakan bahwa belajar gerak adalah suatu proses yang berhubungan dengan latihan atau pengalaman yang mengarah pada terjadinya perubahan-perubahan yang relative permanen dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan-gerakan yang terampil.

Menurut Gagne (dalam Ari Asnaldi,2008) mengatakan bahwa belajar gerak adalah sebagai tingkah laku atau perubahan kecakapan yang mampu bertahan dalam waktu tertentu, dan bukan berasal dari proses pertumbuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat kita simpulkan bahwa belajar gerak merupakan suatu proses yang di dalamnya terjadi penyampaian informasi,

pemberian latihan dan perubahan yang terjadi akibat latihan relatif permanen. Penyampaian informasi dalam belajar gerak dapat berupa penjelasan dan pemberian contoh gerakan.

### **2.1.6 Gerak Dasar**

Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar (Aip Syarifuddin dan Muhadi, 1992:24). Bentuk gerakan dasar tersebut telah dimiliki oleh murid-murid sekolah dasar. Gerak dasar lempar merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan di sekolah dasar di samping gerak dasar yang lainnya. Gerak dasar lokomotor merupakan dasar macam-macam keterampilan yang sangat perlu adanya bimbingan, latihan dan pengembangan agar anak-anak dapat melaksanakan dengan benar dan baik.

Sebagian besar gerak dasar lokomotor berkembang sebagai hasil dari beberapa tahap kematangan, namun yang menjadi permasalahannya sekarang adalah bagaimana cara menanamkan dan mengembangkan bentuk-bentuk gerak dasar yang telah dimilikinya itu, agar dapat dilakukan dengan benar dan baik.

Rusli Lutan (1988: 21) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas bermain, sangatlah tepat untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak di sekolah dasar, karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah bermain.

Untuk itulah penulis pada kesempatan ini akan mencoba menyajikan pembelajaran lempar tangkap bola untuk anak-anak kelas V di sekolah dasar menggunakan sasaran keranjang dalam permainan.

### **2.1.7 Pengertian Minat**

Minat merupakan masalah yang paling penting di dalam pendidikan. Apalagi bila dikaitkan dengan aktifitas seseorang ddalam kehidupan sehari-hari. Minat yang ada pada diri seseorang akan memberi gambaran dalam aktifitas untuk mencapai suatu tujuan. Beberapa pengertian minat antara lain :

Minat dapat diartikan sebagai rasa senang atau tidak senang dalam menghadapi suatu objek (Mohamad Surya, 2004:100). Minat berkaitan dengan perasaan suka atau senang dari seseorang terhadap suatu objek. Minat sangat besar pengaruhnya dalam mencapai prestasi dalam suatu pekerjaan, jabatan atau karir. Tidak akan mungkin orang yang tidak berminat akan suatu pekerjaan akan dapat menyelesaikan pekerjaan tersebut dengan baik.

Hal ini seperti dikemukakan oleh Slameto (2003:180) yang menyatakan bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Lebih lanjut Slameto mengemukakan bahwa suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.

Dari pendapat para ahli diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa minat merupakan aspek psikis yang dimiliki oleh individu. Timbulnya minat seseorang itu disebabkan oleh beberapa faktor rasa tertarik atau rasa senang, faktor perhatian dan aktifitas.

Menurut Saiful Bahri Djamarah (2002:132-133), seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dan rasa senang. Selain itu dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan dan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati tanpa menghiraukan sesuatu yang lain. Sedangkan Hurlock (1993:139), mengemukakan bahwa kondisi yang mempengaruhi minat anak pada sekolah yaitu : 1) Pengalaman dini sekolah, 2) Pengaruh orang tua, 3) Sikap saudara kandung, 4) Sikap teman sebaya, 5) Penerimaan oleh kelompok teman sebaya, 6) Keberhasilan akademik, 7) Sikap terhadap pekerjaan.

Berdasarkan uraian di atas maka faktor-faktor yang mempengaruhi adanya minat sebagai berikut:

2.1.7.1 Faktor intrinsik atau faktor dari dalam yaitu minat dipengaruhi oleh kekuatan –kekuatan yang mendorong dari dalam diri seseorang yang terdiri dari rasa tertarik, rasa senang, adanya perhatian dan ada kemauan untuk melakukan suatu kegiatan.

2.1.7.2 Faktor ekstrinsik atau faktor dari luar diri seseorang. Dalam pembelajaran penjasorkes pengaruh dari luar tersebut adalah guru penjasorkes, alat dan fasilitas, metode yang digunakan guru dan materi yang diberikan guru kepada anak didik.

## **2.1.8 Karakteristik Anak Sekolah Dasar**

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun hingga kira-kira 11 atau 12 tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar. Masa usia sekolah dianggap sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. (Suryobroto, 1990:119)

Pada saat umur anak antara 7 sampai 12 tahun dimasukan oleh para ahli kedalam tahap perkembangan intelektual. Dalam tahap ini perkembangan intelektual dimulai ketika anak sudah dapat berpikir atau mencapai hubungan antar kesan secara logis serta membuat keputusan tentang apa yang dihubungkan secara logis. Perkembangan intelektual ini biasanya dimulai pada masa anak siap memasuki usia sekolah dasar. Dengan berkembangnya fungsi pikiran anak, maka anak sudah dapat menerima pendidikan dan pengajaran. Masa perkembangan intelektual ini meliputi masa siap bersekolah dan masa anak bersekolah yaitu umur 7 sampai 12 tahun. (Dalyono, 1997:96)

Dalam belajar yang terlihat bukan hanya kegiatan fisik, tetapi diikuti oleh proses mental. Kegiatan fisik mempunyai arti penting dalam kegiatan belajar. Sisi ini tidak hanya sebagai penopang kegiatan belajar tetapi juga berperang untuk mendapatkan ketrampilan tertentu. Keberhasilan anak melewati fase pertumbuhan fisik membuat anak menjadi orang yang siap secara fisik. Sehingga pada usia 7 sampai 12 tahun gerakan fisiknya beraneka ragam dan dengan kekuatan, daya tahan dan rasa percaya diri yang berlainan. (Muhibbin Syah, 1993:13)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar dianggap sebagai masa intelektual. Dengan berkembangnya fungsi pikiran anak, maka anak sudah dapat menerima

pendidikan dan pengajaran. Sisi ini tidak hanya sebagai penopang kegiatan belajar tetapi juga berperang untuk mendapatkan ketrampilan tertentu.

### **2.1.9 Pengertian Metode Pembelajaran**

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya dikelola, baik secara kualitas maupun kuantitas. Hal tersebut bisa tercapai apabila siswa dapat menyelesaikan pendidikan tepat pada waktunya dengan hasil belajar yang baik. Hasil belajar seseorang ditentukan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang yaitu, profesionalisme guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode-metode yang tepat, yang memberi kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi pelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang baik.

Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Berkaitan dengan metode pembelajaran Nana Sudjana (2005: 76) bahwa, “metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Sedangkan M. Sobry Sutikno (2009:88) menyatakan, “Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan”.

Berdasarkan pengertian metode pembelajaran yang dikemukakan dua ahli tersebut dapat disimpulkan, metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi suatu proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan.

Adapun tujuan proses pembelajaran menurut Benny A. Pribadi (2009:11) adalah, “agar siswa dapat mencapai kompetensi seperti yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan sistemik”.

#### **2.1.10 Bermain**

Pendidikan modern berpendapat bahwa bermain merupakan alat pendidikan . Menurut Theodore Roosevelt Jr (dalam Soemitro : 3) bahwa keinginan bermain bagi anak-anak itu ada hubungannya dengan naluri bergerak, yang merupakan kodrat bagi anak-anak. Naluri atau dorongan bergerak ini harus dipuaskan dengan hal-hal yang menggembirakan dan menarik bagi anak. Adanya naluri untuk bergerak inilah yang menjelma menjadi perbuatan yang disebut ”Bermain” yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Menurut W.R. Smith (dalam Soemitro :1992) bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran. Soekintaka mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang. Bermain adalah suatu bagian yang penting bagi setiap orang dan merupakan media yang memungkinkan untuk proses pembelajaran pendidikan jasmani. Tokoh pendidikan Friederich Wilhelm Froebel (1782-1852) mendefinisikan; *Play is what we do when we do*



*whatever we want to do*. Secara garis besar dapat disimpulkan yang disebut bermain adalah Dorongan bergerak mengikuti pola kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia dan tidak untuk memenuhi tuntutan orang dewasa.

Faktanya saat ini kegiatan bermain kemudian disematkan dalam aktivitas pembelajaran, misalnya, mendisain permainan yang bertujuan agar anak dapat mengenal huruf atau angka, dsb. Pada dasarnya kita tidak pernah rela membiarkan anak bermain secara natural. Bermain secara natural, esensinya adalah bermain yang sesuai dengan natur anak dan harus mampu menjadi sarana mengekspresikan diri. Seorang anak harus diberi kesempatan dalam mengekspresikan diri secara tuntas dan total dalam bermain agar ia kemudian cukup siap untuk belajar dan menerima segala sesuatu yang datang dari luar dirinya.

Pada saat bermain anak akan mengeluarkan dan membersihkan segala sesuatu yang membebani diri (psikis) nya. Pada dasarnya semua orang mempunyai keinginan untuk bermain, terutama bagi anak-anak.

Aktivitas bermain sangat mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani yang mengutamakan gerak aktif dari anak. Wall dan Murray (1994), mengemukakan, “masa anak-anak adalah masa yang sangat kompleks, dimana pikiran, perasaan, dan tindakannya selalu berubah-ubah. Oleh karena sifat anak-anak yang selalu dinamis pada saat mereka tumbuh dan berkembang, maka perubahan satu element sering kali mempengaruhi perubahan pada elemen lainnya. Oleh karena itulah, anak secara keseluruhan yang harus kita didik, tidak hanya mendidik jasmani atau tubuhnya saja.” Aktivitas bermain bertujuan agar

anak memiliki efisiensi dan koordinasi dalam gerak, serta agar aspek sosial siswa berkembang dengan baik.

Dalam bermain anak belajar untuk mematuhi peraturan yang telah disepakati, belajar bekerja sama dan bertanggung jawab serta dengan bermain anak akan terlatih untuk meningkatkan daya kreatifitasnya dan belajar untuk memecahkan suatu masalah. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan anak dapat belajar untuk menghadapi kehidupan yang sesungguhnya dimasa depan.

Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka. Sebelum melakukan kegiatan, maka guru pendidikan jasmani, sebaiknya memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswanya imajinasi tentang permainan yang akan dilakukannya. Keunikan dari kegiatan bermain terletak pada proses yaitu pemain memberikan keputusan untuk melakukan dan menerapkan suatu teknik secara tepat dalam situasi yang berubah-ubah. Oleh sebab itu, keputusan yang diambil secara tepat dalam situasi bermain merupakan faktor yang penting.

Apabila siswa kurang memahami kondisi permainan, hal itu akan berdampak terhadap kemampuannya dalam mengidentifikasi teknik yang benar pada situasi tertentu dalam permainan. Menurut Endang Komara Hakekat

pembelajaran bermain terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat:

- a. Mengeksplorasi perasaannya
- b. Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya
- c. mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
- d. Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai macam cara.

Fenomena yang diungkapkan secara filosofis tentang ciri hakiki manusia sebagai makhluk bermain atau “Homo Ludens”, kurang mendapat perhatian dari guru-guru pendidikan jasmani, dalam kegiatan mengajar atau membina.

Kenyataan ini merupakan kendala sekaligus menjadi tantangan bagi para guru pendidikan jasmani. Bagaimana membangkitkan motivasi siswa, bagaimana mengemas perencanaan tugas ajar dalam permainan bola kecil yaitu lempar tangkap bola dengan sasaran keranjang dapat diterima dan mendapat perhatian serta antusias siswa dalam mengikutinya.

Kegiatannya didominasi oleh pendekatan eksplorasi dalam suasana kegembiraan dan diperkuat oleh pemenuhan dorongan berkompetensi, sesuai dengan perkembangan anak, baik yang menyangkut perkembangan kognitif, emosional maupun perkembangan gerakannya.

### **2.1.11 Permainan dan Pendidikan Jasmani**

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani.

Jika anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu, bilamana perlu, guru dapat memberi pengarahan, koreksi, saran, latihan, atau dorongan yang tepat agar anak didiknya berkembang lebih baik, dan dapat mencapai kedewasaan yang diharapkan. Dengan demikian dapat pula dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia (Sukintaka, 1992:11-12).

Bermain mempunyai peranan dalam aspek jasmani pribadi manusia. Sasaran jasmani tersebut sebagai berikut :

a. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Gerak mereka berarti berlatih tanpa disadarinya. Dasar gerak

mereka menjadi lebih baik, karena kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler menjadi baik. Di samping itu bertambah panjang dan bertambah besar otot-otot mereka. Dari pertumbuhan mereka, berarti semakin baik pula fungsi organ tubuh mereka, sehingga dapat dikatakan, bahwa dari pertumbuhan mereka, akan terjadi perkembangan yang lebih baik (Sukintaka, 1992:12).

#### b. Kemampuan Gerak

Kemampuan gerak sering juga disebut gerak umum (*general motor ability*). Kemampuan gerak itu merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan tugas gerak yang spesifik yang agak luas terhadap keterampilan gerak (*motor skill*) yang banyak.

Kemampuan gerak dalam berolahraga biasanya juga akan memberi pengaruh kepada gerak dan sikap gerak sehari-hari. Kemampuan gerak akan didasari oleh gerak dasar yang baik. Adapun dasar gerak itu ialah, kekuatan otot, kelentukan otot, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler (Sukintaka, 1992:16).

Bergerak tidak hanya merupakan kebutuhan alami peserta didik usia sekolah dasar, melainkan dari sisi lain juga dapat membentuk, membina dan mengembangkan individu peserta didik. Sementara itu dari sisi lain aktivitas geraknya dapat meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik (Yanuar Kiram, 1992:4).

Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, kemampuan gerak di dalamnya terdiri beberapa macam unsur kondisi fisik yaitu,

koordinasi mata-tangan, koordinasi mata-kaki, kekuatan, kecepatan, power, kelentukan, daya tahan dan kelincahan. Unsur-unsur kondisi fisik tersebut sangat menunjang tampilan *motor ability* seseorang.

c. Kesegaran Jasmani

Anak yang bermain secara terus menerus, dalam jangka waktu yang lama, merupakan keadaan yang dapat diharapkan berkembangnya kesegaran jasmaninya. Sehingga dapat melaksanakan tugas sehari-hari dengan baik dan kuat, tanpa kelelahan yang berarti, dan dengan energi yang besar mendapatkan kesenangan dalam menggunakan waktu luang (Sukintaka, 1992:27).

Sadoso Sumosardjuno (1989 : 9) mendefinisikan Kesegaran Jasmani adalah kemampuan seseorang untuk menunaikan tugasnya sehari-hari dengan gampang, tanpa merasa lelah yang berlebihan, serta masih mempunyai sisa atau cadangan tenaga untuk menikmati waktu senggangnya dan untuk keperluan-keperluan mendadak. Dengan kata lain Kesegaran jasmani dapat pula didefinisikan sebagai kemampuan untuk menunaikan tugas dengan baik walaupun dalam keadaan sukar, dimana orang yang kesegaran jasmaninya kurang, tidak akan dapat melakukannya.

Jadi Kesegaran jasmani adalah kemampuan tubuh seseorang untuk melakukan tugas pekerjaan sehari-hari tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti. Untuk dapat mencapai kondisi kesegaran jasmani yang prima seseorang perlu melakukan latihan fisik yang melibatkan komponen kesegaran jasmani dengan metode latihan yang benar.

d. Kesehatan

Kesehatan merupakan karunia Tuhan yang amat berharga namun tidak akan diperoleh dengan sendirinya, melainkan melalui usaha. Tidak ada yang meragukan bahwa kesehatan itu bukanlah segala-galanya, namun segala sesuatu tidak akan ada artinya tanpa kesehatan (Rothing & Prohl, 1991).

### **2.1.12 Akurasi**

Dalam permainan kasti keakuratan penting dalam melempar agar dapat , mematikan lawan, jadi konsentrasi anak dalam melempar sangat dibutuhkan agar akurasi dalam melempar bola dapat terarah dengan baik. Akurasi atau sering juga diartikan sebagai ketepatan merupakan hal yang sangat penting dimiliki oleh anak dalam bermain kasti, sedangkan pengertian akurasi atau ketepatan dari beberapa ahli adalah kemampuan tubuh atau anggota tubuh untuk mengarahkan sesuatu sesuai dengan sasaran yang dikehendaki. Artinya saat tubuh melakukan suatu gerakan seperti memukul bola tentu sangat membutuhkan akurasi, sebab kalau tidak akurat maka hasilnya tentu tidak sesuai dengan yang diharapkan.(Wahjoedi (2001)), sedangkan menurut Sikumbang, dkk (1982) mengemukakan bahwa ketepatan (akurasi) adalah kemampuan seseorang mengontrol gerakan volunter untuk tujuan, seperti dalam pelaksanaan memukul bola ke arah sasaran. Hal senada diungkapkan oleh Moeslim (1986) mengatakan bahwa ketepatan atau akurasi diartikan sebagai kemampuan seseorang melakukan gerakan-gerakan volunter untuk suatu tujuan. Gerakan volunter dimaksudkan disini adalah gerakan merubah arah untuk menempatkan posisi yang pas sehingga sasaran yang diharapkan tercapai.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa akurasi adalah kemampuan anggota tubuh untuk mengarahkan sesuatu dengan melakukan dan mengontrol gerakan yang bersifat mengubah arah sehingga mencapai sasaran yang dikehendaki. Artinya bahwa untuk mencapai sasaran yang dikehendaki maka seseorang harus menempatkan dirinya pada posisi yang pas yang kira-kira hasil dari apa yang dilakukan akan tepat pada tujuan.

### **2.1.13 Karakteristik Media Belajar**

Media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti, perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli yang dikutip Sudrajat memberikan definisi tentang media pembelajaran diantaranya, schram (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Kata media berarti alat, sarana, perantara, penghubung, atau yang terletak diantara dua pihak. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga, BP 2002). Menurut Gagne dan Reiser (1983 : 3), media pendidikan atau pengajaran didefinisikan sebagai alat-alat fisik dimana pesan-pesan instruksional dikomunikasikan. Sedangkan menurut Dinje Borman Rumumpuk (1988 : 6) mendefinisikan media pengajaran sebagai setiap alat, baik berbentuk apapun yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurka pesan, dapat merangsang pikiran,



perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Dalam kaitanya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.

#### **2.1.14 Permainan kasti dengan menggunakan bola lunak (kasbol)**

##### **1. Peraturan permainan**

Jumlah pemain kasbol setiap regu dapat terdiri dari 12 orang (dengan 5 orang sebagai cadangan). Tiap pemain diberi nomor dada dari 1 sampai 12. Salah seorang bertindak sebagai kapten regu. Ada beberapa peraturan dalam permainan Kasbol yaitu Kasbol dimainkan oleh 2 regu berjumlah 12 orang. Regu yang main disebut regu pemukul regu yang jaga disebut regu penjaga. Tiang pertolongan terbuat dari bahan yang tidak mudah patah, seperti kayu. Tiang pertolongan ditancapkan di tengah lingkaran dengan jari-jari 1 meter dan tinggi tiang pertolongan dari tanah ialah 1,5 meter, jarak tiang pertolongan dengan garis pemukul adalah 5 meter dan jarak dari garis samping 5 meter.

Daerah bebas dalam permainan kasbol ada 1 (satu), ruang bebas berada di ujung lapangan permainan dengan lebar 5m, Pemain yang sudah berada di tiang bebas aman dari incaran pemain penjaga yang memegang bola, Permainan berlangsung dalam dua babak. Tiap babak berlangsung selama 20 menit. Tiap babak deselingi istirahat 10 menit.

Seorang pemain dari regu pemukul dinyatakan mati apabila reru penjaga berhasil melemparkan bola pada lawan yang berada ditengah lapangan permainan selama perjalanan pelari, Bola mati adalah bola yang sudah tidak bisa dimainkan

kembali di dalam permainan atau lapangan. Adapun beberapa bola yang dianggap mati antara lain: Bola dipegang pelambung dan pelambung berdiri pada tempatnya, apabila pada pukulan salah atau tidak kena dan apabila bola hilang sehingga dicari tidak ketemu serta terjadi pergantian bebas.

Penjaga berhasil menangkap bola pukulan dari lawan tanpa terjatuh terlebih dahulu ketanah mendapatkan point satu, apabila regu penjaga sudah mengumpulkan 3 point hasil dari mematikan lawan ataupun tangkapan bola hasil pukulan lawan.

Setiap pemain berhak satu kali memukul, kecuali pemain terakhir berhak memukul sebanyak tiga kali pukulan, Sesudah pemukul. Apabila alat itu berada diluar, pemain tersebut tidak mendapat nilai, kecuali ia segera membetulkannya kembali, Pukulan dinyatakan benar apabila Bola setelah dipukul lewat garis pemukul dan jatuh atau mengenai benda yang berada didalam lapangan permainan, Bola setelah di pukul melewati garis pemukul dan jatuh atau mengenai di luar lapangan setelah melewati bendera atau pembatas lapangan permainan.

Regu penjaga bertugas Mematikan lawan, Menangkap langsung bola yang dipukul, Memasukan bola kedalam keranjang ditengah lapangan permainan, Membakar ruang bebas, jika ruang bebas kosong, Pelambung bertugas Melambungkan bola secara wajar sesuai dengan permintaan pemukul, Jika bola yang dilambungkan tidak terpukul, si pelambung harus mengulang lagi, Jika sampai tiga kali berturut-turut bola tidak terpukul, si pemukul dapat lari bebas ke tiang perhentian I.

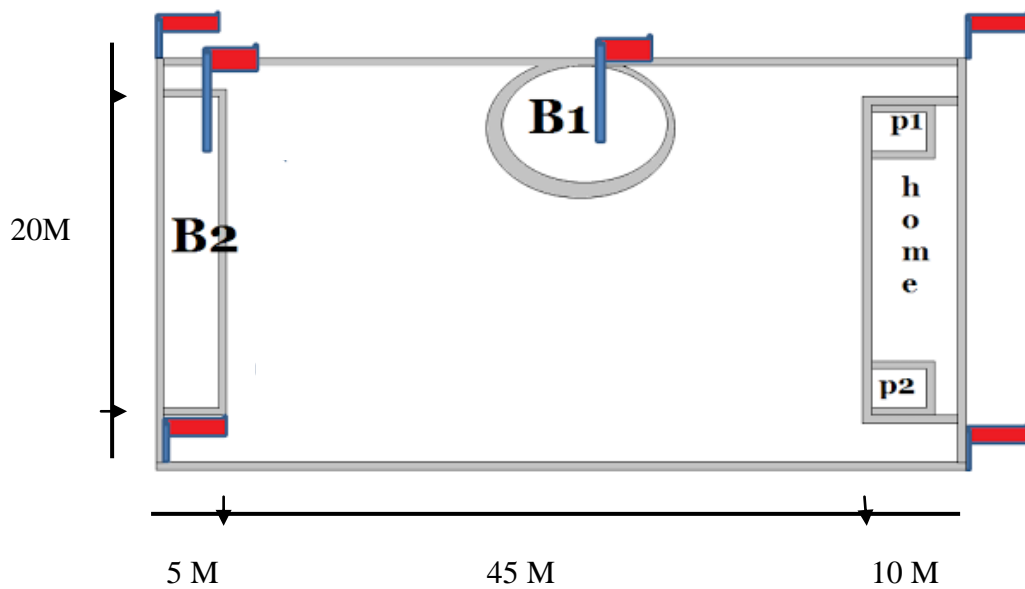
Perhitungan Nilai, Pemain pemukul berhasil berlari ketempat tiang pertolongan, tiang bebas dan kembali masuk home/ruang bebas secara bertahap, Pukulan dilakukan dengan benar dan dapat kembali masuk home/ruang bebas tanpa berhenti pada tiang pertolongan dan daerah bebas, mendapatkan nilai dua, Regu penjaga berhasil menangkap langsung bola yang dipukul (bola tangkap), mendapatkan poin satu, Pemenang adalah regu yang berhasil mengumpulkan angka atau nilai terbanyak.

## 2. Lapangan Kasti

Lapangan permainan Kasti berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran luas nya adalah lebih kurang panjang 60 dan lebar 30 Meter (tidak mutlak). 5 Meter dari panjang lapangan dipergunakan untuk ruangan tempat penjaga belakang, tempat pemukul, tempat pelambung, dan tempat pemain pemukul. Lapangan dilengkapi dengan tiang pertolongan yang diletakan dengan jaraknya 5 Meter dari garis pemukul dan 5 Meter dari garis samping. Sedangkan tiang hinggap ada 2 buah yang masing-masing nya diletakan berjarak 10 Meter dari tiang yang lainnya, 10 Meter dari garis belakang dan juga 5 meter dari garis samping bagian pangkal lapangan terdapat ruangan atau petak pemukul juga 5 x 5 Meter dari garis samping. Sedangkan tiang hnggap ada dua buah yang masing-masing nya berjarak 10 meter dari tiang yang lainnya 10 Meter dari garis belakang dan juga 5 Meter dari garis samping.

## 3. peralatan kasti bola lunak

Peralatan kayu pemukul bola, bola kecil lunak, bendera lapangan, corn, peluit, papan skor, nomor punggung siswa, tali, pasak.



Gambar.1 Lapangan Kasti ukuran 60 x 30 meter

Keterangan :

P1 : Tempat Pelempar (pelambung)

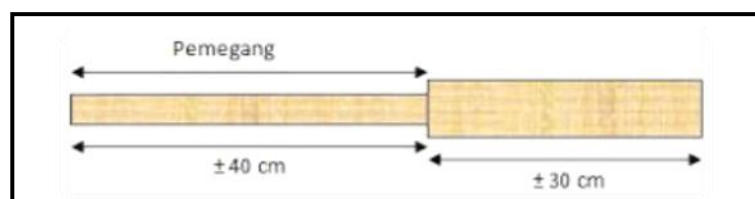
P2 : Tempat Pemukul

B1 : Tiang Pertolongan pertama

B2 : Tiang bebas

Home : Ruang bebas

Peralatan Kasbol:



### Gambar.2 Pemukul Kasti modifikasi

Alat pemukul adalah kayu (bukan logam) yang bentuknya persegi panjang yang panjangnya 70 Cm dengan lebar bidang untuk memukul bola adalah 10 Cm sedangkan tebal kayu pegangan 2 Cm. Bola yang digunakan adalah bola lunak (bola tonnis).

#### 4. Teknik Dasar Permainan Kasti bola lunak

Dalam bermain kasbol terdapat beberapa teknik dasar dan teknik perorangan yang perlu dikuasai sama halnya seperti permainan bola kecil lainnya, teknik ketrampilan dasar yang perlu dipelajari dan dikuasai diantaranya sesuai dengan teknik yang sudah dipelajari pada teknik dasar bermain bola kasti diantaranya adalah melempar bola, menangkap bola, memukul bola, jalan dan lari dan cara bermain kasbol, Anak-anak yang sudah menguasai ketrampilan dalam memukul bola dan berlari dengan kecepatan tinggi akan mudah dalam membuat angka untuk regunya.

Lemparan merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bola kasti ada beberapa macam teknik dalam melempar bola seperti lemparan dengan ayunan atas yang bertujuan agar bola dengan mudah ditangkap oleh teman, lemparan hendaknya setinggi dada dan jalannya bola mendatar, lemparan bola ayunan samping yaitu bola dilambungkan kuat kearah atas sedang arah bola harus tertentu tepat pada sasaran hingga mudah untuk ditangkap, dan lemparan bola bawah yaitu bola dilemparkan dengan cara di gelindingkan menyusuri tanah tetapi dengan arah yang sesuai dan tepat sehingga mudah diterima/ditangkap, teknik

melempar bola dengan lecutan tangan bertujuan untuk melambungkan atau mengoper bola pada teman yaitu bola digenggam dengan jari-jari dan dorong kuat



Gambar.3 macam-macam teknik melempar  
(Sumber Buku Penjasorkes BSE)

Menangkap bola merupakan salah satu teknik yang harus dikuasai oleh pemain bola kasti, sikap badan dan posisi tangan pada saat menangkap bola sangat tergantung pada datangnya bola. macam-macam cara atau tehnik dalam melakukan tangkapan dalam permainan bola kasti seperti menangkap bola bergulir ditanah, menangkap bola lambung dan menangkap bola lurus. Menangkap bola bergulir ditanah caranya menahan bola dengan seluruh badan yaitu sikap berdiri, sikap duduk berlutut dan sikap berjongkok.

Cara menangkap bola melambung dengan menggunakan kedua tangan yang dijulurkan kearah datangnya bola, cara menangkap bola lurus yaitu apabila bola datangnya mendatar dan tepat didepan dada, pada saat bola tertangkap jari-jari segera ditutup dan kedua tangan ditarik kebelakang supaya bola tidak lepas

kembali. Akan tetapi apabila datangnya bola dari samping kanan atau kiri badan maka caranya dengan salah satu atau kedua tangan dijulurkan kesamping kanan atau kiri badan, berikut gambar teknik menangkap bola.

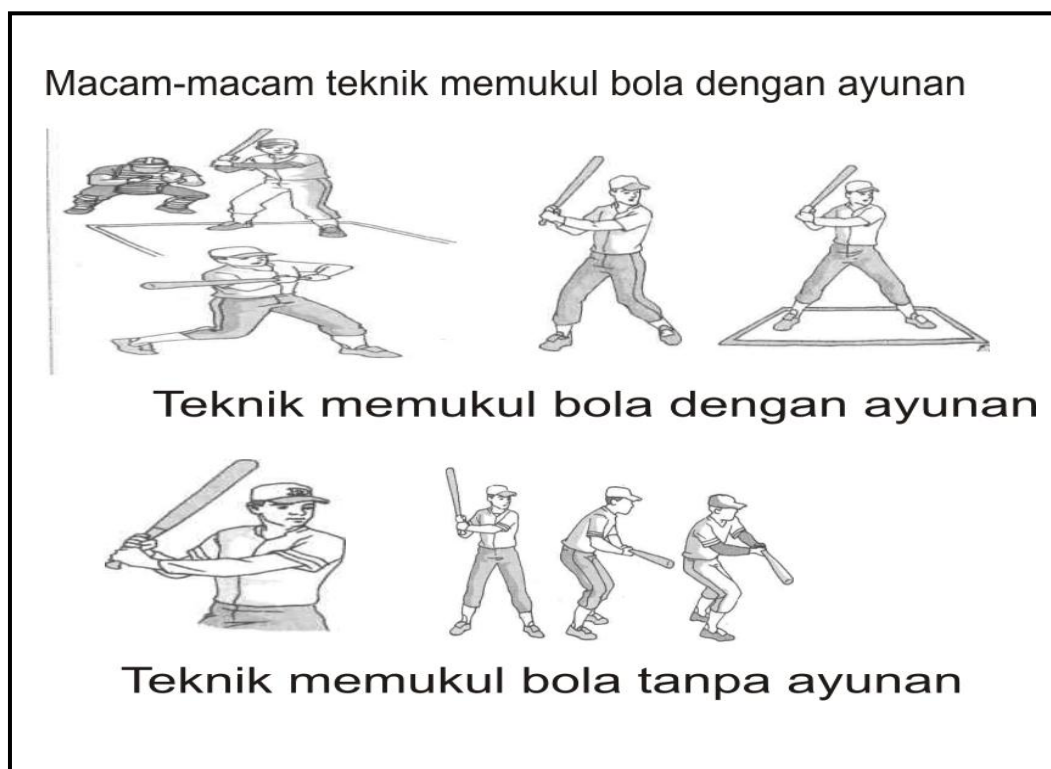


Gambar.4 macam-macam teknik menangkap bola  
(Sumber Buku Penjasorkes BSE)

Disamping cara melempar bola dan cara menangkap bola satu lagi teknik yang perlu dikuasai oleh pemain yaitu teknik memukul bola yang sangat bervariasi berdasarkan arah datangnya bola dan arah pukulan yang dapat disesuaikan oleh pemain pemukul dengan sekuat mungkin agar dapat membuat nilai dari pukulannya sendiri.

Memukul bola dengan ayunan adalah bertujuan untuk memberikan kemungkinan jarak pukulan yang jauh agar dapat menolong teman yang akan berlari dari ruang bebas berlari menuju daerah bebas atau home, sedangkan pukulan tanpa ayunan biasanya bertujuan agar hasil dari pukulan bola tidak terlalu jauh akan tetapi penempatan bola dapat sangat tepat dihasilkan dari pukulan tanpa

ayunan ini, pukulan yang baik dihasilkan dari teknik atau cara yang baik pula. Posisi tubuh pada teknik memukul dengan ayunan dan tanpa ayunan dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar.5 macam-macam teknik memukul  
(Sumber Buku Penjasorkes BSE)

### 2.1.15 Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan konsep yang dipelajari. Permasalahan umum yang dihadapi dalam pembelajaran penjas adalah kurangnya sarana prasarana dan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar. Siswa berperan sebagai objek pembelajaran, yang hanya mendengarkan dan mengaplikasikan apa yang



disampaikan oleh guru. Selain itu proses pembelajaran kurang mengoptimalkan penggunaan modifikasi pembelajaran yang dapat memancing peran aktif dan minat siswa.

Modifikasi merupakan suatu cara atau usaha yang dilakukan guru berupa rancangan model pembelajaran yang baru dan lebih variatif untuk menarik minat siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menciptakan perubahan, sekaligus meningkatkan mutu pendidikan. Penggunaan modifikasi dalam pelaksanaan tindakan tiap dengan topik materi yang akan dipelajari, seperti dalam penelitian ini lempar tangkap bola menggunakan sasaran keranjang. Dengan modifikasi ini anak dapat merasa lebih senang, aktif bergerak dan lebih bergairah pada saat mengikuti pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah, karena pembelajaran ini menggunakan permainan dan alat yang lebih menarik.

## **2.2 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, maka diajukan hipotesis terhadap penelitian sebagai berikut : "Dengan menggunakan alat pemukul modifikasi dan bola lunak, hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal pada materi bola kasti dapat meningkat".

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan syarat mutlak dalam suatu penelitian. Berbobot tidaknya sebuah penelitian tergantung dari pertanggungjawaban metode penelitian. Dalam penggunaan metode penelitian diharapkan dapat tepat sasaran dan dapat bermanfaat, serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penggunaan metode penelitian ini yaitu dengan penelitian tindakan kelas (PTK).

#### **3.1 Subyek Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dan pengamatan proses pembelajaran. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV di SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal yang terdiri dari :

Tabel.1 jumlah siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8

<b>No.</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Total</b>
1.	Putra	12
2.	Putri	11
Jumlah		23

#### **3.2 Waktu penelitian**

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan bulan April sampai dengan Mei 2013.

### **3.2.1. Pra Siklus**

Pelaksanaan kegiatan ini berupa persiapan, pengamatan dan perumusan masalah yang ditemukan. Dalam kegiatan pra siklus ini mendasari dilakukannya kegiatan siklus I dan siklus II.

### **3.2.2. Tindakan Siklus I dan Siklus II**

Kegiatan ini berupa persiapan dan penerapan permainan dan alat yang dilaksanakan

### **3.2.3. Penyusunan Laporan**

Dalam kegiatan ini peneliti mengumpulkan semua data yang telah diperoleh selama penelitian dan melengkapinya, serta menyusun laporan berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian.

## **3.3 Lokasi penelitian**

Lokasi penelitian dalam penelitian ini di pilih yaitu di Lapangan sumurpanggang margadana Kota Tegal.

## **3.4 Prosedur dan Rancangan Tindakan**

### **3.4.1. Prosedur Tindakan**

Penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflection*), (Agus Kristiyanto, 2010:55).

Adapun langkah yang dilakukan oleh guru dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

#### 3.4.1.1. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap perencanaan ini meliputi pengenalan pembelajaran dengan metode *discovery* serta menyiapkan permainan dan alat yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

#### 3.4.1.2. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan merupakan suatu kegiatan dilaksanakannya skenario pembelajaran yang telah direncanakan.

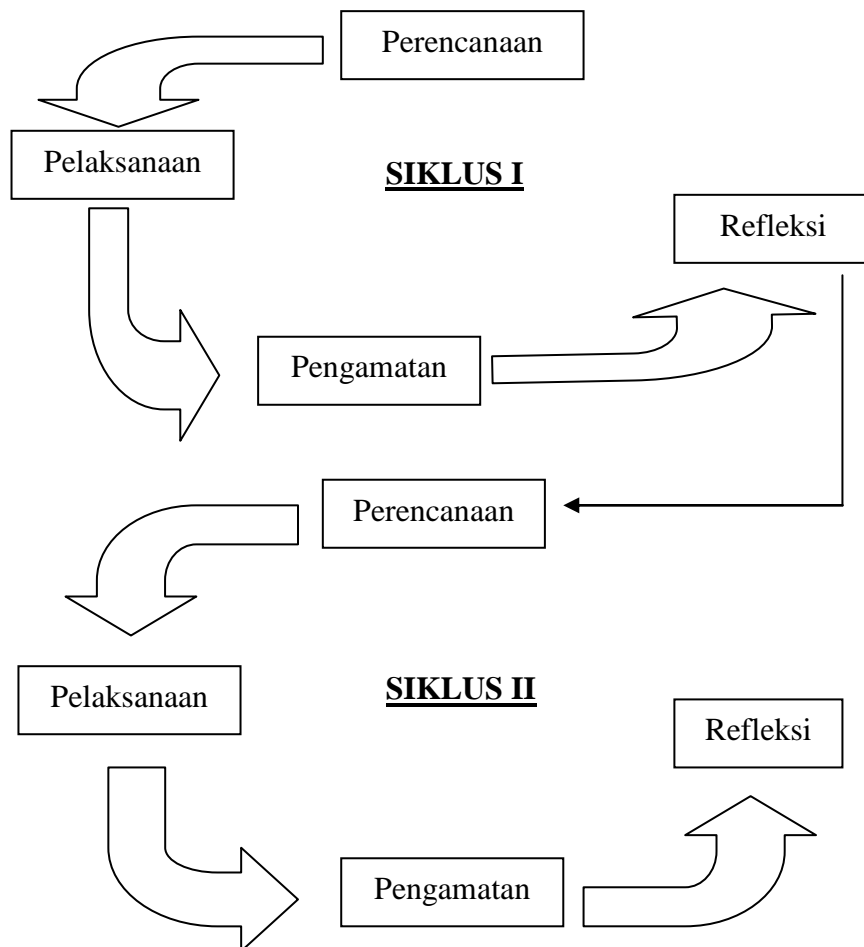
#### 3.4.1.3. Pengamatan (*observing*)

Observer mengamati pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana efek pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran yang dapat dilihat dari motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

#### 3.4.1.4. Refleksi (*reflection*)

Refleksi merupakan suatu kegiatan perenungan secara kritis apa yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Tujuan utama PTK adalah untuk peningkatan dan perbaikan layanan profesionalisme guru dalam menangani proses belajar mengajar (PBM). Model penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Agus Kristiyanto (2010:55 ) yang setiap siklus/ penelitiannya terdiri atas empat langkah, yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Secara rinci ditunjukkan dalam gambar berikut ini :



Gambar 6. Alur siklus PTK

### 3.4.2. Rancangan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus, setiap siklus dilakukan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Siklus berikutnya dilakukan penelitian terhadap prestasi belajar siswa melalui pemberian evaluasi. Siklus akan dikatakan berhasil apabila penelitian telah mencapai target sesuai indikator kinerja. Langkah-langkah dalam siklus ini terdiri dari :

#### 3.4.2.1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dilakukan persiapan yang berhubungan dengan penerapan modifikasi alat, seperti identifikasi masalah, pembuatan rencana pembelajaran, pembuatan lembar kerja siswa, pembuatan lembar pengamatan siswa dan guru, penyediaan alat yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

#### 3.4.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan dilaksanakannya skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Adapun tindakan yang dilakukan oleh guru adalah membuat dan mempersiapkan permainan bola kasti dengan permainan kasbol dan peralatannya, serta memberikan tes di akhir siklus.

#### 3.4.2.3. Pengamatan

Pengamatan adalah suatu kegiatan mengamati jalannya pelaksanaan tindakan untuk memantau sejauh mana efektifitas tindakan pembelajaran dengan penerapan permainan kasti menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak. Pengumpulan data pada tahap ini meliputi data nilai hasil belajar siswa dan data observasi.

#### 3.4.2.4. Refleksi

Refleksi berkenaan dengan proses dan dampak yang akan dilakukan. Dengan data observasi, guru dapat merefleksi apakah dengan permainan kasti dengan menggunakan permainan kasbol dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari refleksi adalah diadakannya perbaikan terhadap perencanaan yang telah

dilaksanakan, yang akan digunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada siklus selanjutnya (Rochiti Wiriaatmaja, 2005:66).

### **3.4.3. Langkah-langkah Tindakan**

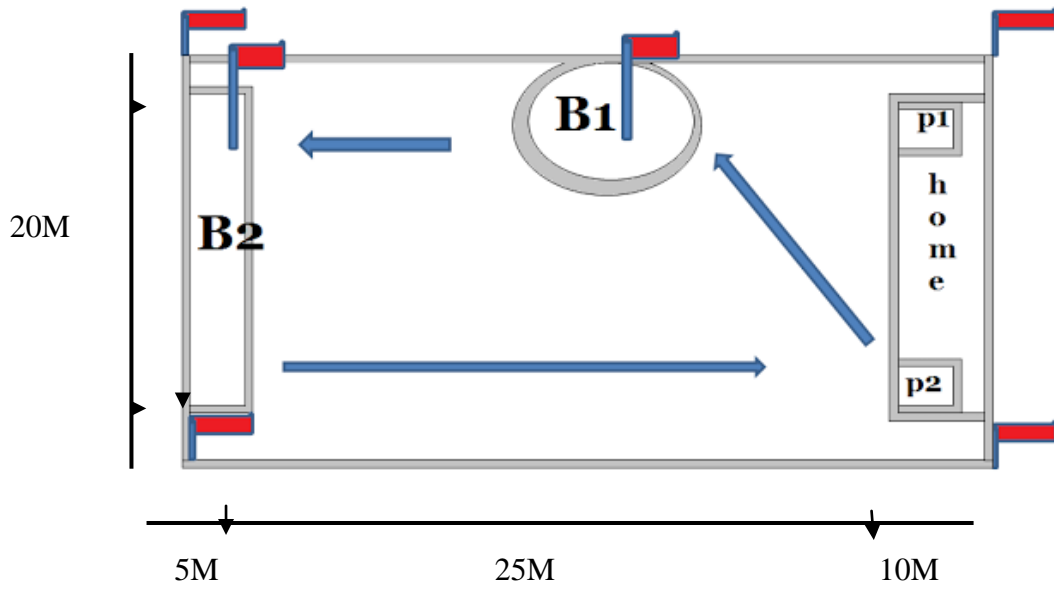
#### 3.4.3.1. Siklus I

##### 3.4.3.1.1 Perencanaan

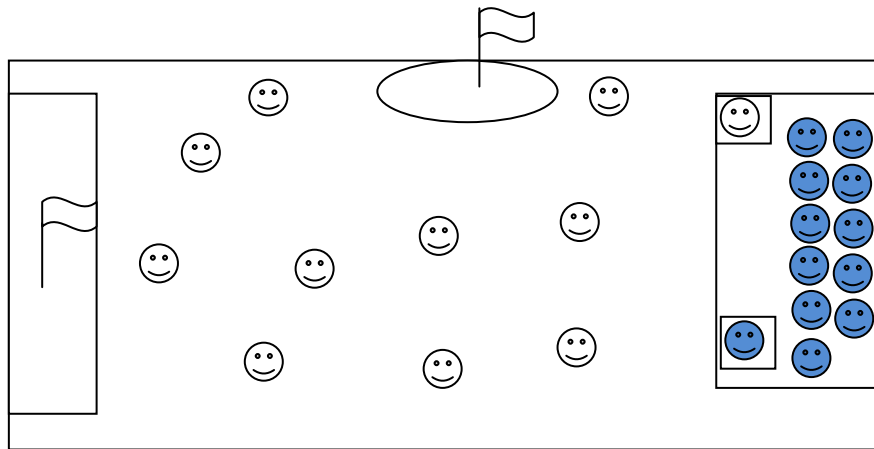
- a) Permasalahan diidentifikasi melalui pengambilan data hasil ulangan dan pengamatan aktivitas belajar siswa .
- b) Merancang skenario pembelajaran dengan penerapan modifikasi alat meliputi rencana pembelajaran, lembar kerja siswa, dan lembar pengamatan.
- c) Menyusun alat evaluasi untuk mengukur penguasaan materi pelajaran dari segi psikomotorik.
- d) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati ketrampilan siswa dan lembar observasi untuk mengamati kinerja guru.

##### 3.4.3.1.2 Pelaksanaan

- a. Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran kasti dengan menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak tonnis.
- b. Guru memberikan penjelasan teknik dan aturan permainan bola kasti menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak.
- c. Guru memberikan penjelasan teknik mematikan lawan
- d. Guru memperagakan teknik memukul, melempar dan menangkap
- e. Siswa memperagakan contoh yang diberikan guru
- f. Siswa melakukan permainan kasti dengan pemukul modifikasi dan bola lunak
- g. Guru menilai ketrampilan permainan siswa



Gambar.7 Alur permainan Kasti



Gambar.8 posisi regu penjaga dan regu pemukul

Keterangan:

- ☺ = Regu Penjaga
- 😊 = Regu Pemukul
- 🚩 = Tiang Pertolongan



#### 3.4.3.1.3 Pengamatan

- a) Guru mengamati permainan siswa dalam kasti.
- b) Guru mengumpulkan hasil pengamatan permainan
- c) Guru menganalisis data hasil pengamatan

#### 3.4.3.1.4 Refleksi

- a) Guru membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus ke - 1.
- b) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus I dengan guru maupun observer.

#### 3.4.3.2. Siklus II

##### 3.4.3.2.1. Perencanaan

- a) Merancang tindakan siklus II.
- b) Merancang skenario pembelajaran dengan penerapan modifikasi bola meliputi rencana pembelajaran, lembar kerja siswa, dan lembar pengamatan.
- c) Menyusun alat evaluasi untuk mengukur penguasaan materi pelajaran dari segi psikomotorik .
- d) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati situasi dan kondisi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru dan guru mitra atau observer secara kolaborasi untuk mengamati kegiatan secara keseluruhan.
- e) Merancang perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan siklus I.

#### 3.4.3.2. Pelaksanaan

- a. Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran kasti dengan menggunakan permainan kasbol.
- b. Guru memberikan penjelasan teknik dan aturan permainan kasti menggunakan permainan kasbol.
- c. Guru memberikan penjelasan teknik mematikan lawan
- d. Guru memperagakan teknik memukul, melempar dan menangkap
- e. Siswa memperagakan contoh yang diberikan guru
- f. Siswa melakukan permainan kasti menggunakan permainan kasbol.
- g. Guru menilai ketrampilan permainan siswa

#### 3.4.3.2.3 Pengamatan

- a) Guru mengamati permainan siswa dalam memukul, lemparan dan tangkapan.
- b) Guru mengumpulkan hasil pengamatan permainan
- c) Guru menganalisis data hasil siklus II serta hasil observasi.

#### 3.4.3.2.4 Refleksi

- a) Guru membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus II.
- b) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II.
- c) Mengumpulkan data dan membuat kesimpulan hasil pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II bersama teman sejawat.
- d) Menyusun laporan hasil tindakan perbaikan pembelajaran

### **3.5. Variabel Penelitian**

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006:118). Pada dasarnya variabel adalah suatu kunci yang sangat mempengaruhi hasil dari penelitian tersebut.

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel penyebab, variabel terikat adalah variabel akibat. Yang menjadi variabel bebas adalah permainan kasti menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar penjasorkes dalam permainan kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal tahun 2013.

### **3.6. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

#### **3.6.1. Teknik Pengumpulan Data**

##### **3.6.1.1. Observasi selama proses pembelajaran berlangsung**

Selama proses belajar mengajar berlangsung peneliti minta bantuan teman sejawat untuk menjadi pengamat. Dengan tujuan agar pelaksanaan tindakan ada perbaikan dalam pembelajaran bagi peneliti selaku guru yang menerapkan permainan lempar tangkap bola menggunakan sasaran keranjang dalam pembelajaran penjasorkes.

##### **3.6.1.2. Tes setelah proses pembelajaran selesai**

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:194), tes adalah instrumen yang digunakan oleh untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Pengadaan tes dalam penelitian ini digunakan peneliti untuk mengetahui ketrampilan siswa dalam permainan kasti

menggunakan permainan kasbol setelah dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran sebagai barometer pengukuran apakah permainan kasti menggunakan permainan kasbol yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak.

#### 3.6.1.3. Dokumentasi

Data yang diperoleh berupa foto dan gambar-gambar pada saat pembelajaran berlangsung.

### **3.6.2. Alat Pengumpulan Data**

#### 3.6.2.1. Lembar Evaluasi

Berupa lembaran untuk menilai ketangkasan dan ketrampilan siswa dalam permainan kasti menggunakan permainan kasbol.

#### 3.6.2.2. 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.

### **3.7. Validasi Data**

Untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan data yang diperoleh dari hasil observasi langsung selama proses pembelajaran dan hasil tes setelah proses belajar berakhir.

### **3.8. Analisa Data**

#### **3.8.1. Penilaian Tes**

Setelah data terkumpul, penulis dalam menganalisis data menggunakan analisis deskriptif dengan menganalisa gambaran data nilai hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal tahun 2013. Berapa jumlah siswa yang mengalami nilai ketuntasan 75 dan berapa jumlah siswa yang belum tuntas serta bagaimana hasil observasi teman sejawat tentang pelaksanaan proses belajar mengajar baik dari siklus I maupun siklus II.

Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa digunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{jawaban benar}}{\sum \text{seluruh soal}} \times 100$$

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas yaitu nilai yang diperoleh siswa dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah siswa sehingga diperoleh rata-ratanya. Nilai rata-rata diperoleh dengan rumus sebagai berikut (Zainal Aqib, 2009: 40):

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

Keterangan:

$x$  = nilai rata-rata

$\sum X$  = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = jumlah siswa

### 3.8.2. Penilaian Ketuntasan Belajar

Dari hasil nilai tes yang diperoleh siswa maupun hasil observasi teman sejawat dirangkum dan dibuat tabel pengelompokan ketuntasan serta hasil observasi teman sejawat. Hal ini dilakukan pada setiap siklus dan dilihat bagaimana gambaran peningkatan efektivitas belajar siswa serta bagaimana proses belajar mengajar yang berlangsung yaitu penerapan upaya meningkatkan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol dalam permainan.

Ada dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Pada penelitian ini digunakan deskripsi persentase dengan rumus sebagai berikut (Zainal Aqib, 2009: 40):

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

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjut pada siklus selanjutnya.

Adapun hasil dari perhitungan rumus tersebut masih harus dikonsultasikan dengan tabel kriteria tingkat keberhasilan siswa untuk mengetahui kualitas keberhasilan yang diperoleh. Tingkat keberhasilan ini mengacu pada lima skala likert.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

<b>Tingkat Keberhasilan (%)</b>	<b>Tingkat Keberhasilan</b>
> 80%	Sangat Baik
60% – 79%	Baik
40% – 59%	Cukup atau Sedang
20% – 39%	Buruk
< 20%	Sangat Buruk

(Zainal Aqib, 2009: 40)

### 3.9. Indikator Keberhasilan Belajar

Berdasarkan pengalaman guru dalam proses pembelajaran Penjasorkes pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal tahun 2013 sebelum penerapan permainan kasti menggunakan permainan kasbol, nilai hasil belajar siswa relatif masih rendah, dengan rata-rata 70. Dengan kondisi tersebut tindakan yang dilakukan dengan penerapan bermain kasti dengan menggunakan permainan kasbol diharapkan agar pembelajaran menyenangkan dan dapat menggali potensi siswa secara individu maupun kelompok sehingga mampu meningkatkan hasil belajar sama dengan atau di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75.

Dengan penerapan permainan kasti menggunakan permainan kasbol diharapkan siswa akan mengalami peningkatan hasil belajar dari saat kondisi awal atau pada saat pra siklus sampai pada kondisi siklus II.

Dengan tingkat hasil belajar siswa yang mengalami Kriteria Ketuntasan Minimal lebih dari 75% .

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. HASIL PENELITIAN

##### 4.1.1. Deskripsi Pra Siklus

Prestasi dalam penelitian tindakan kelas ini penulis mengartikan sebagai hasil belajar yang telah dicapai siswa dalam mata pelajaran Penjasorkes. Siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal tahun 2013 sejumlah 23 siswa, saat pra siklus mata pelajaran Penjasorkes materi kasti mengalami ketidak berhasilan dalam prestasi belajar sebelum diadakan tindakan perbaikan dengan menggunakan permainan kasbol yaitu kasti bola lunak.

Setelah melakukan pengamatan dan wawancara, dalam pra siklus ini peneliti juga memperoleh data hasil ulangan. Berdasarkan hasil ulangan tersebut diperoleh data tentang tingkat penguasaan siswa dalam pembelajaran penjasorkes materi bola kasti. Data tersebut dinyatakan dalam bentuk angka yaitu dalam bentuk nilai atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penjasorkes materi bola kasti yang dapat di lihat dari tabel pra siklus di bawah ini :

Tabel. 3 HASIL BELAJAR PRA SIKLUS

No.	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah Skor	Ket.
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	LISA APRIANI	30	30	20	80	T



2	RIYANDIKA	30	24	16	70	TT
3	EKA WAHYU	30	30	16	76	T
4	M.LUBIS FAISOL	35	18	16	69	TT
5	AFIFAH NUR KH	35	18	16	69	TT
6	AKHMAD ZAKI	35	18	16	69	TT
7	ANI JAYANTI	35	25	20	80	T
8	ANINDA SRI	35	18	16	69	TT
9	ARYO	30	30	16	76	T
10	BAGUS P	30	24	20	74	TT
11	DEWI WIRANTI	25	24	16	65	TT
12	DICKY P	35	18	16	69	TT
13	DINI NISA U	30	24	16	70	TT
14	DWITO KUSUMA	40	24	16	80	T
15	DICKY ARIF A	30	24	16	70	TT
16	ELI FARIDAH	35	24	16	75	T
17	EKSA AYU A	35	24	16	75	T
18	HAIKAN A	35	18	16	69	TT
19	WAHYU P	35	18	16	69	TT

20	NUNUNG M	35	24	16	75	T
21	PURWATI	30	16	16	62	TT
22	RIDHO MUHIBIN	30	16	16	62	TT
23	RIZKI ADE P	30	24	16	70	TT
	Jumlah	750	513	380	1643	

Sumber. Guillford (dalam faqih, 1996:57)

Jadi deskriptif prosentase ketuntasan siswa:

Siswa yang tuntas (%) =  $8 / 23 \times 100\% = 34,8 \%$ .

Siswa yang tidak tuntas (%) =  $15 / 23 \times 100\% = 65,2 \%$

Nilai rata-rata kelas =  $1643/2300 \times 100\% = 71,4 \%$

Dari hasil refleksi pada pra siklus tersebut maka penulis membuat penelitian tindakan kelas.

#### **4.1.2. Deskripsi Siklus I**

##### 4.1.2.1 Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I adalah :

1. Merancang skenario pembelajaran.
2. Menyusun alat evaluasi.
3. Menyiapkan lembar observasi.

##### 4.1.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rancangan tindakan, yaitu :

Siswa dibariskan tiga bersaf, guru memimpin berdoa, setelah itu dilakukan

presensi, kemudian guru menjelaskan materi pelajaran permainan kasti lempar tangkap bola dengan tangan kanan dan tangan kiri cara melemparnya, kegiatan ini dilakukan selama 15 menit.

Kegiatan berikutnya adalah pemanasan, waktu yang digunakan untuk Pemanasan adalah 15 menit. Kegiatan pertama siswa melakukan peregangan statis kemudian dilanjutkan pemanasan dinamis.

Memasuki kegiatan inti selama 80 menit, siswa melakukan lemparan dengan tangan kanan dan tangan kiri dari mulai tanpa bola dengan hitungan, sampai dengan memukul bola lunak dengan pemukul modifikasi dengan jarak pelempar 3 meter. Kemudian setelah selesai semua dilakukanlah permainan kasti menggunakan permainan kasbol (kasti bola lunak)..

Kegiatan penutup dialokasikan waktu 30 menit yang terdiri dari 20 menit untuk koreksi menyeluruh mengenai cara bermain kasti dengan benar, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab. Setelah selesai, 10 menit berikutnya untuk pendinginan dan penutupan.

#### **4.1.2.3 Pengamatan Tindakan**

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran bola kasti siswa kurang berminat dan termotivasi, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bola kasti. Pengisian lembar observasi dilakukan oleh guru, observasi berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi kaitannya dengan sikap siswa

selama mengikuti pembelajaran, pengadaan alat dan fasilitas yang digunakan selama pembelajaran.

Tabel.4 Lembar Observasi

No	Objek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Minat siswa ketika melakukan tindakan		V		
2.	Motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran		V		
3.	Kesungguh-sungguhan siswa			V	
4.	Keseriusan siswa melakukan kegiatan			V	
5.	Keaktifan selama pembelajaran				V
6.	Kehangatan suasana pembelajaran			V	
7.	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran			V	
8.	Ketertiban siswa selama pembelajaran berlangsung			V	
9.	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				V
10.	Antusias siswa dalam pembelajaran		V		
Jumlah Skor Tiap Butir		29			

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{29}{40} \times 100\% = 72,5\% \end{aligned}$$

Keterangan :

1	= Tidak baik	3	= Cukup baik
2	= Kurang baik	4	= Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil prosentase sebesar 72,5%, masih ada aspek-aspek yang mendapat kriteria kurang baik diantaranya memotivasi siswa, pengelolaan pembelajaran, antusias siswa. Ketiga aspek yang mendapat nilai kurang baik diatas merupakan kelemahan yang terjadi pada siklus I dan akan dijadikan bahan kajian refleksi pada revisi yang akan dilakukan pada siklus II

Pada siklus I secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran kasti dengan permainan kasbol sudah dilaksanakan dengan cukup baik, walaupun peran guru masih sangat dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan karena model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa.

#### 4.1.2.4 Refleksi Tindakan

Refleksi adalah perenungan secara kritis apa yang terjadi selama pembelajaran dalam hal ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi

tindakan siklus I. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut :

1. Guru kurang baik dalam memotivasi siswa sehingga minat dan motivasi siswa kurang.
2. Siswa kurang bisa antusias selama pembelajaran berlangsung.
3. Kemampuan tehnik memukul pada siswa masih kurang sehingga hasil yang dicapai belum maksimal.

#### 4.1.2.5 Deskripsi Data Hasil Pembelajaran Siklus I

Dibawah ini deskripsi data hasil belajar bola kasti dan kriteria ketuntasan hasil belajar siklus I siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal tahun pelajaran 2012/2013.

Tabel. 5 HASIL BELAJAR SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah	Ket.
		Psikomotor	Afektif	Kognitif	Skor	
1	LISA APRIANI	40	24	20	84	T
2	RIYANDIKA	30	24	16	70	TT
3	EKA WAHYU	35	24	16	75	T
4	M.LUBIS FAISOL	35	24	16	75	T
5	AFIFAH NUR KH	35	24	16	75	T
6	AKHMAD ZAKI	35	24	16	75	T
7	ANI JAYANTI	35	18	16	69	TT

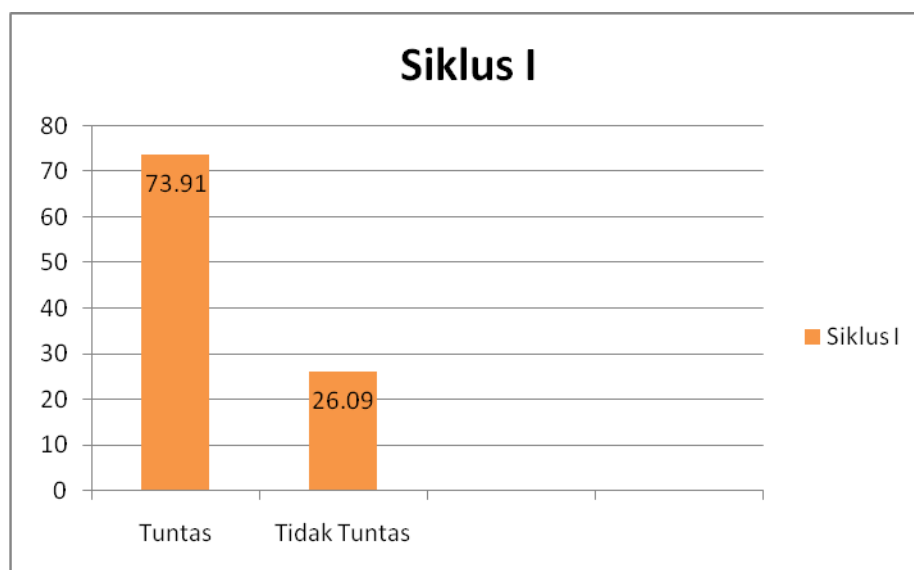
8	ANINDA SRI	35	18	16	69	TT
9	ARYO	35	30	16	81	T
10	BAGUS P	35	24	20	79	T
11	DEWI WIRANTI	35	24	16	75	T
12	DICKY P	35	24	16	75	T
13	DINI NISA U	35	24	16	75	T
14	DWITO KUSUMA	40	24	16	80	T
15	DICKY ARIF A	35	24	16	75	T
16	ELI FARIDAH	35	24	16	75	T
17	EKSA AYU A	40	24	16	80	T
18	HAIKAN A	40	18	16	74	TT
19	WAHYU P	40	18	16	74	TT
20	NUNUNG M	35	24	16	75	T
21	PURWATI	35	24	16	75	T
22	RIDHO MUHIBIN	30	24	16	70	TT
23	RIZKI ADE P	35	24	16	75	T
	Jumlah	820	534	376	1730	

#### 4.1.2.6. Prosentase ketuntasan siswa

$$\text{Siswa yang tuntas} = 17/23 \times 100\% = 73,9 \%$$

$$\text{Siswa yang tidak tuntas} = 6/23 \times 100\% = 26,1 \%$$

$$\text{Rata-rata kelas} = 1730/2300 \times 100\% = 75,2 \%$$



Gambar 9. Diagram Ketuntasan Belajar Siklus I

Berdasarkan data diatas bahwa 26,1% dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan dan rata-rata kelas hanya 73,9 hal ini menunjukkan bahwa target yang diinginkan peneliti yaitu 85% dari jumlah siswa belum tercapai sehingga harus ditingkatkan lagi dengan siklus II.

Untuk mengurangi hambatan yang muncul pada siklus I, peneliti merencanakan tindakan siklus II yaitu :

1. Siswa diminta untuk mengikuti pembelajaran kasti menggunakan alat pemukul modifikasi dan bola lunak lebih serius dan memperhatikan



penjelasan dan peragaan, sehingga fokus dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai target yang ditentukan.

2. Peneliti dan kolaborator lebih fokus dalam melaksanakan observasi sehingga dapat menguasai kelas dengan baik agar kualitas hasil belajar dapat tercapai dengan optimal.

Tabel.6 Perolehan Nilai Pra Siklus dan Siklus I

Pra Siklus	Siklus I	Kenaikan
71,4 %	75,2 %	3,8 %

Setelah diadakan refleksi lebih mendalam dapat disimpulkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari pra siklus ke siklus I. Adapun penyebab peningkatan tersebut adalah karena adanya modifikasi pembelajaran dalam permainan kasti dengan menggunakan alat pemukul modifikasi dan bola lunak. Sedangkan yang menyebabkan kurang berhasilnya penerapan modifikasi pembelajaran dalam kasti menggunakan permainan kasbol antara lain : masih ada siswa yang belum memahami cara bermain, masih ada sebagian siswa yang belum termotivasi, Guru kurang mengkoordinasi permainan, Guru kurang memberikan penghargaan, dan kurang memotifasi siswa .

Kelemahan dan kekurangan pada kondisi Siklus I ini menjadi bahan masukan dan pertimbangan yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya yaitu pada kegiatan perbaikan Siklus II .

#### **4.1.3.Deskripsi siklus II**

##### 4.1.3.1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II adalah :

1. Merancang skenario pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I.
2. Meyusun alat evaluasi.
3. Menyiapkan lembar observasi.

##### 4.1.3.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rancangan tindakan, yaitu :

1. Melaksanakan Pembelajaran.
2. Melakukan pengamatan.
3. Melakukan tes evaluasi.

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rancangan tindakan, yaitu : Siswa dibariskan tiga bersaf, guru memimpin berdoa, setelah itu dilakukan presensi, kemudian guru menjelaskan materi pelajaran kasti dengan melempar dan memukul bola dengan tangan kanan dan tangan kiri, kegiatan ini dilakukan selama 15 menit.

4. Kegiatan berikutnya adalah pemanasan, waktu yang digunakan untuk Pemanasan adalah 15 menit. Kegiatan pertama siswa melakukan peregangan statis kemudian dilanjutkan pemanasan dinamis.
5. Memasuki kegiatan inti selama 70 menit, siswa melakukan pukulan dengan tangan kanan dan tangan kiri dari mulai tanpa bola dengan hitungan, sampai dengan bola dengan sasaran bola lunak dengan jarak 3 meter sampai dengan kurang lebih 4 meter.
6. Kemudian setelah selesai semua dilakukanlah permainan bola kasti dengan menggunakan alat pemukul modifikasi dan bola lunak.
7. Kegiatan penutup dialokasikan waktu 40 menit yang terdiri dari 20 menit untuk koreksi menyeluruh mengenai cara bermain kasti dengan benar, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab. Setelah selesai, 15 menit berikutnya untuk pendinginan dan diakhir 5 menit untuk penutupan.

#### 4.1.3.3. Pengamatan Tindakan

Setelah dilaksanakan tindakan siklus II dan diadakan evaluasi maka diperoleh hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol minat dan motivasi siswa sudah mengalami peningkatan. Secara umum kehangatan suasana dalam pembelajaran siswa cukup aktif ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dari pemanasan sampai akhir.

Pengisian lembar observasi dilakukan oleh guru, observasi berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi kaitannya dengan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, pengadaan alat dan fasilitas yang digunakan selama pembelajaran.

Tabel. 7 Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus II

No	Objek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Minat siswa ketika melakukan tindakan			V	
2.	Motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran			V	
3.	Kesungguh-sungguhan siswa			V	
4.	Keseriusan siswa melakukan kegiatan				V
5.	Keaktifan selama pembelajaran				V
6.	Kehangatan suasana pembelajaran			V	
7.	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				V
8.	Ketertiban siswa selama pembelajaran berlangsung				V
9.	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				V

10.	Antusias siswa dalam pembelajaran				V
Jumlah Skor Tiap Butir		35			

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\% \end{aligned}$$

Keterangan :

- |   |               |   |              |
|---|---------------|---|--------------|
| 1 | = Tidak baik  | 3 | = Cukup baik |
| 2 | = Kurang baik | 4 | = Baik       |

Berdasarkan tabel diatas tampak aspek-aspek yang diamati pada kegiatan belajar mengajar (siklus II) yang dilaksanakan oleh kolaborator (peneliti) mendapat penilaian baik dari pengamat. Ini terbukti dengan hasil prosentase 87,5%. Namun demikian penilaian tersebut belum merupakan hasil yang optimal, untuk itu ada beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian dalam penyempurnaan penerapan pembelajaran selanjutnya. Aspek-aspek tersebut adalah motivasi siswa, minat siswa dan kesungguhan siswa.

Dengan penyempurnaan aspek-aspek di atas dalam pembelajaran kasti dengan menggunakan alat pemukul modifikasi dan bola lunak siswa dapat lebih

bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

#### 4.1.3.4. Refleksi Tindakan

Refleksi adalah perenungan secara kritis apa yang terjadi selama pembelajaran dalam hal ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi tindakan siklus II. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (siklus II) diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut ;

1. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna misalnya suasana pembelajaran yang kurang, tetapi presentasi pelaksanaannya setiap aspek cukup besar.
2. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa semangat dan aktif selama proses belajar berlangsung.
3. Kekurangan pada siklus I sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
4. Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan.

#### **4.1.3.5. Deskripsi data Hasil Pembelajaran Siklus II**

Dibawah ini deskripsi data hasil belajar permainan bola kasti menggunakan alat pemukul modifikasi, bola yang lunak dan kriteria ketuntasan hasil belajar siklus II siswa SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal.

Tabel.8 HASIL BELAJAR SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah	Ket.
		Psikomotor	Afektif	Kognitif	Skor	
1	LISA APRIANI	45	24	20	89	T
2	RIYANDIKA	30	24	16	70	TT
3	EKA WAHYU	40	24	16	80	T
4	M.LUBIS FAISOL	40	24	16	80	T
5	AFIFAH NUR KH	40	24	16	80	T
6	AKHMAD ZAKI	35	30	16	81	T
7	ANI JAYANTI	35	24	16	75	T
8	ANINDA SRI	35	24	16	75	T
9	ARYO	40	24	20	84	T
10	BAGUS P	45	24	16	85	T
11	DEWI WIRANTI	40	24	16	80	T
12	DICKY P	40	24	16	80	T
13	DINI NISA U	35	24	20	79	T
14	DWITO KUSUMA	40	24	16	80	T
15	DICKY ARIF A	40	24	16	80	T
16	ELI FARIDAH	35	24	20	79	T

17	EKSA AYU A	40	24	16	80	T
18	HAIKAN A	40	18	20	78	T
19	WAHYU P	40	18	20	78	T
20	NUNUNG M	40	24	16	80	T
21	PURWATI	35	24	20	79	T
22	RIDHO MUHIBIN	35	24	16	75	T
23	RIZKI ADE P	40	24	16	80	T
	Jumlah	885	546	396	1827	

Sumber. Guilford (dalam faqih, 1996:57)

#### 4.1.3.6. Prosentase ketuntasan siswa

Siswa yang tuntas =  $22/23 \times 100\% = 96\%$

Siswa yang tidak tuntas =  $1/23 \times 100\% = 4\%$

Rata-rata kelas =  $1827/2300 \times 100\% = 79,4\%$



Gambar 10. Diagram Ketuntasan Belajar Siklus II



Data diatas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol pada siklus II nilai rata-rata meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas, yaitu 96 % siswa (22 siswa) dari jumlah keseluruhan 23 siswa memiliki nilai sama dengan atau diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Tabel.9 Perolehan Nilai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Kenaikan
71,4 %	75,2 %	79,4 %	4,2 %

Setelah diadakan refleksi secara menyeluruh dengan adanya perbaikan-perbaikan tindakan yang di lakukan pada siklus II dapat disimpulkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari pra siklus sampai siklus II. Adapun penyebab peningkatan tersebut adalah karena adanya penggunaan alat pemukul modifikasi dan bola lunak dalam permainan kasti, adanya perbaikan kinerja guru dan pemberian motivasi pada siklus II. Dengan penggunaan alat pemukul dan bola lunak pada permainan kasti, siswa menjadi lebih bersemangat, senang dan pada siklus II ini mereka sudah terbiasa dan mengerti permainannya.

#### **4.1.4. Analisa Data Angket**

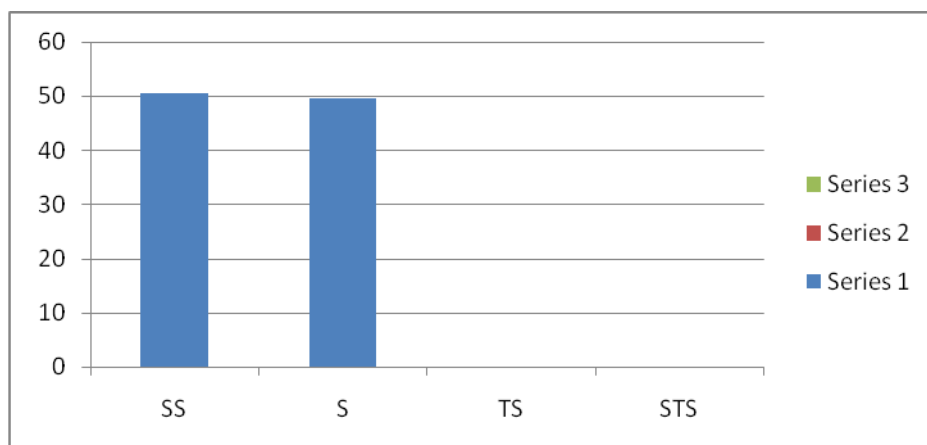
##### **4.1.4.1. Angket Motivasi**

Angket yang diberikan pada siswa setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan metode demontrasi (siklus II) dengan jumlah pertanyaan

sebanyak 5 butir dan jumlah responden 23 siswa. Untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran kasti dengan menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak. Berdasarkan hasil angket siswa pada lampiran diperoleh hasil analisis angket motivasi pada table berikut :

Tabel.10 Rekapitulasi Angket Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran kasti  
Menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak

No SOAL	SS		S		TS		STS		JUM LAH
	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	
1	10	43%	13	57%	0	0%	0	0%	23
2	15	65%	8	35%	0	0%	0	0%	23
3	9	39%	14	61%	0	0%	0	0%	23
4	16	70%	7	30%	0	0%	0	0%	23
5	8	35%	15	65%	0	0%	0	0%	23
Rata-rata		50,4		49,6		0		0	



Gambar 11. Diagram Hasil Angket Motivasi Siswa

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Dari table diatas menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol adalah positif.

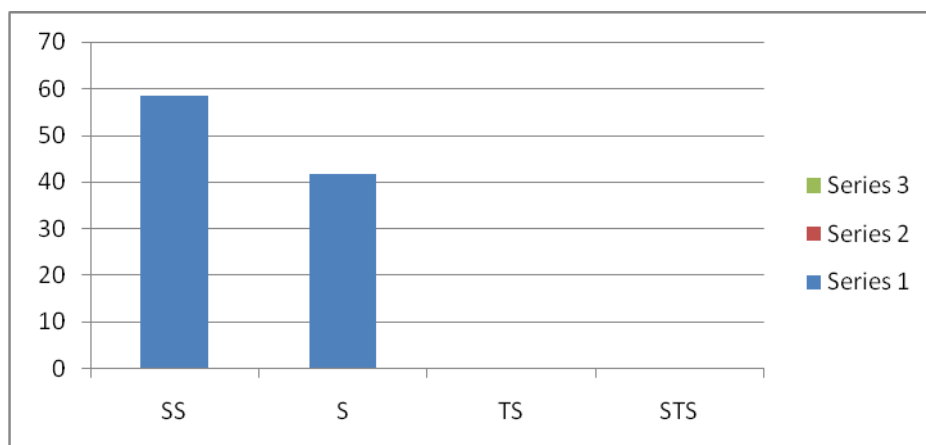
Berdasarkan jumlah rata-rata dalam persen menunjukkan bahwa 50,4 % siswa sangat setuju dengan kegiatan pembelajaran tersebut, 49,6 % siswa setuju dan 0 % untuk tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hal ini dapat dikatakan bahwa siswa menyukai metode pembelajaran yang disajikan guru.

#### 4.1.4.1. Angket Minat

Angket yang diberikan pada siswa setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan metode demontrasi (siklus II) dengan jumlah pertanyaan sebanyak 5 butir dan jumlah responden 23 siswa. Untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran kasti dengan menggunakan permainan kasbol. Berdasarkan hasil angket siswa pada lampiran diperoleh hasil analisis angket minat pada table berikut :

Tabel.11 Rekapitulasi Angket Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bola kasti menggunakan permainan kasbol

No SOAL	SS		S		TS		STS		JUM LAH
	JML	%	JML	%	JM L	%	JM L	%	
1	12	52%	11	48%	0	0%	0	0%	23
2	15	65%	8	35%	0	0%	0	0%	23
3	14	61%	9	39%	0	0%	0	0%	23
4	16	70%	7	30%	0	0%	0	0%	23
5	10	44%	13	56%	0	0%	0	0%	23
Rata-rata		58,4		41,6		0		0	



Gambar 12. Diagram Hasil Angket Minat Siswa

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Dari table diatas menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran kasti dengan menggunakan permainan kasbol adalah positif.

Berdasarkan jumlah rata-rata dalam persen menunjukkan bahwa 58,4 % siswa sangat setuju dengan kegiatan pembelajaran tersebut, 41,6 % siswa setuju dan 0 % untuk tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hal ini dapat dikatakan bahwa siswa tertarik dan senang mengikuti metode pembelajaran yang disajikan guru.

#### 4.2. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pembahasan prestasi belajar yang diraih siswa ini berdasar temuan yang dilakukan peneliti saat melaksanakan tindakan perbaikan terhadap 23 siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 kota tegal pada mata pelajaran Penjasorkes. Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa pembelajaran tidak terlepas dari evaluasi untuk mengetahui prestasi belajar siswa, dan dalam pembelajaran kasti menggunakan permainan kasbol yang telah peneliti laksanakan, berdasar temuan dan refleksi dapat dikemukakan beberapa perubahan yang terjadi.

Berdasarkan hasil tindakan siklus I dan diskusi dengan teman sejawat menyatakan bahwa pembelajaran yang sudah dilaksanakan sudah menunjukkan kemajuan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya keberhasilan siswa yang dapat menguasai materi pelajaran penjasorkes lebih dari 85%. Hal ini didasarkan dari siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan mendapatkan nilai minimal 75. Siswa yang semula tidak bisa memukul bola dengan akurasi yang baik, setelah memukul dengan alat modifikasi menjadi lebih terarah dan tepat sasaran. Siswa yang sebelumnya takut pada bola kasti sehingga tidak bersemangat menjadi dapat bermain kasti dengan nyaman dan konsentrasi lebih baik karena tidak sakit apabila nantinya terkena lemparan bola lunak . Prestasi belajar ini dapat terlihat dari peningkatan hasil belajar dari Pra siklus ke siklus I kemudian siklus II yaitu dari 71,4 % menjadi 75,2% pada siklus I kemudian menjadi 79,4%.

Dalam proses belajar mengajar siswa terlihat semangat, mendengarkan, atau memperhatikan penjelasan guru, melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh. Jadi dapat dikatakan bahwa aktifitas siswa sangat aktif mengikuti pembelajaran dengan media.

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu, bila mereka melihat bahwa sesuatu itu menguntungkan, mereka juga berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, minatpun akan berkurang (Elizabeth B. Hurlock;114)

Begitu pula untuk belajar sangat diperlukan adanya minat dan motivasi. *Motivation is an essential condition of learning* ( dalam bukunya Sardiman, 2010;84). Bahwa hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi dan motivasi dapat muncul jika ada minat. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pembelajaran itu. Pada analisis angket siswa motivasi dan minat menunjukkan hal positif, hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap metode pembelajaran kasti menggunakan permainan kasti bola lunak.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa modifikasi alat menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak pada pembelajaran kasti mata pelajaran penjasorkes pada siswa Kelas IV Semester II SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal tahun pelajaran 2012/2013 dapat meningkatkan keterampilan siswa.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Simpulan**

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Upaya meningkatkan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal tahun pelajaran 2012/2013” menghasilkan simpulan sebagai berikut :

Pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu dari siklus I 75,2% dan siklus II 79,4%.

Pembelajaran kasti dengan menggunakan sasaran pemukul modifikasi dan bola lunak memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran tersebut sehingga mereka menjadi suka dan termotivasi untuk belajar. Ini ditunjukkan dengan 50,4 pada angket motivasi menjawab sangat setuju dan 49,6 pada angket motivasi menjawab setuju dengan pembelajaran kasti menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

#### **5.2. SARAN**



Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah peneliti paparkan di atas agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka peneliti sampaikan beberapa saran antara lain:

1. Untuk Guru
  - a. Guru hendaknya menggunakan modifikasi alat sesuai dengan pembelajaran penjasorkes. Karena hal ini telah peneliti buktikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
  - b. Guru hendaknya mengadakan latihan-latihan yang cukup dan dapat mengembangkan permainan sesuai dengan materi yang diajarkan.
  - c. Guru hendaknya bukan hanya menjadi orang yang hanya dapat berbicara tentang peningkatan mutu pendidikan tetapi lebih berupaya melakukan tindakan nyata dalam perbaikan pembelajaran.
2. Untuk Siswa
  - a. Siswa senantiasa rajin mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan jangan takut mencoba permainan kasti.
  - b. Siswa hendaknya membiasakan diri untuk berolahraga demi menjaga kesehatan jasmani dan rohani.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Achmad Rifa'i RC dan Catharina Tri Anni, 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Pres.
- Adang, Suherman, 2000. *prinsip – prinsip perkembangan dan modifikasi permainan*. Semarang, Depdiknas
- Alvian, Nur Achmad. 2013 *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Keseimbangan Melalui Pendekatan Permainan Si Bolang*. Skripsi UNNES.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Edy Sih Mitranto & Slamet. 2010. *Buku Paket Penjasorkes Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Eko, Ariyanto. 2012 *Upaya Meningkatkan Minat, Motivasi, Dan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Hang Style Dengan Media Bola Gantung*. Skripsi UNNES.
- Elizabeth B. Hurlock,1993. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Hamzah B. Uno, 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herman Subarjah. 2007. *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Margaretha Mega Natalia & Kania Islami Dewi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Tinta Emas

Ridwan, Iwan dkk. 2008. *Olahraga Permainan Bola Kecil dan Bola Besar*.  
Bandung: PT Widya Duta Grafika

Rusli Lutan & Sumardianto.2000. *Filsafat Olahraga* : Depdikbud.

Slameto, 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT

Sugandi, Achmad .2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang :UPT MKK UNNES

Suhardi. 2009. *Permainan Bola Kecil*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD* : Depdikbud

Sukrisno, Aminarni dkk. 2006. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*.  
Semarang: Erlangga

Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*.  
Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral  
Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

\_\_\_\_\_. 2012. *Kurikulum SD Negeri Margadana 8*. Tegal

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Keputusan 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 (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) 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  | : | Drs. Tri Nurharsono, M.Pd.  |
|    | NIP   | : | 196004291986011001  |
|    | Pangkat/Golongan  | : | IV/b – Pembina Tk. I  |
|    | Jabatan Akademik  | : | Lektor Kepala   |
|    | Sebagai Pembimbing I                                      |   |   |
| 2. | Nama  | : | SUPRIYONO, S.Pd., M.Or.   |
|    | NIP   | : | 197201271998021001  |
|    | Pangkat/Golongan  | : | IIIc – Penata   |
|    | Jabatan Akademik  | : | Lektor  |
|    | Sebagai Pembimbing II                                     |   |   |
|    | Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir : |   |   |
|    | Nama  | : | DWI ARDISUSILO  |
|    | NIM   | : | 6101911063  |
|    | Jurusan/Prodi   | : | Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi   |
|    | Topik   | : | Upaya Meningkatkan hasil Belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013 |
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGA  
DEKAN 22 Mei 2013

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.  
NIP. 195910191985031001

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

## Lampiran 2. Surat ijin penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
 Gedung F I Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telepon: 024-8508007  
 Lamar: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik unnes telkom.net

No : .....  
 Lamp : .....  
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
 Yth. Kepala SD N Margadana 8 Tegal  
 di SD N Margadana 8 Tegal

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

Nama : DWI ARDISUSILO  
 NIM : 6101911063  
 Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
 Topik : Upaya Meningkatkan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 21 Mei 2013

Dekan

Drs. H/ Harry Pramono, M.Si.

NIP. 195910191985031001

### Lampiran 3. Surat Keterangan dari Sekolah



**PEMERINTAH KOTA TEGAL**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPPD KECAMATAN MARGADANA**  
**SD NEGERI MARGADANA 8**

AJl. Ambarawa No. 3 Margadana kota tegal Telp.(0283 310538)

SURAT KETERANGAN

Nomor :     /     /Mgd8/VI/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama                         : CATUR DINARTI,S.Pd  
 Nip                             : 19651217 198806 2 002  
 Pangkat/Gol Ruang       : Pembina / IVa  
 Jabatan                     : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama                         : DWI ARDISUSILO  
 Nim                            : 6101911063  
 Jabatan                     : Mahasiswa UNNES jurusan PJKR  
                                       Prodi PKG PGPJSD S1.

Telah mengadakan penelitian di SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal pada tanggal 26 April dan 10 Mei 2013 dengan judul : “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BOLA KASTI MENGGUNAKAN PERMAIANAN KASBOL PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI MARGADANA 8 KOTA TEGAL TAHUN PELAJARAN 2012/2013”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Tegal, 22 April 2013  
Kepala Sekolah,

CATUR DINARTI,S.Pd  
NIP. 19651217 198806 2 002

**Lampiran 4**

**DAFTAR SISWA KELAS IV  
SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal  
Tahun Pelajaran 2012/2013**

No	Nama	L/P	Tempat, Tanggal Lahir
1	LISA APRIANI	P	Tegal, 24 – 07 - 2002
2	RIYANDIKA	L	Tegal, 05 – 02 - 2002
3	EKA WAHYUNINGSIH	P	Tegal, 16 – 09 - 2002
4	M.LUBIS FAISOL	L	Tegal, 14 – 01 - 2002
5	AFIFAH NUR KHASANAH	P	Tegal, 06 – 12 – 2003
6	AKHMAD ZAKI	L	Tegal, 16 – 03 – 2003
7	ANI JAYANTI	P	Tegal, 25 – 11 – 2003
8	ANINDA SRIROFIKOH	P	Tegal, 22 – 05 – 2003
9	ARYO	L	Tegal, 19 – 07 – 2003
10	BAGUS PRATAMA	L	Tegal, 30 – 01 – 2003
11	DEWI WIRANTI	P	Tegal, 28 – 07 – 2003
12	DICKY PERNANDA	L	Tegal, 03 – 04 – 2003
13	DINI NISA USUFIAH	P	Tegal, 14 – 12 – 2003
14	DWITO KUSUMA .W	L	Tegal, 27 – 05 – 2003
15	DICKY ARIF APRIAN	L	Tegal, 29 – 04 – 2003
16	ELI FARIDAH	P	Tegal, 17 – 06 – 2003
17	EKSA AYU ANANDA	P	Tegal, 23 – 03 – 2003
18	HAIKAL ANBIYU	L	Tegal, 28 – 04 – 2003
19	WAHYU PRATAMA	L	Tegal, 20 – 09 – 2003
20	NUNUNG MUSALAMAH	P	Tegal, 11 – 02 – 2003
21	PURWATI ANGGRAENI	P	Tegal, 18 – 06 – 2003
22	RIDHO MUHIBIN	L	Tegal, 25 – 08 – 2003
23	RIZKI ADE PUTRA	L	Tegal, 08 – 07 -2003



## Lampiran 5

## SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Margadana 8 Kota Tegal  
 Bidang studi : Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan  
 Kelas : IV  
 Semester/ tahun : II / 2012-2013  
 Standart Kompetensi : 6 mempraktikan gerak dasar ke dalam permainan bola kecil dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Peilaian			Alokasi Waktu	Sumber belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.2 Mempraktikan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi	<b>Bola Kasti</b>  Teknik dasar permainan bola kasti: - memukul -melempar - menangkap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan tehnik dasar bola kasti : - memukul - melempar - menangkap</li> </ul> Bermain kasti bola lunak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan gerakan memukul</li> <li>• Melakukan gerakan melempar</li> <li>• Melakukan gerakan menangkap</li> <li>• Melakukan gerakan lari</li> <li>• Melakukan gerakan menghindar</li> </ul>	-Tes praktek Ketrampilan/ unjuk kerja	- Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lakukanlah memukul bola dengan temanmu!</li> <li>• - Lakukan lempar tangkap berpasangan !</li> </ul>	3x35'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku pegangan guru</li> <li>• Lapangan</li> <li>• Bola kasti</li> <li>• pemukul</li> <li>• Peluit</li> <li>• Kerucut</li> </ul>
❖ Karakter siswa yang diharapkan :		Disiplin ( <i>Discipline</i> ) Tanggung jawab ( <i>Responsibility</i> ) Ketelitian ( <i>Carefulness</i> )		Kerjasama ( <i>Cooperation</i> ) Percaya diri ( <i>Confidence</i> ) Keberanian ( <i>Bravery</i> )				

Mengetahui,  
Kepala SD Margadana 8 kota Tegal

Catur Dinarti, S. Pd.  
NIP. 196512171988062002

Tegal, 22 April 2013  
Guru Penjasorkes

Dwi Ardisusilo  
NIP.198608082009031001

## Lampiran 6

### Rencana Pembelajaran Siklus I

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( SIKLUS I )

Sekolah	: SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 4 [ Empat ] / 2 [ dua ]
Hari/Tanggal	: Jumat / 26 April 2013
Alokasi Waktu	: 3 x 35 Menit

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:

- 1) Siswa dapat melakukan dan memahami permainan kasti
- 2) Siswa dapat melakukan bermain kasti serta dapat melakukan kerjasama dengan menjungjung tinggi sportivitas.
- 3) Siswa dapat memahami strategi dalam bermain kasti

- ❖ Karakter siswa yang diharapkan :
- 1) Disiplin ( *Discipline* )
  - 2) Tekun ( *diligence* )
  - 3) Kerja sama ( *Cooperation* )
  - 4) Percaya diri ( *Confidence* )
  - 5) Keberanian ( *Bravery* )

B. Materi Ajar (Materi Pokok):  
Permainan bola kecil / kasti

C. Metode Pembelajaran:

- 1) Ceramah
- 2) Demonstrasi
- 3) Praktek

#### D. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal:

- 1) Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- 2) Mengecek kehadiran siswa
- 3) Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
- 4) Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- 5) Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

Kegiatan Inti:

- Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

- 1) Menjelaskan peraturan permainan kasti
- 2) Mematuhi peraturan permainan dan kerjasama regu serta menjunjung tinggi sportifitas.
- 3) melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- 4) memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di lapangan.

- Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- 1) Siswa berpasang – pasangan melakukan latihan lemparan menyusuri tanah, lemparan kesamping dan lemparan melambung
- 2) Siswa berpasang – pasangan melakukan latihan menangkap bola menyusur tanah, menangkap bola kesamping lurus dan menangkap bola melambung
- 3) Siswa berpasang – pasangan melakukan latihan memukul bola rendah, memukul bola kesamping lurus dan memukul bola melambung
- 4) Siswa dibagi menjadi dua kelompok
- 5) Satu regu menjadi regu pemain dan satu regu lagi menjadi regu penjaga
- 6) Siswa bermain kasti dengan pemukul modifikasi dan bola lunak

- **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan

**Kegiatan Penutup :**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- 1) Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- 2) Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik dalam permainan kasti

**E. Alat dan Sumber Belajar:**

- 1) Buku Penjaskes
- 2) Lapangan
- 3) Pemukul modifikasi
- 4) Bola kasti lunak
- 5) Tiang hinggap

**F. Penilaian**

<b><i>Indikator Pencapaian Kompetensi</i></b>	<b><i>Teknik Penilaian</i></b>	<b><i>Bentuk Instrumen</i></b>	<b><i>Instrumen/ Soal</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Melakukan gerakan:</i></li> <li>• <i>Melempar bola</i></li> <li>• <i>Menangkap bola</i></li> <li>• <i>Memukul bola</i></li> <li>• <i>Menghindar</i></li> <li>• <i>Berlari</i></li> </ul>	<i>Test lesan</i>	<i>Test praktik</i>	<i>Praktikkanlah melempar bola</i>

1. **Rubrik Penilaian**

**UNJUK KERJA  
PERMAINAN KASTI**

<i>ASPEK YANG DINILAI</i>	<i>KUALITAS GERAK</i>			
	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
1. <i>Melempar bola</i> 2. <i>Menangkap bola</i> 3. <i>Memukul bola</i> 4. <i>Menghindar</i> 5. <i>Berlari</i>				
<i>JUMLAH</i>				
<i>JUMLAH SKOR MAKSIMAL</i>				

**FORMAT KRITERIA PENILAIAN**

 **PERFORMANSI**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

Keterangan Skor Penilaian :

Kurang skor = 1

Cukup Skor = 2

Baik Skor = 3

Sangat Baik = 4

**LEMBAR PENILAIAN**

No	Nama Siswa	Performan			Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.*

*✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Tegal, 26 April 2013

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Penjasorkes

Catur Dinarti,S.Pd  
NIP :196512171988062002

Dwi Ardisusilo  
NIP :198608082009031001

## Lampiran 7

### Angket Minat Siswa Kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal

#### Tahun Pelajaran 2012/2013

#### Data Responden

Nama : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : .....

Umur : .....

#### Petunjuk pengisian angket

Isilah identitas diri anda dengan jelas dan lengkap

Berilah tanda centang (V) pada kolom jawaban

Harap diisi sesuai dengan keadaan yang anda temui dan anda yakini kebenarannya

Keterangan pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

Setelah mengisi angket, serahkan pada petugas !

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Anda tertarik mengikuti pelajaran penjasorkes				

	<i>karena dapat meningkatkan kesehatan badan</i>				
2.	<i>Anda senang mengikuti pelajaran penjasorkes karena dapat membuat badan terasa segar dan bugar</i>				
3.	<i>Anda selalu memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi pelajaran khususnya bola kasti</i>				
4	<i>Guru yang selalu membimbing dan memberikan contoh gerakan yang baik akan membantu anda dalam melakukan gerakan-gerakan</i>				
5.	<i>Alat dan fasilitas yang diubah atau dimodifikasi guru dalam pembelajaran penjasorkes membuat anda lebih tertarik</i>				



## Lampiran 8

### Angket Motivasi Siswa Kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal

#### Tahun Pelajaran 2012/2013

#### Data Responden

Nama : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : .....

Umur : .....

#### Petunjuk pengisian angket

Isilah identitas diri anda dengan jelas dan lengkap

Berilah tanda centang (V) pada kolom jawaban

Harap diisi sesuai dengan keadaan yang anda temui dan anda yakini kebenarannya

Keterangan pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

Setelah mengisi angket, serahkan pada petugas !

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	<i>Pelajaran penjasorkes dapat memelihara</i>				

	<i>kesehatan badan</i>				
2.	<i>Pelajaran penjasorkes dapat membuat tubuh terasa segar dan bugar</i>				
3.	<i>Apabila saya tidak mengerti selama pembelajaran, saya langsung menanyakan ke guru</i>				
4	<i>Saya selalu sungguh-sungguh dalam mengikuti poses pembelajaran agar dapat melakukan gerakan yang benar</i>				
5.	<i>Pembelajaran dengan alat yang bervariasi membuat saya selalu gembira dan tidak cepat bosan</i>				

## Lampiran 9

## Lembar Penilaian Kognitif

## Pada siklus I

<i>No</i>	<i>Nama Siswa</i>	<i>Nomor Soal</i>					<i>Nilai</i>
		<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	
<i>1</i>	LISA APRIANI	4	4	4	4	4	20
<i>2</i>	RIYANDIKA	4	4	4	4	0	16
<i>3</i>	EKA WAHYUNINGSIH	4	4	4	0	4	16
<i>4</i>	M.LUBIS FAISOL	4	4	4	4	0	16
<i>5</i>	AFIFAH NUR KHASANAH	4	4	0	4	4	16
<i>6</i>	AKHMAD ZAKI	4	4	4	4	0	16
<i>7</i>	ANI JAYANTI	4	4	4	4	0	16
<i>8</i>	ANINDA SRIROFIKOH	4	4	4	0	4	16
<i>9</i>	ARYO	4	4	4	4	0	16
<i>10</i>	BAGUS PRATAMA	4	4	4	4	4	20
<i>11</i>	DEWI WIRANTI	4	4	4	4	0	16

12	DICKY PERNANDA	4	4	4	0	4	16
13	DINI NISA USUFIAH	4	4	4	4	0	16
14	DWITO KUSUMA .W	4	4	4	4	0	16
15	DICKY ARIF APRIAN	4	0	4	4	4	16
16	ELI FARIDAH	4	4	0	4	4	16
17	EKSA AYU ANANDA	4	4	0	4	4	16
18	HAIKAL ANBIYU	4	4	4	0	4	16
19	WAHYU PRATAMA	4	4	4	0	4	16
20	NUNUNG MUSALAMAH	4	4	4	0	4	16
21	PURWATI ANGGRAENI	4	4	4	0	4	16
22	RIDHO MUHIBIN	4	4	4	4	0	16
23	RIZKI ADE PUTRA	4	4	4	4	0	16

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 20$$

- Ket. Soal :
- 1 = Menjelaskan permainan kasti
  - 2 = Menjelaskan aturan permainan kasti
  - 3 = Menjelaskan tugas regu pemain
  - 4 = Menjelaskan tugas regu penjaga
  - 5 = Menjelaskan perolehan skor dalam permainan kasti

## Lampiran 10

## Lembar Penilaian Aspek Afektif Siswa

## Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek Afektif					Jml Nilai max	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	LISA APRIANI	1	1	1	1	0	4	24
2	RIYANDIKA	1	1	1	1	0	4	24
3	EKA WAHYUNINGSIH	1	1	1	1	0	4	24
4	M.LUBIS FAISOL	1	1	1	1	0	4	24
5	AFIFAH NUR KHASANAH	1	1	1	1	0	4	24
6	AKHMAD ZAKI	1	1	1	1	0	4	24
7	ANI JAYANTI	1	1	1	0	0	3	18
8	ANINDA SRIROFIKOH	1	1	1	0	0	3	18
9	ARYO	1	1	1	1	1	5	30
10	BAGUS PRATAMA	1	1	1	1	0	4	24
11	DEWI WIRANTI	1	1	1	1	0	4	24



## Lampiran 11

## Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siswa

## Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek Psikomotor					Jml Nilai Max	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	LISA APRIANI	1	1	1	0	1	4	40
2	RIYANDIKA	1	1	0,5	0,5	0,5	3	30
3	EKA WAHYUNINGSIH	1	1	0,5	0,5	0,5	3,5	35
4	M.LUBIS FAISOL	1	1	0,5	0,5	0,5	3,5	35
5	AFIFAH NUR KHASANAH	1	1	0,5	0,5	0,5	3,5	35
6	AKHMAD ZAKI	1	1	0,5	0,5	0,5	3,5	35
7	ANI JAYANTI	1	1	0,5	0,5	0,5	3,5	35
8	ANINDA SRIROFIKOH	1	1	0,5	3,5	0,5	3,5	35
9	ARYO	1	1	0,5	0,5	0,5	3,5	35
10	BAGUS PRATAMA	1	1	0,5	0,5	0,5	3,5	35
11	DEWI WIRANTI	1	1	0,5	0,5	0,5	3,5	35





## Lampiran 12

**HASIL KETUNTASAN BELAJAR SISWA  
PADA SIKLUS I**

No.	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah	Ket.
		Psikomotor	Afektif	Kognitif	Skor	
1	LISA APRIANI	40	24	20	84	T
2	RIYANDIKA	30	24	16	70	TT
3	EKA WAHYU	35	24	16	75	T
4	M.LUBIS FAISOL	35	24	16	75	T
5	AFIFAH NUR KH	35	24	16	75	T
6	AKHMAD ZAKI	35	24	16	75	T
7	ANI JAYANTI	35	18	16	69	TT
8	ANINDA SRI	35	18	16	69	TT
9	ARYO	35	30	16	81	T
10	BAGUS P	35	24	20	79	T
11	DEWI WIRANTI	35	24	16	75	T
12	DICKY P	35	24	16	75	T
13	DINI NISA U	35	24	16	75	T
14	DWITO KUSUMA	40	24	16	80	T
15	DICKY ARIF A	35	24	16	75	T
16	ELI FARIDAH	35	24	16	75	T
17	EKSA AYU A	40	24	16	80	T
18	HAIKAN A	40	18	16	74	TT
19	WAHYU P	40	18	16	74	TT
20	NUNUNG M	35	24	16	75	T
21	PURWATI	35	24	16	75	T
22	RIDHO MUHIBIN	30	24	16	70	TT

23	RIZKI ADE P	35	24	16	75	T
	Jumlah	820	534	376	1730	

**Lampiran 13****EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI****PETUNJUK UMUM :**

1. Tulis nama, kelas, nomor soal, anda pada lembar jawab.
2. Berilah tanda (x) pada huruf A, B, C atau D yang menurut anda merupakan jawaban yang paling tepat.
3. Gunakan bolpoin untuk mengisi jawaban anda.

**Berilah tanda (x) untuk mengisi jawaban yang kalian anggap tepat!**

1. Permainan kasti yang dimainkan anda menggunakan berapa tiang hinggap ...
  - a. 1
  - b. 2
  - c. 3
  - d. 4
2. Apabila kita akan memukul bola dengan tangan kanan diastangan kiri maka kaki yang berada di depan adalah kaki ...
  - a. Kanan
  - b. Kiri
  - c. Keduannya sejajar
  - d. Jawaban semua salah
3. Untuk menangkap bola menyusur tanah bagaimana posisi tubuh yang benar ...
  - a. Berdiri
  - b. Jongkok

- c. Lompat
  - d. Semua jawaban benar
4. Apa perbedaan bola yang digunakan dalam kasti bola lunak dengan bola kasti motta.....
- a. Lebih keras
  - b. Lebih lunak
  - c. Lebih besar
  - d. Lebih kecil
5. Berapa jumlah pemain dalam satu regu permainan kasti?
- a. 15 pemain
  - b. 14 pemain
  - c. 13 pemain
  - d. 12 pemain

Tegal, April 2013

Mengetahui

Kepala Sekolah

Pengamat

**Catur Dinarti, S.Pd**  
NIP. 196512171988062002

**Ilman Prayoga, S.Pd**  
NIP. 198506152010041001

## Lampiran 14

### Rencana Pembelajaran Siklus II

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( SIKLUS II )

Sekolah	: SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 4 [ Empat ] / 2 [ dua ]
Hari/Tanggal	: Jumat / 10 Mei 2013
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit

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:

1. Siswa dapat melakukan dan memahami permainan kasbol
2. Siswa dapat melakukan bermain kasbol serta dapat melakukan kerjasama dengan menjungjung tinggi sportivitas.
3. Siswa dapat memahami strategi dalam bermain kasbol

❖ Karakter siswa yang diharapkan : 1) Disiplin ( *Discipline* )  
2) Tekun ( *diligence* )  
3) Kerja sama ( *Cooperation* )  
4) Percaya diri ( *Confidence* )  
5) Keberanian ( *Bravery* )

#### B. Materi Ajar (Materi Pokok):

Permainan bola kecil / kasti

C. Metode Pembelajaran:

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal:

- 1) Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- 2) Mengecek kehadiran siswa
- 3) Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
- 4) Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- 5) Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

Kegiatan Inti:

▪ Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

1. Menjelaskan peraturan permainan kasti bola lunak
2. Mematuhi peraturan permainan dan kerjasama regu serta menjunjung tinggi sportifitas.
3. melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
4. memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di lapangan.

▪ Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

1. Siswa berpasang – pasangan melakukan latihan lemparan menyusuri tanah, lemparan kesamping dan lemparan melambung
2. Siswa berpasang – pasangan melakukan latihan menangkap bola menyusur tanah, menangkap bola kesamping lurus dan menangkap bola melambung
3. Siswa berpasang – pasangan melakukan latihan memukul bola rendah, memukul bola kesamping lurus dan memukul bola melambung
4. Siswa dibagi menjadi dua kelompok
5. Satu regu menjadi regu pemain dan satu regu lagi menjadi regu penjaga

6. Siswa bermain kasti bola lunak dengan alat pemukul modifikasi dan bola lunak

▪ Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan

Kegiatan Penutup :

Dalam kegiatan penutup, guru:

- 1) Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru
- 2) Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik dalam permainan kasti

E. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes
- Lapangan
- Pemukul modifikasi
- Bola kasti lunak
- Tiang hinggap

F. Penilaian

<i>Indikator Pencapaian Kompetensi</i>	<i>Teknik Penilaian</i>	<i>Bentuk Instrumen</i>	<i>Instrumen/ Soal</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan gerakan:</li> <li>• Melempar</li> <li>• Menangkap bola</li> <li>• Menghindar</li> <li>• Memukul</li> <li>• Berlari</li> </ul>	<i>Test lesan</i>	<i>Test praktik</i>	<i>Praktikkanlah melempar bola</i>

## 1. Rubrik Penilaian

**UNJUK KERJA  
PERMAINAN LEMPAR SASARAN**

<i>ASPEK YANG DINILAI</i>	<i>KUALITAS GERAK</i>			
	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
<i>1.Melempar bola 2.Menangkap bola 3.Memukul bola 4.Menghindar 5.Berlari</i>				
<i>JUMLAH</i>				
<i>JUMLAH SKOR MAKSIMAL</i>				

**FORMAT KRITERIA PENILAIAN****PERFORMANSI**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

Keterangan Skor Penilaian :

Kurang skor = 1

Cukup Skor = 2

Baik Skor = 3



Sangat Baik = 4

**LEMBAR PENILAIAN**

No	Nama Siswa	Performan			Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.*

*✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Tegal, 10 Mei 2013

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Penjasorkes

Catur Dinarti,S.Pd  
NIP :196512171988062002

Dwi Ardisusilo  
NIP:198608082009031001

## Lampiran 15

## Lembar Penilaian Kognitif

## Pada siklus II

<i>No</i>	<i>Nama Siswa</i>	<i>Nomor Soal</i>					<i>Nilai</i>
		<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	
<i>1</i>	LISA APRIANI	4	4	4	4	4	20
<i>2</i>	RIYANDIKA	4	4	4	4	0	16
<i>3</i>	EKA WAHYUNINGSIH	4	4	4	0	4	16
<i>4</i>	M.LUBIS FAISOL	4	4	4	4	0	16
<i>5</i>	AFIFAH NUR KHASANAH	4	4	0	4	4	16
<i>6</i>	AKHMAD ZAKI	4	4	4	4	0	16
<i>7</i>	ANI JAYANTI	4	4	4	4	0	16
<i>8</i>	ANINDA SRIROFIKOH	4	4	4	0	4	16
<i>9</i>	ARYO	4	4	4	4	4	20
<i>10</i>	BAGUS PRATAMA	4	4	4	4	0	16
<i>11</i>	DEWI WIRANTI	4	4	4	4	0	16

12	DICKY PERNANDA	4	4	4	0	4	16
13	DINI NISA USUFIAH	4	4	4	4	4	20
14	DWITO KUSUMA .W	4	4	4	4	0	16
15	DICKY ARIF APRIAN	4	0	4	4	4	16
16	ELI FARIDAH	4	4	4	4	4	20
17	EKSA AYU ANANDA	4	4	0	4	4	16
18	HAIKAL ANBIYU	4	4	4	4	4	20
19	WAHYU PRATAMA	4	4	4	4	4	20
20	NUNUNG MUSALAMAH	4	4	4	0	4	16
21	PURWATI ANGGRAENI	4	4	4	4	4	20
22	RIDHO MUHIBIN	4	4	4	4	0	16
23	RIZKI ADE PUTRA	4	4	4	4	0	16

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 20$$

- Ket. Soal :
- 1 = Menjelaskan permainan kasti
  - 2 = Menjelaskan aturan permainan kasti
  - 3 = Menjelaskan tugas regu pemain
  - 4 = Menjelaskan tugas regu penjaga
  - 5 = Menjelaskan perolehan skor dalam permainan kasti

## Lampiran 16

## Lembar Penilaian Aspek Afektif Siswa

## Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek Afektif					Jml Nilai max	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	LISA APRIANI	1	1	1	1	0	4	24
2	RIYANDIKA	1	1	1	1	0	4	24
3	EKA WAHYUNINGSIH	1	1	1	1	0	4	24
4	M.LUBIS FAISOL	1	1	1	1	0	4	24
5	AFIFAH NUR KHASANAH	1	1	1	1	0	4	24
6	AKHMAD ZAKI	1	1	1	1	1	5	30
7	ANI JAYANTI	1	1	1	1	0	4	24
8	ANINDA SRIROFIKOH	1	1	1	1	0	4	24
9	ARYO	1	1	1	1	0	4	24
10	BAGUS PRATAMA	1	1	1	1	0	4	24
11	DEWI WIRANTI	1	1	1	1	0	4	24



## Lampiran 17

## Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siswa

## Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek Psikomotor					Jml Nilai Max	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	LISA APRIANI	1	1	1	0,5	1	4	45
2	RIYANDIKA	1	1	0,5	0	0,5	3	30
3	EKA WAHYUNINGSIH	1	1	1	0,5	0,5	4	40
4	M.LUBIS FAISOL	1	1	1	0,5	0,5	4	40
5	AFIFAH NUR KHASANAH	1	1	0,5	1	0,5	4	40
6	AKHMAD ZAKI	1	1	0,5	0,5	0,5	3,5	35
7	ANI JAYANTI	1	1	0,5	0,5	0,5	3,5	35
8	ANINDA SRIROFIKOH	1	1	0,5	3,5	0,5	3,5	35
9	ARYO	1	1	1	0,5	0,5	4,0	40
10	BAGUS PRATAMA	1	1	1	1	0,5	4,5	45
11	DEWI WIRANTI	1	1	1	0,5	0,5	4,0	40



## Lampiran 18

## HASIL KETUNTASAN BELAJAR SISWA

## PADA SIKLUS II

## KELAS IV

No.	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah	Ket.
		Psikomotor	Afektif	Kognitif	Skor	
1	LISA APRIANI	45	24	20	89	T
2	RIYANDIKA	30	24	16	70	TT
3	EKA WAHYU	40	24	16	80	T
4	M.LUBIS FAISOL	40	24	16	80	T
5	AFIFAH NUR KH	40	24	16	80	T
6	AKHMAD ZAKI	35	30	16	81	T
7	ANI JAYANTI	35	24	16	75	T
8	ANINDA SRI	35	24	16	75	T
9	ARYO	40	24	20	84	T
10	BAGUS P	45	24	16	85	T
11	DEWI WIRANTI	40	24	16	80	T
12	DICKY P	40	24	16	80	T
13	DINI NISA U	35	24	20	79	T
14	DWITO KUSUMA	40	24	16	80	T
15	DICKY ARIF A	40	24	16	80	T
16	ELI FARIDAH	35	24	20	79	T
17	EKSA AYU A	40	24	16	80	T
18	HAIKAN A	40	18	20	78	T
19	WAHYU P	40	18	20	78	T
20	NUNUNG M	40	24	16	80	T
21	PURWANTI	35	24	20	79	T



22	RIDHO MUHIBIN	35	24	16	75	T
23	RIZKI ADE P	40	24	16	80	T
	Jumlah	885	546	396	1827	

Sumber. Guilford (dalam faqih, 1996:57)

**Lampiran 19**

**DOKUMENTASI PENELITIAN  
SIKLUS I**

**Pemanasan**



**Latihan menangkap**



**Latihan Memukul**



**Latihan Melempar**



**Kegiatan pengisian angket siswa**



Lampiran 20

**DOKUMENTASI PENELITIAN  
SIKLUS II**

**Pemukul modifikasi**



**Bermain Kasti bola lunak**



**Penjaga berusaha menangkap bola**



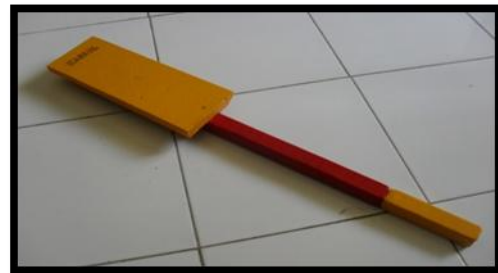
**Pelambung melempar bola**



**Pergantian bebas**



## Lampiran 21

**DOKUMENTASI PERALATAN KASTI BOLA LUNAK****Bola Lunak****Pemukul Modifikasi****Nomer Punggung****kerucut****Bendera Lapangan****Pasak dan Tali**