



**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN KASTI  
MELALUI MODIFIKASI ALAT DAN PERATURAN  
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3  
BATEALIT KABUPATEN JEPARA  
TAHUN AJARAN 2012/2013**

**SKRIPSI**

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata 1  
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Miftakul Huda  
6101911074**

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

## ABSTRAK

Miftakul Huda. 2013. **Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Kasti Melalui Modifikasi Alat dan Peraturan Pada Siswa Kelas IV SDN 3 Batealit Jepara Tahun Ajaran 2012/2013**. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNNES. Pembimbing I: Supriyono, S.Pd, M.Or., Pembimbing II: Sri Haryono, S.Pd. M.Or.

**Kata Kunci:** Kasti, Modifikasi Alat dan Peraturan

Kurangnya keterampilan dalam bermain kasti pada mata pelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas IV semester II SDN 3 Batealit Jepara Tahun Ajaran 2012/2013 menjadi bukti bahwa perbaikan permasalahan dalam penelitian ini adalah “ Bagaimanakah upaya meningkatkan keterampilan bermain kasti melalui modifikasi alat dan peraturan pada siswa kelas IV SDN 3 Batealit Kabupaten Jepara Tahun Ajaran 2012/2013?”

Metode dalam penelitian ini adalah tindakan kelas dengan prosedur perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Batealit dan seorang kolaborator yaitu Puji Riyono, S.Pd guru penjasorkes di SD Negeri 4 Raguklampitan Batealit Kabupaten Jepara. Siswa kelas IV berjumlah 12 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Pada penelitian ini menggunakan modifikasi alat dan peraturan.

Dari hasil penelitian penerapan pembelajaran bola kasti dengan alat dan peraturan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan bola kasti. Pada siklus I penulis menerapkan modifikasi alat dan peraturan permainan bola kasti, dari 12 siswa ada 8 siswa yang telah mencapai tingkat ketuntasan dan 4 siswa belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa langkah yang diambil pada siklus I sebagai bagian dari strategi perbaikan pembelajaran yang ditempuh telah menunjukkan ada peningkatan keterampilan dan hasil belajar siswa dalam bermain kasti. Pada Siklus II yang dilakukan dengan memodifikasi alat dan peraturan dalam permainan kasti berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan kasti. Dari 12 siswa ternyata semua siswa mampu mencapai ketuntasan dengan persentase ketuntasan 100%. Namun ada beberapa siswa yang mendapat nilai pada batas KKM.

Simpulan penelitian adalah melalui modifikasi alat dan peraturan dapat meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa dalam permainan kasti. Beberapa saran peneliti antara lain, 1) Siswa hendaknya memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dan lebih rajin dalam mengikuti pembelajaran. 2) Guru lebih mengembangkan kreatifitas dalam kegiatan mengajar terutama dalam memilih metode yang sesuai dengan materi yang akan disajikan atau diajarkan serta penggunaan media yang dapat meningkatkan media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. 3) Peneliti yang lain, dapat dijadikan pertimbangan penelitian yang lain untuk mengembangkan model pembelajaran.

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftakul Huda

NIM : 6101911074

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul : “ UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN KASTI MELALUI MODIFIKASI ALAT DAN PERATURAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 BATEALIT KABUPATEN JEPARA TAHUN AJARAN 2012/2013.”

Saya menyatakan bahwa isi dari penelitian ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau sepenuhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini salah maka saya siap menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Semarang, 31 Juli 2013

Penulis Skripsi

Miftakul Huda

## PERSETUJUAN

Telah disetujui untuk diajukan pada sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Nama : Miftakul Huda

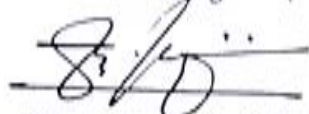
NIM : 6101911074

Judul : " UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN KASTI MELALUI MODIFIKASI ALAT DAN PERATURAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 BATEALIT KABUPATEN JEPARA TAHUN AJARAN 2012/2013."

Pada Hari :

Tanggal :

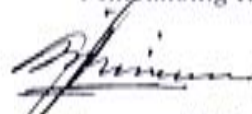
Pembimbing I



Supriyono, S.Pd. M.Or

NIP. 19720127 199802 1 001

Pembimbing II,



Sri Haryono, S.Pd. M.Or

NIP. 19691113 199802 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Universitas Negeri Semarang



Dr. Mugiyo Hartono, M.Pd

NIP. 19610903 198803 1 002

12/7 2013

## PENGESAHAN

Telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang,

Nama : Miftakul Huda

NIM : 6101911074

Judul : " UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN KASTI MELALUI MODIFIKASI ALAT DAN PERATURAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 BATEALIT KABUPATEN JEPARA TAHUN AJARAN 2012/2013."

Pada Hari : Rabu

Tanggal : 31 juli 2013

### Panitia Ujian



Ketua

**Dr. Harry Pramono, M.Si**

NIP. 19591019 198503 1 001

Sekretaris

**Andry Akhiriyanto, S.Pd., M.Pd**

NIP.19810129 200312 1 001

### Dewan Penguji

1. **Drs. Nasuka M.kes.**

NIP. 19590916 198511 1 001

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

NIP. 19720127 199802 1 001

3. **Sri Haryono, S.Pd, M.Or.**

NIP. 19691113 199802 1 001

(.....)

(.....)

(.....)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini tidak lain atas doa restu, bimbingan, bantuan, dan dorongan moril, materil, dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Supriyono, S.Pd, M.Or, selaku pembimbing utama yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.
5. Sri Haryono, S.Pd, M.Or selaku pembimbing pendamping yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan ilmunya selama penulis menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
7. Staf tata usaha dan administrasi FIK UNNES yang telah membantu administrasi selama penulis melakukan penelitian.
8. Kepala SD N 3 Batealit Jepara yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian dan membantu memberikan data.

9. Bapak Puji Riyono, S.Pd sebagai kolabolator dalam penelitian yang sudah membantu penulis.
10. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri 3 Batealit Kabupaten Jepara yang bersedia menjadi subyek penelitian.
11. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharap saran dan kritik yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca, khususnya bagi calon atau guru-guru penjasorkes dalam upaya peningkatan pembelajaran

Semarang, 31 Juli 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul .....	i
ABSTRAK .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Permasalahan .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Pemecahan Masalah .....	5
1.6 Penegasan istilah .....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan .....	8
2.2 Pembelajaran .....	9
2.3 Ciri-ciri Pembelajaran .....	10
2.4 Prinsip Pembelajaran .....	11
2.5 Modifikasi .....	12
2.6 Permainan .....	13
2.7 Permainan Bola Kecil .....	13
2.8 Permainan Kasti .....	14
2.9 Modifikasi Alat dan Peraturan Permainan Kasti .....	17
BAB III METODE PENELITIAN .....	23
3.1 Pengertian PTK .....	24
3.2 Prosedur Pelaksanaan PTK .....	24
3.3 Desain Penelitian .....	27
3.3 Subyek Penelitian .....	28
3.4 Obyek Penelitian .....	28



3.5 Waktu Penelitian.....	29
3.6 Lokasi Penelitian .....	29
3.7 Instrumen Penelitian .....	29
3.9 Instrumen penilaian .....	32
3.10 Metode Analisis Data.....	34
3.11 Indikator Keberhasilan.....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	37
4.2 Pembahasan.....	49
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>51</b>
5.1 Simpulan.....	51
5.2 Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>53</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kondisi sebelum modifikasi.....	17
2.2 Kondisi sesudah modifikasi.....	18
2.3 Perbedaan peraturan kasti sebenarnya dan kasti modifikasi.....	18
3.1 Jadwal kegiatan penelitian .....	29
3.2 Indikator penelitian pada tiap-tiap aspek .....	33
3.3 Instrumen penelitian.....	33
3.3 Klasifikasi persentasi.....	35
4.1 Hasil nilai tes tindakan siklus 1 ranah kognitif.....	38
4.2 Hasil nilai tes tindakan siklus 1 ranah afektif .....	39
4.3 Hasil nilai tes tindakan siklus 1 ranah psikomotor .....	40
4.4 Hasil nilai tes tindakan siklus 1.....	41
4.5 Hasil nilai tes tindakan siklus II ranah kognitif.....	44
4.6 Hasil nilai tes tindakan siklus II ranah afektif .....	45
4.7 Hasil nilai tes tindakan siklus II ranah psikomotor .....	46
4.8 Hasil nilai tes tindakan siklus II .....	47
4.9 Peningkatan hasil belajar setelah diadakan siklus 1 dan siklus II .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Alat kasti sebenarnya dan modifikasi .....	19
2.2 Lapangan kasti modifikasi dengan dua tiang hinggap .....	20
3.1 Desain penelitian PTK .....	28
4.1 Persentase ketuntasan siklus I .....	41
4.2 Persentase ketuntasan siklus II .....	47
4.3 Peningkatan siklus I dan siklus II .....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat penetapan dosen pembimbing skripsi .....	53
2. Surat ijin penelitian.....	54
3. Surat keterangan ijin penelitian .....	55
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	56
5. Lembar penilaian kinerja siklus I.....	61
6. Rencana Pelaksanaan pembelajaran Siklus II.....	62
7. Lembar penilaian kinerja siklus II.....	67
8. Kuesioner tes kognitif siswa.....	68
9. Angket respon siswa.....	70
10. Angket kolabolator .....	72
11. Dokumentasi siklus I .....	74
12. Dokumentasi siklus II.....	76

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam proses pembelajaran di sekolah permasalahan yang mendasar yang harus dilakukan guru adalah bagaimana seorang guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan menarik sehingga siswa mampu memahami secara tepat dan memperoleh hasil yang maksimal. Demikian juga dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa dapat memiliki pemahaman dan keterampilan tentang materi pelajaran yang diajarkan dalam kegiatan belajar. Hal ini mengandung pengertian bahwa keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses kegiatan guru dan siswa yang belajar. Oleh karena itu guru sebagai agen pembelajaran juga dituntut dapat menangani kesulitan belajar yang dialami oleh siswa itu sendiri. Selain itu guru dituntut juga mengenali dan memahami kondisi subjek belajar baik dari internal siswa maupun extrnal.

Penjasorkes adalah bagian integral dari kurikulum yang ada di satuan pendidikan dalam mensukseskan tujuan pendidikan nasional, artinya penjasorkes tidak hanya terfokus pada aspek motoriknya saja, tetapi juga terdapat aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Penjasorkes adalah pendidikan melalui aktivitas yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Penyelenggaraan program penjasorkes hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu “*Developmentally Appropriate Pracitive*” (DAP). Artinya yaitu tugas belajar yang diberikan harus

memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan yang lebih baik.

(Suherman,2000 : 1 )

Pada kenyataannya, pembelajaran penjasorkes di sekolah umumnya disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Materi dan isi pembelajaran hendaknya diberikan secara bertahap, sehingga tujuan pokok pembelajaran dapat dicapai anak, untuk itu para guru seyogianya memiliki rencana pembelajaran yang didalamnya berisi bekal pengetahuan dan keterampilan tentang strategi dan struktur mengajar untuk peningkatan belajar anak. Penjasorkes di Sekolah Dasar pada hakekatnya mempunyai arti peran dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya menciptakan suatu masyarakat yang sehat. Karena peserta didik di Sekolah Dasar adalah kelompok masyarakat yang sedang tumbuh dan berkembang, rasa gembira dalam bermain dan memiliki kerawanan yang memerlukan pembinaan dan bimbingan. Oleh karena itu pendidikan penjasorkes merupakan suatu wadah pembinaan yang sangat tepat. (Soemitro, 1992:5 )

Penyelenggaraan penjasorkes di Sekolah Dasar selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik. Padahal pada hakekatnya inti penjasorkes adalah gerak, Dalam pengertian ini ada dua hal yang harus di pahami yaitu menjadikan gerak sebagai alat pendidikan dan menjadikan gerak sebagai alat pembinaan dan pengembangan potensi peserta didik. Oleh karena itu penjasorkes dituntut untuk membangkitkan

gairah dan motivasi anak dalam bergerak. Karena bergerak tidak hanya merupakan kebutuhan alami peserta didik di Sekolah Dasar, melainkan juga membentuk, membina dan mengembangkan anak. Sementara itu dari sisi lain aktivitas gerakanya dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak didik (Soemitro,1992:3). Kenyataan di lapangan penjasorkes belum dikelola sebagaimana mestinya, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor.

Model pembelajaran yang monoton, tidak ada kreativitas akan membuat anak merasa bosan, sehingga anak tidak bergairah untuk belajar dan bergerak. Sebagai contoh pada pembelajaran kasti. Pembelajaran sering kali monoton, terpaku pada kurikulum sehingga kreatifitas agar anak senang tidak terpikirkan. Sebagai buktinya guru masih menggunakan alat pemukul yang sebenarnya dan bola sesungguhnya dalam mengajar. Padahal tidak setiap anak mempunyai kemampuan yang sama dalam bermain kasti. Kemampuan yang sama disini esensinya adalah mengenai fisik yakni ketika mereka memukul bola, menangkap bola, berlari serta menghindar. Maka disinilah guru dituntut untuk membuat kreatifitas, ketrampilan, dan kemampuan untuk memodifikasi pembelajaran agar anak tidak cepat bosan, sehingga siswa bergairah dan termotivasi untuk belajar, bergerak dan terampil dalam bermain kasti.

Efektivitas pembelajaran permainan kasti pada penjasorkes melalui modifikasi alat dan peraturan sangatlah tepat dilakukan, karena selain adanya variasi mengajar, penyesuaian terhadap kemampuan anak, serta agar mereka tidak cepat bosan, termotivasi dan bergairah untuk bergerak. Proses penjasorkes

di Sekolah Dasar Negeri 3 Batealit Kabupaten Jepara kondisinya kurang menarik. Guru sering menggunakan pembelajaran kasti sesungguhnya tanpa ada modifikasi atau variasi, kelemahan adalah anak cenderung takut bermain kasti, karena anak merasa takut terkena bola sebab bola terlalu keras serta anak merasa tidak bisa memukul bola menggunakan pemukul sebenarnya dikarenakan perkenaan bola pada pemukul kurang lebar serta lapangan sekolah yang kurang begitu luas. Itulah beberapa alasan mengapa perbaikan kegiatan pembelajaran melalui tindakan kelas ini perlu dilakukan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi fokus perbaikan pembelajaran adalah “Bagaimanakah upaya meningkatkan keterampilan bermain kasti melalui modifikasi alat dan peraturan pada siswa kelas IV SD Negeri3 Batealit Kabupaten Jepara tahun pelajaran 2012/2013?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang diangkat maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai upaya untuk meningkatkan pembelajaran kasti melalui modifikasi alat dan peraturan pada siswa kelas IV di SD Negeri3 Batealit Kabupaten Jepara tahun pelajaran 2012/2013.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:



#### 1.4.1 Bagi Peneliti

- 1) Sebagai pengalaman di bidang penelitian dalam melakukan penelitian tindakan pembelajaran pendidikan jasmani.
- 2) Sebagai dasar untuk mengembangkan hasil penelitian di masa yang akan datang.

#### 1.4.2 Bagi Guru

- 1) Meningkatkan profesionalisme dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai pegangan guru dalam meningkatkan mutu/kualitas pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran.

#### 1.4.3 Bagi Sekolah

- 1) Mendorong terjadinya kearah kemajuan dalam pembelajaran.
- 2) Dapat mengembangkan potensi sekolah yang lebih baik.
- 3) Sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Sebagai bahan diskusi dalam kelompok kerja guru.

### **1.5. Pemecahan Masalah**

Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya kelas IV semester 2 SD Negeri 3 Batealit Kabupaten Jepara tahun ajaran 2012/2013. Kompetensi dasar mempraktikkan gerak dasar dalam permainan bola kecil dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama regu, sportifitas dan kejujuran. Pemecahan masalah dalam hal ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus.

## **1.6 Penegasan Istilah**

Untuk menghindari salah tafsir dari pengertian dalam penelitian ini, maka terlebih dahulu akan dijelaskan pengertian yang berhubungan dengan judul tersebut, yaitu :

### 1.6.1 Upaya

Upaya ialah usaha, ikhtiar ( untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dsb ). ( dikutip dari Kamus Bahasa Indonesia Online)

### 1.6.2 Peningkatan

Peningkatan ialah proses, cara, perbuatan meningkatkan ( usaha, kegiatan, dsb ). ( dikutip dari Kamus Bahasa Indonesiam Online )

### 1.6.3 Keterampilan

Keterampilan sama artinya dengan cekatan yaitu kepandaian melakukan sesuatu dengan cepat dan benar. Keterampilan juga dapat diartikan kecakapan untuk menyelesaikan tugas. ( dikutip dari Kamus Bahasa Indonesia Oline )

### 1.6.4 Permainan Kasti

Permainan kasti merupakan cabang olahraga permainan yang sangat populer di Indonesia jauh sebelum zaman penjajahan Jepang, bahkan pada zaman Belanda juga sudah dikenal di masyarakat. Permainan kasti merupakan salah jenis permainan beregu, yang dimainkan oleh dua regu, yakni: regu pemukul dan regu penjaga. ( Sumitro, 1992:3)

#### 1.6.5 Modifikasi

Modifikasi ialah perubahan untuk melakukan beberapa perlakuan pada karangannya. Atau modifikasi dapat pula diartikan sebagai perubahan suatu rencana yang telah mengalami perubahan dari keputusan sebelumnya.

( dikutip dari Kamus Bahasa Indonesia )

#### 1.6.6 Kelas IV SD Negeri 3 Batealit

Merupakan sampel dan tempat pelaksanaan penelitian.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani dilakukan dengan sarana jasmani, yakni aktivitas jasmani yang pada umumnya dilakukan pada tempo yang cukup tinggi dan gerakan ketangkasan dan keterampilan, yang tidak perlu terlalu tepat, terlalu halus dan sempurna atau berkualitas tinggi. Agar diperoleh manfaat bagi anak didik yang mencakup bidang-bidang nonfisik seperti intelektual, Sosial, estetik, dalam kawasan kognitif, afektif, maupun psikomotor. (H. Abdul kadir, 1992 : 4)

Pengertian pendidikan jasmani olahraga kesehatan adalah proses pendidikan keseluruhan yang mengacu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terangkum dalam kurikulum pendidikan, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan jasmani, mental, emosional dan sosial. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan fisikis, keterampilan motorik, pengetahuan, penalaran, dan

penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

## **2.2. Pembelajaran**

Pendidikan dalam arti sempit menurut paham *konvensional* (Darsono, 2000: 24), diartikan bahwa bantuan kepada siswa terutama pada aspek moral atau budi pekerti, sedangkan pengajaran diartikan sebagai bantuan kepada anak didik yang dibatasi pada aspek intelektual dan keterampilan. Unsur utama dari pembelajaran adalah pengalaman anak sebagai seperangkat *event* sehingga terjadi proses belajar. Dengan demikian pendidikan, pembelajaran dan pengajaran mempunyai hubungan yang konseptual yang tidak berbeda, kalau dicari perbedaannya, pendidikan memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan dengan pembelajaran dan mengajar yaitu mencakup baik pengajaran maupun pembelajaran, dan pengajaran merupakan bagian dari pembelajaran.

Sesuai dengan pengertian belajar secara umum, yaitu bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan terjadi perubahan tingkah laku, maka pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. (Darsono, 2000: 24)

Aliran *behavioristik* mengemukakan bahwa pembelajaran adalah usaha guru berbentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Sedangkan aliran *kognitif* mendefinisikan pembelajaran adalah

cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari. (Darsono, 2000: 24)

Humanistik mendeskripsikan pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada si belajar untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. (Sugandi, 2004: 9)

### **2.3. Ciri-ciri Pembelajaran**

Sesuai dengan ciri-ciri belajar (Darsono,2000:25) maka ciri-ciri pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- 2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
- 3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa.
- 4) Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- 5) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- 6) Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis.
- 7) Pembelajaran menekankan keaktifan siswa.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Oleh karena itu pembelajaran pasti mempunyai tujuan. Tujuan pembelajaran adalah membantu para siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Tingkah laku yang dimaksud meliputi

pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.

## **2.4. Prinsip Pembelajaran**

Dalam tujuannya, tujuan prinsip pembelajaran di bagi menjadi tiga yakni : Prinsip peraturan kegiatan kognitif, prinsip pengaturan kegiatan afektif dan prinsip pengaturan kegiatan psikomotor.

### **2.4.1 Prinsip pengaturan kegiatan kognitif**

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

### **2.4.2. Prinsip pengaturan kegiatan afektif**

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

### **2.4.3. Prinsip pengaturan kegiatan psikomotor.**

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

## 2.5. Modifikasi

Modifikasi berasal dari kata *modifying* berarti perubahan atau perubahan. (Poewardarminta, 2003: 751). Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice* (DAP). Untuk itu DAP yang di dalamnya memperhatikan ukuran tubuh siswa harus selalu menjadi prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Inti dari modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar serta potensi yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.

Kriteria modifikasi permainan, yakni:

- 1) Mendorong partisipasi maksimal.
- 2) Memperhatikan keselamatan.
- 3) Mengajar efektivitas dan efisien gerak.
- 4) Memenuhi tuntutan perbedaan kemampuan anak.
- 5) Sesuai dengan pertumbuhan perkembangan anak.
- 6) Memperkuat ketrampilan yang sudah dipelajari sebelumnya.
- 7) Mengajar menjadi anak yang cerdas.
- 8) Meningkatkan perkembangan emosional dan sosial. (Suherman, 2000:1)

Jadi modifikasi adalah 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.



## **2.6. Permainan**

Bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. (Poewadarminta, 2003: 689), Bermain dalam kehidupan manusia sudah menjadi bagian hidup yang terkadang sulit atau tidak bisa dilupakan atau ditinggalkan oleh pelakunya. Bahkan, kegiatan bermain oleh banyak orang sudah dianggap menjadi salah satu kebutuhan hidup, karena tidak hanya anak-anak, tetapi orang dewasa pun merasa membutuhkan situasi dan aktifitas bermain dalam kehidupannya. Telah diakui kebenarannya bahwa hidup manusia sejak dari kecil tumbuh dengan melewati beberapa macam bentuk pengalaman bermain. Dari mempelajari perkembangan individu manusia beserta sejarahnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan itu ada, bahkan mereka merasa mendapat kesenangan atau kepuasan setelah melakukakn kegiatan bermain, dan dapat menghilangkan kepenakan karena tugas-tugas pada pekerjaan, dan tidak sedikit yang merasakan mendapatkan kembali kesegaran jiwa dan raga. Oleh karena itu manusia tumbuh dan tidak dapat mengelakkan alam permainan. Anak-anak berkembang melewati bermacam-macam permainan sebagai kodrat yang alami. (Soemitro,1992 : 3).

## **2.7. Permainan Bola Kecil**

Dalam hakekatnya jenis permainan, dalam pembelajaran jasmani di sekolah terdiri dari (1) permainan kecil, yaitu permainan menggunakan bola kecil, seperti kasti, rounders, tenis meja, tenis dan bulutangkis. (2) permainan besar, yaitu permainan menggunakan bola besar. Seperti sepak bola, basket, bola tangan dan bolavoli. (3) permainan anak-anak, seperti kucing dan tikus, hijau dan hitam, menjaring ikan, gobag sodor dan sebagainya. Sudah tentu jenis-jenis permainan

itu dilakukan oleh anak-anak yang disesuaikan dengan tingkat usia dan tingkat perkembangannya. (Tri Nurharsono dan Sri Haryono, 2011:2)

## **2.8. Permainan Kasti**

Permainan kasti merupakan cabang olahraga permainan bola kecil yang sangat populer di Indonesia jauh sebelum jaman penjajahan Jepang, bahkan pada jaman Belanda juga sudah dikenal masyarakat. Permainan kasti dimainkan oleh dua regu yakni regu pemukul dan regu penjaga. Permainan kasti dimainkan 12 orang. Permainan kasti sering dipertandingkan dalam kejuaraan sekolah maupun dimasyarakat, sebagai contoh pada saat perayaan 17 Agustus permainan kasti sering dilombakan antar desa yang diikuti oleh ibu-ibu rumah tangga, akan tetapi belakangan ini permainan ini mulai terpinggirkan.

Apabila diperhatikan dari sifat permainan, permainan kasti ini ada yang berpendapat agak negatif, salah satunya yakni akan menjadikan anak dendam kepada teman bermainnya. Ini mungkin terjadi bila di sekolah itu guru hanya memberikan permainan kasti tanpa mempertimbangkan aspek pendidikan jasmani, sehingga guru tidak melaksanakan pendidikan jasmani melalui permainan kasti.

Yang dimaksud memberikan nuansa pendidikan dalam permainan kasti adalah bahwa guru pendidikan jasmani di sekolah memberikan pendidikan melalui kegiatan-kegiatan jasmani yang mengedepankan sikap sportivitas, jujur, kerjasama, dan aspek pendidikan lainnya dalam pembelajaran permainan kasti. Dalam pendidikan jasmani yang dimaksud adalah bahwa guru berusaha bagaimana mengembangkan domain kognitif, afektif, psikomotor pada anak didik.

Bila salah satu ditinggalkan, umpamanya domain efektif maka dapat saja terjadi seorang anak yang merasa tidak senang dilempar dengan bola, maka dia akan berusaha membalasnya dengan menunggu temannya yang melempar tersebut untuk dilempar kembali. Tetapi apabila mereka memiliki sikap positif terhadap permainan ini dan aspek kerjasama menjadi fokus perhatian dalam pembelajaran maka tidak akan terjadi seorang anak hanya mengejar satu lawan yang tidak disukainya. (Hermawan Subarja, 2007: 5.3)

#### 2.8.1. Perlengkapan

Permainan kasti dilengkapi dengan kayu pemukul yang bentuknya bulat atau oval yang panjang sekitarnya 50-60 cm dengan garis menengah 3,5-5 cm. sedangkan pemegang 15-20 cm dengan tebal 3-4cm. Di samping itu juga bola untuk permainan kasti berbentuk bulat yang berisi ijuk atau sabut yang kelilingnya 19-21 cm dan beratnya 70-80 gram.

Bendera disiapkan untuk setiap sudut lapangan dan tanda tengah lapangan. Untuk tiang hinggap juga terdiri dari tiang yang diberi bendera yang ditanamkan sedemikian rupa sehingga tidak mudah tercabut sewaktu pelari memegangnya. (Herman Subarja, 2007:5.6-5.7)

#### 2.8.2. Lapangan kasti

Lapangan kasti berbentuk persegi panjang dengan ukuran luasnya adalah panjang 60 meter dan lebar 30 meter (tidak mutlak). Lima meter dari panjang lapangan dipergunakan untuk ruangan tempat penjaga belakang, tempat pemukul, tempat pelambung, dan tempat pemain pemukul. Lapangan dilengkapi dengan tiang pertolongan yang diletakkan berjarak 5 meter dari garis pemukul dan 5

meter dari garis samping, sedangkan tiang hinggap ada dua buah yang masing-masingnya diletakkan berjarak 10 meter dari tiang yang lainnya, 10 meter dari garis belakang dan juga 5 meter dari samping. (Herman Subarja, 2007:5.4)

### 2.8.3. Teknik Permainan Kasti

Adapun gerak dasar permainan kasti ini secara umum adalah sama halnya seperti permainan bola bakar, teknik keterampilan dasarnya yakni: gerak memukul bola, melempar bola, jalan, lari, menangkap bola, melambungkan bola, dan gerakan mengelak/menghindar.

- 1) Teknik Melempar Bola: Cara melempar bola dalam permainan kasti terdiri dari gerakan melempar bola rendah, melempar bola datar dan melempar bola lambung.
- 2) Teknik Menangkap Bola: Cara menangkap bola dari berbagai arah dalam permainan kasti perlu dikuasai, diantaranya menangkap bola rendah dari arah depan, menangkap bola datar dari arah depan, dan menangkap bola lambung dari arah depan.
- 3) Teknik Memukul Bola: Pukulan yang baik dalam permainan kasti dapat dilakukan jika kita memegang kayu pemukul dengan benar. Caranya antara lain tangan saat memukul bola tidak kaku. Bagian pemukul yang rata dihadapkan ke arah pukulan. Gerakan memukul bola pada permainan kasti yang harus dikuasai terdiri atas gerak pukulan lurus, gerak pukulan atas atau lambung dan gerak pukulan samping. (Tri Hananto Budi Santoso, dkk,2010:61-62)

## 2.9. Modifikasi Alat dan Peraturan Permainan Kasti

Sebagai salah satu jenis olahraga permainan, kasti telah menjadi olahraga yang banyak disenangi anak-anak di sekolah. Akan tetapi untuk saat ini permainan kasti sudah jarang dimainkan oleh anak-anak di sekolah. Banyak hal yang mendasari permainan kasti jarang dimainkan di lingkungan sekolah, diantaranya yakni: 1) Anak merasa takut jika bola terkena badannya oleh lemparan kawan bermain, karna bola terlalu keras dan jika mengenai badan akan terasa sakit. 2) Alat pemukul untuk perkenaan bola kurang lebar sehingga anak merasa sulit memukul bola dengan benar. 3) Lapangan SD yang kurang begitu luas. 4) Peraturan permainan sebenarnya perlu diubah sehingga anak terampil bermain kasti.

### 2.9.1. Modifikasi alat

Dalam permainan kasti modifikasi ini mengalami banyak perubahan, Alat dalam permainan kasti sebelum dan sesudah dimodifikasi mengalami perbedaan yang sangat signifikan. Perbedaan-perbedaan atau Perbaikan-perbaikan itu dapat dilihat pada tabel 2.1 di bawah ini.

Tabel 2.1 Kondisi sebelum modifikasi

Kondisi Sebelum Modifikasi		
No	Alat sebenarnya	Keterangan
1	Pemukul sebenarnya	Perkenaan bola kurang lebar
2	Bola sebenarnya	Bola terlalu keras dan laju bola terlalu jauh
3	Lapangan	Ukuran lapangan terlalu luas panjang 60 meter dan lebar 30 meter





Tabel 2.2 kondisi sesudah modifikasi

Kondisi Setelah Modifikasi	
Modifikasi	Keterangan
<i>Paddle</i> tonnis	Perkenaan bola lebih lebar, sehingga perkenaan bola lebih tepat.
Bola plastik	Bola ringan, jika terkena pukulan laju bola tidak terlalu jauh.
Lapangan	Halaman SD tidak begitu luas, sehingga menggunakan lapangan modifikasi dengan panjang 12 meter dan lebar 5 meter serta jarak antar tiang hinggap 1 dan 2 berjarak 4 m.

Peralatan yang digunakan dalam pembelajaran kasti modifikasi yakni: alat pemukul sebenarnya diganti dengan *peddle* tonnis dengan ukuran panjang: 22-24 cm, lebar: 18-20 cm, tebal 9 mm, pegangan 12-15 cm, jenis kayu: multiplex, angka, jati, untuk berat: 3-4 ons. (Tri Nurharsono dan Sri Haryono, 2011:36) dan bola sebenarnya diganti dengan bola plastik dengan keliling 19-21 cm.

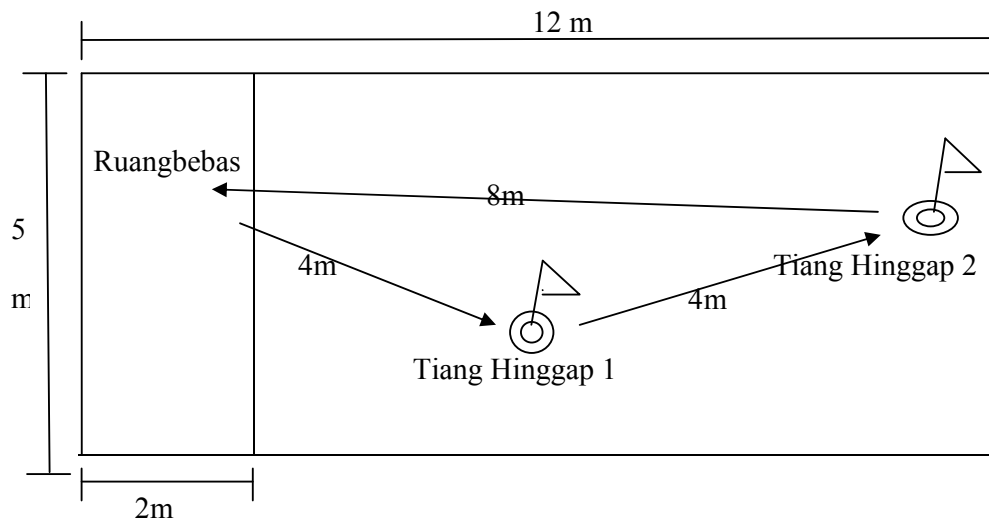
Tabel 2.3 Perbedaan peraturan kasti sebenarnya dan kasti modifikasi.

No	Peraturan sebenarnya	Peraturan Modifikasi
1	Pertukaran tempat terjadi jika regu penjaga melempar bola ke badan pemukul.	Pertukan tempat terjadi jika bola di bakar di ruang bebas oleh regu penjaga.
2	Ketika regu pemukul memukul bola, bola tersebut di umpankan oleh regu penjaga.	Regu pemukul memukul bola sendiri tanpa diumpkan oleh regu penjaga.
3	Alat pemukul keluar dari ruang bebas terjadi pergantian main	Jika alat pemukul keluar dari ruang bebas tidak terjadi pergantian main.

Alat sebenarnya	Alat modifikasi
Pemukul sebenarnya	<i>Peddle</i> tonnis
	
Bola sebenarnya	Bola plastik
	

Gambar 2.1. Alat kasti sebenarnya dan modifikasi

Bentuk lapangan kasti modifikasi adalah persegi panjang, sama halnya dengan bentuk lapangan kasti sebenarnya, akan tetapi yang membedakan antara lapangan kasti sebenarnya dan permainan kasti modifikasi adalah ukuran dari panjang serta lebar lapangan tersebut, untuk lapangan kasti sebenarnya panjang lapangan 60 m, dan lebar lapangan 30 m, ruang bebas berjarak 5 m, jarak antar tiang hinggap berjarak 5 m. lapangan kasti modifikasi dengan panjang lapangan 12 m, lebar lapangan 5 m, panjang ruang bebas 2 m, yang dilengkapi dengan 2 tiang hinggap, jarak tiang hinggap antara tiang hinggap 1 dan 2 berjarak 4 m berbentuk bulat dengan diameter 1 m.



Gambar 2.2. Lapangan kasti modifikasi dengan dua tiang hinggap

### 2.9.2. Peraturan modifikasi

Peraturan yang dimodifikasi dalam permainan kasti modifikasi meliputi:

- 1) Regu penjaga tidak boleh melempar bola (ngempong) ke arah badan regu pemukul.
- 2) Regu pemukul berhak memukul bola sendiri tanpa diumpun oleh regu penjaga.
- 3) Untuk mematikan regu pemukul, regu penjaga membakar bola diruang bebas dengan cara melempar bola ke anggota regu penjaga yang berjaga diruang bebas.
- 4) Tidak ada pergantian main jika sehabis memukul pemukul keluar dari ruang bebas.

### 2.9.3. Permainan kasti modifikasi

Bentuk dua regu, jumlah pemain tiap regu 6 siswa (d disesuaikan dengan jumlah siswa), sebelum bermain diadakan undian. Regu yang menang undian



menjadi regu pemukul sedangkan yang kalah menjadi regu penjaga, tunjuk setiap tim seorang untuk menjadi kapten regu. Permainan terdiri dari 2 babak, tiap babak berlangsung selama 2 x 30 menit dan diselingi waktu istirahat selama 10 menit, sebelum dimulai permainan dilakukan peregangan agar otot tidak terjadi cedera, pada waktu memukul bola pemukul harus berurutan dari nomor satu, dua, tiga dan seterusnya.

#### 2.9.4. Tugas Regu Pemukul

Pada permainan kasti modifikasi tugas dari regu pemukul adalah:

- 1) Setiap pemain berhak 1 kali memukul, kecuali pemain terakhir berhak memukul sebanyak 3 kali pukulan.
- 2) Pemain pemukul berhak memukul bola sendiri tanpa ada yang melambungkan dari pihak lawan.
- 3) Sesudah memukul, pemain harus meletakkan alat pemukul di dalam ruang pemukul / ruang bebas.

#### 2.9.5. Tugas Regu Penjaga

Pada permainan kasti modifikasi tugas penjaga yakni:

- 1) Membakar bola ke ruang bebas.
- 2) Menangkap langsung bola yang dipukul oleh regu pemukul.

#### 2.9.6. Pergantian Tempat

Pergantian tempat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- 1) Bola dibakar di ruang bebas oleh pihak lawan yang berjaga di ruang bebas.

- 2) Menangkap bola secara langsung yang dipukul oleh pemukul lawan sebanyak tiga kali berturut-turut ketika menjadi regu penjaga.

#### 2.9.7.Kemenangan

Kemenangan dalam permainan kasti ditentukan oleh jumlah angka atau nilai dengan aturan sebagai berikut.

- 1) Jika pemain memukul bola lalu berlari ke tempat hinggap I, II dan ruang bebas secara bertahap, mendapat nilai 1.
- 2) Regu penjaga berhasil menangkap langsung bola yang dipukul dan mendapat nilai 1.
- 3) Jika pukulan benar seorang pemukul dapat kembali keruang bebas tanpa berhenti pada tiang-tiang perhentian, mendapat nilai 2.
- 4) Pemenang adalah regu yang berhasil mengumpulkan nilai terbanyak.

Selain hal diatas, kemenangan suatu tim atau regu dapat dipengaruhi oleh kerjasama tim atau regu yang kompak. Nilai sportivitas dan kejujuran perlu diterapkan pada permainan ini agar permainan berjalan menyenangkan.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Penggunaan metode penelitian ini yaitu dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang diterjemahkan dari kata *classroom action research* (CAR) yang dilakukan untuk memecahkan pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian ini memiliki maksud untuk mengembangkan keterampilan baru atau pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung kepada ruang kelas atau dunia kerja. ( Suharsami Arikunta, 2008: 2-5)

Penelitian tindakan kelas harus berkolaborasi dengan pihak lain. Pihak yang berkolaborasi adalah pihak-pihak yang secara nyata menjadi komponen inti sesuai masalah dalam praktek pembelajaran atau kepelatihan olahraga yang teliti. Kualitas PTK bahkan juga sangat bergantung dari kualitas kolabolator. Hal ini dapat dimaklumi karna siklus-siklus dalam PTK sangat mengandalkan kesepakatan antara peneliti dan kolabolator. Penelitian tindakan kelas merupakan pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

### **3.1 Pengertian PTK**

Penelitian tindakan kelas memiliki tiga pengertian yang dapat diterangkan yakni :

- 1) Penelitian: menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- 2) Tindakan: menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
- 3) Kelas: dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dalam istilah kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran dari guru yang sama pula. (Suharsimi Arikunta, 2008: 2-3).

### **3.2 Prosedur Pelaksanaan PTK**

Dalam penelitian tindakan secara garis besar para peneliti pada umumnya perlu mengenal adanya 4 komponen penting yaitu pengembangan *plan*, *act*, *observe* dan *reflect* (PAOR) yang dilakukan secara intensif dan sistematis dari seseorang yang mengerjakan pekerjaan sehari-harinya. Keempat komponen penting tersebut dapat di uraikan secara singkat seperti berikut

### 3.2.1. Rencana

Rencana merupakan serangkaian tindakan sistematis untuk meningkatkan apa yang hendak terjadi. Dalam penelitian tindakan, rencana tindakan tersebut harus berorientasi ke depan. Di samping itu perencanaan harus menyadari sejak awal bahwa tindakan sosial pada kondisi tertentu tidak dapat diprediksi dan mempunyai resiko.

Oleh karena itu perencanaan yang dikembangkan harus fleksibel untuk mengadopsi pengaruh yang tidak dapat dilihat dan rintangan yang tersembunyi yang mungkin timbul. Perencanaan dalam penelitian tindakan sebaiknya lebih menekankan pada sifat-sifat strategis yang mampu menjawab tantangan yang muncul dalam perubahan sosial dan mengenal rintangan yang sebenarnya.

### 3.2.2. Tindakan

Komponen kedua yang perlu diperhatikan oleh seorang peneliti adalah langkah tindakan yang terkontrol dan termonitor secara seksama. Tindakan dalam penelitian tindakan harus hati-hati dan merupakan kegiatan praktis yang terencana. Ini dapat terjadi, jika tindakan tersebut dibantu dan mengacu kepada rencana yang rasional dan terukur.

### 3.2.3. Observasi

Observasi pada penelitian tindakan mempunyai fungsi penting yaitu melihat dan mendokumentasi implikasi tindakan yang diberikan kepada subyek yang diteliti. Oleh karena itu observasi harus mempunyai beberapa macam

unggulan seperti: memiliki orientasi prospektif, dan memiliki dasar-dasar reflektif waktu sekarang dan masa yang akan datang.

Observasi yang intensif dan hati-hati dalam hal ini sangat diperlukan untuk mengatasi keterbatasan tindakan yang diambil peneliti, yang disebabkan oleh adanya keterbatasan-keterbatasan dalam menembus rintangan yang ada di lapangan. Seperti dalam perencanaan, ataupun observasi. Observasi yang baik adalah observasi yang fleksibel dan terbuka dengan satu tujuan untuk dapat mencatat gejala yang muncul baik yang diharapkan atau tidak diharapkan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian.

#### 3.2.4. Reflektif

Komponen keempat adalah langkah reflektif. Komponen ini merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subyek penelitian dan telah dicatat dalam observasi. Pada kegiatan reflektif ini peneliti berusaha mencari alur pemikiran yang logis dalam kerangka kerja proses, problem, isu dan hambatan yang muncul dalam perencanaan dan tindakan yang diberikan kepada subyek. Langkah reflektif ini juga dapat digunakan untuk menjawab variasi situasi sosial dan isu-isu sekitar yang muncul sebagai konsekuensi adanya tindakan terencana yang dilakukan dalam penelitian tindakan. Langkah reflektif ini dalam praktik biasanya direalisasi melalui diskusi bersama antara sesama peneliti, seminar antara subyek yang diteliti dan para peneliti atau dengan para partisipan yang lain.

Hasil reflektif ini penting untuk melakukan tiga kemungkinan yang terjadi terhadap perencanaan semula suatu subyek penelitian yaitu diberhentikan,

modifikasi atau dilanjutkan ke siklus atau tingkatan selanjutnya. Di samping itu langkah reflektif juga berguna untuk melakukan peninjauan kembali (*reconnaissance*), membuat gambaran kerja yang hidup dalam situasi proses penelitian, hambatan yang muncul dalam tindakan dan kemungkinan lain yang muncul selama proses penelitian.

Prosedur dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, prosedur atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam kegiatan yang berbentuk siklus penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus, setiap siklus terdapat satu pertemuan.

### **3.3 Desain Penelitian**

Penelitian tindakan merupakan perkembangan baru di bidang pendidikan. Penelitian tindakan merupakan kegiatan mencermati objek penelitian suatu kelompok orang yang mengorganisasi suatu kondisi, sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman tersebut. Sehingga dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap suatu kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Dalam PTK berbentuk proses rangkaian yang terdiri atas empat tahapan yaitu, rencana/perencanaan, tindakan, observasi, dan reflektif. (Suharsimi Arikunto, 2008 : 16)

Tahapan dalam PTK digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian PTK (Suharsimi Arikunta, 2008: 16)

#### 3.4. Subyek Penelitian

Subyek penelitian terdiri dari siswa kelas IV SD Negeri 3 Batealit Kabupaten Jepara tahun ajaran 2012/2013 dan seorang kolabolator yakni Bapak Puji Riyono, S.Pd guru penjasorkes di SD Negeri 4 Raguklampitan Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara. Siswa kelas IV SD Negeri 3 Batealit berjumlah 12 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

#### 3.5. Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah kegiatan pembelajaran permainan kasti melalui modifikasi alat dan peraturan pada siswa IV SD Negeri 3 Batealit Kabupaten Jepara tahun ajaran 2012/2013.



### 3.6. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan dan dapat peneliti uraikan sebagaimana pada tabel 3.1 di bawah :

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Tanggal	Kelas/Smt	Siklus	Waktu
1.	15 Mei 2013	IV/2	Siklus I	07.00-08.10
2.	22 Mei 2013	IV/2	Siklus II	07.00-08.10

### 3.7. Lokasi Penelitian

Pelaksanaan ini dilaksanakan di halaman SD Negeri 3 Batealit Kabupaten Jepara tahun ajaran 2012/2013.

### 3.8. Instrumen Penelitian

Intrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan metode (Suharsami Arikunta, 2008: 16-22). Interumen digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan atau memperoleh data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari : (1) peneliti, (2) lembar pengamatan, dan (3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Adapun langkah-langkah rancangan PTK dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 3.8.1 Siklus I

Dalam siklus ini terdiri atas tahap-tahapan yang meliputi perencanaan, tahapan, observasi dan refleksi.

##### 3.8.1.1 Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti mempersiapkan segala sesuatunya, proses pembelajaran yang menunjuk pada aspek-aspek yang perlu diamati yaitu aspek

kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu juga harus mempersiapkan berbagai langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian diantaranya menyusun pedoman instrumen dan menyiapkan rencana pembelajaran.

#### 3.8.1.2 Tindakan

Dalam tahap ini peneliti melakukan berbagai tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian yang sudah direncanakan. Materi pembelajarannya adalah menerangkan teknik dasar bermain kasti, menekankan sikap yang baik sesuai dengan nilai sportif dan *fair play*.

Pertama siswa ditanya mengenai gertak dasar permainan kasti, dan mencontohkannya. Dari sinilah dapat terlihat berbagai kelemahan dan keunggulannya dalam hal pengetahuan teknik dasar dan kecakapan gerakannya. Selanjutnya siswa diberi pertanyaan-pertanyaan seputar sikap dalam bermain. Contohnya, "sebelum bermain kasti kita harus berbuat apa?". Dari sini juga dapat diketahui tingkat kesadaran mereka dalam bersikap baik selama pembelajaran.

Selanjutnya peneliti juga memberi penjelasan kepada siswa tentang modifikasi alat dan peraturan bermain kasti modifikasi.

#### 3.8.1.3 Observasi

Observasi merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara taktis dan sistematis, observasi pada penelitian tindakan mempunyai fungsi penting yaitu melihat dan mendokumentasikan implikasi tindakan yang diberikan kepada subyek yang diteliti. Oleh karena itu observasi harus mempunyai beberapa macam keunggulan seperti: memiliki orientasi prospektif, dan memiliki dasar-dasar reflektif waktu sekarang dan masa

yang akan datang. Untuk itu kolaborator untuk penelitian ini yaitu bapak Puji Riyono, S.Pd sebagai guru penjasorkes di SD Negeri 4 Raguklampitan Batealit Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara.

#### 3.8.1.4 Refleksi

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas, maka yang akan dilakukan oleh peneliti adalah refleksi. Dari hasil yang telah diamati selama siswa bermain kasti melalui lembar pengamatan, maka diteliti, dicermati, dilihat dari kekurangan dan kelebihan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Kemudian kelemahannya dijadikan koreksi dalam pembelajaran selanjutnya. Sedangkan kelebihannya dirangkum dijadikan pengetahuan dan pedoman dalam pembelajaran berikutnya.

#### 3.8.2.Siklus II

Dalam siklus ini terdiri atas empat tahapan yang meliputi, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

##### 3.8.2.1 Perencanaan

Pada tahap ini merupakan bagian dari siklus I, yang dilakukan untuk melakukan perbaikan menyusun rencana pembelajaran dan membuat pedoman pembelajaran.

##### 3.8.2.2 Tindakan

Tindakan yang dilakukan pada siklus II merupakan perbaikan langkah-langkah tindakan dari siklus I, dalam tahap ini peneliti lebih detail menerangkan materi. Materi yang diajarkan masih sama yaitu masih seputar gerak dasar dan peraturan permainan kasti modifikasi, dengan menggunakan alat dan peraturan

yang sudah dimodifikasi, serta menerangkan peraturan kasti dan menekankan sikap yang baik yang sesuai dengan nilai sportifitas.

Apabila ada kesalahan dan kekurangan dapat dilengkapi dan diberikan contoh yang baik dan benar. Mengenai peraturan dapat diterangkan sedetail mungkin. Contohnya dengan siswa diajarkan bersikap baik dan sportif pada lawan dan menerima kebijakan dari wasit, ini merupakan sikap pembelajaran yang baik.

#### 3.8.2.3 Observasi

Dari hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini dilakukan kembali kegiatan pengamatan seperti pada siklus I. Kegiatan yang dilakukan adalah pengamatan tindakan perbaikan pembelajaran dengan tetap memperhatikan hasil analisis dan refleksi pada siklus I.

#### 3.8.2.4 Refleksi

Tindakan terakhir pada putaran siklus yaitu refleksi. Hasil pengamatan diteliti dan dianalisis apakah terjadi peningkatan pembelajaran penjasorkes oleh siswa dan terjadi peningkatan pada aspek afektif, kognitif dan psikomotornya.

### **3.9. Instrumen penilaian**

Instrumen penilaian dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan *check list*. *Check list* adalah suatu daftar yang berisi nama-nama subjek dan faktor-faktor yang hendak di selidiki. *Check list* dimaksudkan untuk mensistematisasikan catatan observasi, dengan *check list* dapat lebih dijamin bahwa peneliti mencatat sikap kejadian yang berlangsung dan dipandang penting dan telah ditetapkan akan diselidiki. Indikator penilaian pada tiap-tiap aspek dan Instrumen penilaian pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.2 dan tabel 3.3

Table 3.2 Indikator penilaian pada tiap – tiap aspek

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal
1	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan permainan kasti.	2
2	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain kasti.	4
3	Psikomotor	Kemampuan siswa untuk mempraktikkan gerak dasar permainan kasti.	4

Table 3.3 Instrumen penilaian

No	Aspek	Butir penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1	Kognitif	1. Siswa mengetahui peraturan permainan kasti. 2. Siswa mengetahui teknik dasar permainan kasti.				
2	Afektif	1. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik. 2. Siswa mau melakukan kerjasama tim. 3. Siswa memiliki sikap disiplin dalam proses Pembelajaran. 4. Sikap sportif.				
3	Psikomotor	1. Siswa menguasai teknik dasar memukul bola dengan benar. 2. Siswa menguasai teknik dasar menangkap bola dengan benar. 3. Siswa menguasai teknik dasar melempar bola dengan benar. 4. Siswa menguasai teknik dasar berlari dengan benar.				

Keterangan : berikan tanda ( √ ) pada skor penilaian.

### 3.9.1 Bobot penilaian

#### 1) kognitif

Nilai 1 = tidak mengetahui sama sekali ( tidak menjawab )

Nilai 2 = ragu-ragu ( jawaban salah )

Nilai 3 = mengetahui sedikit-sedikit ( jawaban kurang tepat )

Nilai 4 = mengetahui ( jawaban benar )

#### 2) Afektif

Nilai 1 = sikap kurang baik

Nilai 2 = sikap cukup baik

Nilai 3 = sikap baik

Nilai 4 = sikap sangat baik

#### 3) Psikomotor

Nilai 1 = gerak kurang menguasai

Nilai 2 = gerak cukup menguasai

Nilai 3 = gerak baik dalam menguasai

Nilai 4 = gerak sangat baik dalam menguasai

### **3.10 Metode Analisis Data**

Dalam penelitian ini untuk memperoleh kesimpulan akan dilakukan analisis data maka analisis data merupakan salah satu langkah penting dalam penelitian. Untuk memperoleh kesimpulan yang diteliti maka analisis data merupakan salah satu langkah terpenting dalam penelitian, karena dengan analisis data akan ditarik kesimpulan mengenai masalah-masalah yang akan diteliti, setelah data terkumpul lalu diberi skor atau nilai dari tiap-tiap jawaban responden.

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

$$\text{Prosentase skor ( \% ) } F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan : F = frekuensi relatif / angka presentase  
 f = jumlah skor jawaban responden  
 N = jumlah skor jawaban  
 100% = konstante (Sukirman, 2004:8.78)

Table 3.4 klasifikasi persentasi

Persentase	Klasifikasi
90,1-100%	Sangat baik
70,1-90%	baik
40,1-70%	Cukup
20,1-40%	Kurang
0-20%	Sangat kurang

### 3.11 Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat ditunjukkan dengan ketuntasan belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran mengandung makna ketuntasan dalam belajar dan ketuntasan dalam proses pembelajaran. Artinya belajar tuntas adalah tercapainya kompetensi yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor, yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Patokan ketuntasan belajar mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang terdapat dalam kurikulum. Sedangkan ketuntasan dalam pembelajaran berkaitan dengan standar pelaksanaan yang melibatkan komponen guru dan siswa. Berdasarkan teori belajar tuntas, maka seorang pendidik

dipandang tuntas belajar jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65 % dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal skor 65, sekurang – kurangnya 85 % dari jumlah peserta didik yang ada dikelas tersebut.

(Mulyasa : 2005 : 99 ).



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini terdiri dari dua siklus yakni siklus pertama dan siklus kedua. Tiap siklus terdiri dari beberapa langkah yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observe*), refleksi (*reflection*). Dalam penelitian ini aspek yang dinilai meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotor.

##### **4.1.1 Siklus Pertama**

Dalam siklus ini terdiri atas tahapan-tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

###### **4.1.1.1 Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap ini peneliti menjelaskan kepada teman sejawat sebagai kolaborator yaitu bapak Puji Riyono, S.Pd guru penjasorkes di SD Negeri 4 Raguklampitan Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara dalam pelaksanaan pembelajaran tentang kompetensi dasar yang ingin dicapai. Kemudian peneliti bersama kolaborator berdiskusi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Bersama teman sejawat sebagai kolaborator (*observer*) peneliti menyusun rencana pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dalam permainan bola kasti modifikasi alat dan peraturan. Pelaksanaan dalam pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2013 di SD Negeri 3 Batealit Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara.

#### 4.1.1.2 Pelaksanaan (*Action*)

Dari hasil pelaksanaan siklus I pada ranah kognitif dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Nilai Tes Tindakan Siklus I Ranah Kognitif

No.	Kriteria	Skor maksimal	Hasil	
			Skor yang dicapai	Persentase
1.	Siswa mengetahui peraturan permainan kasti	48	37	77%
2.	Siswa mengetahui gerak dasar permainan kasti	48	39	81%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa skor yang dicapai siswa dalam pengetahuan permainan kasti sebesar 37 atau sekitar 77% dengan skor maksimal yang harus dicapai siswa sebesar 48. Hal ini berarti bahwa masih 11 (23%) siswa yang belum memenuhi kriteria yang ditetapkan. Tetapi pengetahuan siswa tentang teknik dasar permainan kasti sangat baik. Hal ini terbukti sebanyak 39 skor yang dicapai siswa atau sekitar 81% siswa yang mampu mencapai indikator, berarti masih ada 19% yang belum memenuhi indikator pengetahuann gerak dasar permainan kasti.

Adapun hasil pencapaian siswa terhadap indikator kinerja pada ranah afektif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2. Hasil Nilai Tes Tindakan Siklus I Ranah Afektif

No.	Kriteria	Skor maksimal	Hasil	
			Skor yang dicapai	Persentase
1.	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik.	48	38	79%
2.	Siswa mau melakukan kerjasama dalam tim.	48	36	75%
3.	Siswa memiliki sikap disiplin dalam proses pembelajaran.	48	36	75%
4.	Sikap sportif	48	37	77%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada saat guru menjelaskan, siswa dapat menerima materi dengan baik. Hal ini terbukti sebanyak 79% siswa mampu menerima materi yang disampaikan guru dan dapat menciptakan suasana yang kondusif. Sedangkan dalam melakukan kerjasama tim dan sikap disiplin dalam proses pembelajaran siswa hanya mampu mencapai skor 36 dari skor maksimal 48 atau sekitar 75% siswa yang mampu mencapai kriteria untuk masing-masing kriteria tersebut. Untuk itu kerjasama siswa dalam tim masih kurang maksimal atau sekitar 25% siswa yang belum mampu bekerjasama dalam tim. Selain itu, kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran juga perlu ditingkatkan. Pada ranah afektif juga menilai tentang sportifitas atau sikap sportif siswa dalam permainan kasti. Dari skor maksimal siswa hanya mampu mencapai skor 37 atau 77% dalam hal sportifitas kinerja. Hasil pencapaian siswa terhadap indikator kinerja pada ranah psikomotor dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3. Hasil Nilai Tes Tindakan Siklus I Ranah Psikomotorik

No.	Kriteria	Skor maksimal	Hasil	
			Skor yang dicapai	Persentase
1.	Siswa menguasai gerak dasar memukul bola dengan benar.	48	38	79%
2.	Siswa menguasai gerak dasar menangkap bola dengan benar.	48	33	69%
3.	Siswa menguasai gerak dasar melempar bola dengan benar.	48	37	77%
4.	Siswa menguasai gerak dasar berlari dengan benar.	48	39	81%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa penguasaan gerak dasar memukul bola dapat dilakukan dengan baik, namun belum mencapai maksimal. Hal ini terbukti dari pencapaian skor yang dicapai hanya mencapai 38 (79%) dari skor maksimal. Begitu pula dalam penguasaan gerak dasar menangkap bola dengan benar hanya mencapai skor 33 (69%) dari skor maksimal. Pada ranah psikomotor ini, pencapaian skor terendah adalah pada gerak menangkap bola. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa terutama siswa perempuan takut bola sehingga berpengaruh terhadap gerak menangkap bola kasti. Berbeda dengan gerak menangkap bola, pada gerak melempar bola dan gerak dasar berlari yang dilakukan oleh siswa mencapai hasil yang baik. Hal ini terbukti pada penguasaan gerak dasar melempar bola mencapai skor 37 (77%) dari skor maksimal.

Sedangkan pada gerak dasar berlari mencapai nilai tertinggi diantara kriteria yang lain pada ranah psikomotor yaitu sebesar 39 atau 81% siswa yang mampu mencapai kriteria yang ditentukan.

#### 4.1.1.3 Observasi (Observe)

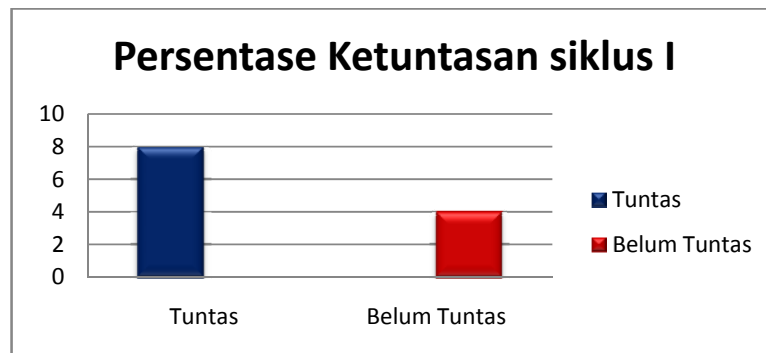
Berdasarkan hasil evaluasi pekerjaan siswa menunjukkan siswa cukup memahami keterampilan bermain kasti melalui modifikasi alat dan peraturannya. Hasil tes siklus I dapat dilihat dalam tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4. Hasil Nilai Tes Tindakan Siklus I

No.	Nilai Siswa (KKM)	Jumlah	Persentase
1.	$\geq 70$	8 siswa	77%
2.	$< 70$	4 siswa	23%
Jumlah		12 siswa	100%

Dari 12 siswa yang mendapat nilai di atas KKM atau  $\geq 70$  sebanyak 8 siswa artinya tingkat persentase ketuntasan sebesar 77% sedangkan yang nilainya di bawah KKM atau  $< 70$  sebanyak 4 siswa artinya siswa yang tidak tuntas sebesar 23%. Dari hasil tabel di atas maka klasifikasi persentase masuk dalam kategori baik dapat dilihat dalam tabel 3.3 klasifikasi persentase

Selanjutnya untuk mengetahui sejauh mana tingkat ketuntasan belajar siswa pada tes formatif mata pelajaran Penjasorkes Siklus I dapat dilihat pada gambar 4.1 persentase ketuntasan siklus 1 sebagai berikut.



Gambar 4.1 Persentase ketuntasan Siklus I

#### 4.1.1.4. Refleksi (*Reflection*)

Dari hasil pengamatan siswa dapat direfleksikan perlu adanya peningkatan dalam permainan bola kasti. Dari aspek kognitif banyak sekali anak masih kebingungan dalam peraturan permainan dan gerak dasar bermain kasti yang harus diterapkan dalam permainan bola kasti. Jika dilihat dari aspek Afektif juga terdapat banyak kekurangan, diantaranya kurang adanya kerjasama dalam tim, sikap disiplin dalam proses pembelajaran juga masih kurang. Masih banyak anak yang tidak mengerti peraturan-peraturan yang harus dilakukan dalam permainan kasti. Kurangnya sikap sportif dalam permainan kasti, banyak anak yang curang dalam bermain kasti.

Di samping terdapat kekurangan pada aspek kognitif maupaun afektif, pada aspek psikomotorik juga mengalami banyak kendala. Anak kurang menguasai gerak dasar memukul bola dengan baik dan gerak dasar menangkap bola dengan benar, terutama pada anak perempuan yang masih takut terkena lemparan bola. Jika dibandingkan dengan gerak memukul dan menangkap bola,

gerak dasar melempar dan gerak dasar berlari memenuhi indikator yang ditentukan. Dari hasil pengamatan, aktifitas siswa yang belum memenuhi indikator keberhasilan sebesar 23%. Dari kenyataan tersebut maka penulis berkesimpulan bahwa perlu untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pada siklus selanjutnya yaitu siklus II.

#### **4.1.2. Siklus Kedua**

Dalam siklus ini terdiri atas empat tahapan yang meliputi, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

##### **4.1.2.1. Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap ini peneliti menjelaskan kepada teman sejawat sebagai kolaborator yaitu bapak Puji Riyono, S.Pd guru penjasorkes di SD Negeri 4 Raguklampitan Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tentang kompetensi dasar yang ingin dicapai. Kemudian peneliti bersama kolaborator berdiskusi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Bersama teman sejawat sebagai kolaborator (*observer*) peneliti menyusun rencana pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dalam permainan bola kasti modifikasi alat dan peraturan. Dalam siklus II ini ditekankan pada kerjasama antar anggota dalam kelompok permainan. Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2013 di SD Negeri 3 Batealit Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara.

#### 4.1.2.2. Pelaksanaan (*Action*)

Dari hasil pengamatan siklus II pada ranah kognitif yaitu penilaian siswa tentang pengetahuan terhadap permainan kasti dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5. Hasil Nilai Tes Tindakan Siklus II Ranah Kognitif

No.	Kriteria	Skor maksimal	Hasil	
			Skor yang dicapai	Persentase
1.	Siswa mengetahui peraturan permainan kasti	48	39	81%
2.	Siswa mengetahui gerak dasar permainan kasti	48	40	83%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah skor yang dicapai siswa dalam aspek kognitif mengalami peningkatan yang signifikan. Pada kriteria yang pertama tentang pengetahuan peraturan permainan kasti mengalami peningkatan dari 77% pada siklus pertama menjadi 81% pada siklus kedua. Dengan kata lain skor yang dicapai dari 37 menjadi 39 dari skor maksimal yang harus dicapai yaitu 48. Sedangkan pengetahuan siswa tentang gerak dasar permainan kasti juga mengalami peningkatan jika dibandingkan dari siklus pertama sebesar 81% menjadi sebesar 83% pada siklus kedua yang memenuhi indikator yang ditentukan. Dengan kata lain skor yang dicapai dari 39 menjadi 40 dari skor maksimal yang harus dicapai yaitu 48. Adapun hasil pencapaian siswa terhadap indikator kinerja pada ranah Afektif dapat dilihat pada tabel 4.6. seperti berikut:



Tabel 4.6. Hasil Nilai Tes Tindakan Siklus II Ranak Afektif.

No.	Kriteria	Skor maksimal	Hasil	
			Skor yang dicapai	Persentase
1.	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik.	48	39	81%
2.	Siswa mau melakukan kerjasama dalam tim.	48	38	79%
3.	Siswa memiliki sikap disiplin dalam proses pembelajaran.	48	37	77%
4.	Sikap sportif	48	40	83%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa skor yang dicapai siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada masing-masing kriteria. Pada saat guru menjelaskan, siswa dapat menerima materi dengan baik. Hal ini terbukti sebanyak 81% siswa mampu menerima materi yang disampaikan guru dan dapat menciptakan suasana yang kondusif. Sedangkan dalam melakukan kerjasama tim dengan skor 38 (79%) dari skor maksimal. Sikap disiplin dalam proses pembelajaran siswa mampu mencapai skor 37 dari skor maksimal 48 atau sekitar 77%. Untuk itu kerjasama siswa dalam tim masih kurang maksimal atau sekitar 21% siswa yang belum mampu bekerjasama dalam tim. Selain itu, kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran juga perlu ditingkatkan. Pada ranah afektif juga menilai tentang sportifitas atau sikap sportif siswa dalam permainan kasti. Dari skor maksimal siswa hanya mampu mencapai skor 40 atau 83% dalam hal

sportifitas kinerja. Hasil pencapaian siswa terhadap indikator kinerja pada ranah psikomotor dapat dilihat pada tabel 4.7. berikut ini.

Tabel 4.7. Hasil Nilai Tes Tindakan Siklus II pada ranah Psikomotorik

No.	Kriteria	Skor maksimal	Hasil	
			Skor yang dicapai	Persentase
1.	Siswa menguasai gerak dasar memukul bola dengan benar.	48	41	85%
2.	Siswa menguasai gerak dasar menangkap bola dengan benar.	48	38	79%
3.	Siswa menguasai gerak dasar melempar bola dengan benar.	48	39	81%
4.	Siswa menguasai gerak dasar berlari dengan benar.	48	41	85%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada ranah psikomotorik juga mengalami peningkatan diantaranya penguasaan gerak dasar memukul bola dapat dilakukan dengan baik, namun belum mencapai maksimal. Hal ini terbukti dari pencapaian skor yang dicapai sudah baik yaitu mencapai 41 (85%) dari skor maksimal. Begitu pula dalam penguasaan gerak dasar menangkap bola dengan benar mengalami peningkatan menjadi 38 (79%) dari skor maksimal. Seperti halnya siklus I, pada ranah psikomotorik ini, pencapaian skor terendah adalah pada teknik menangkap bola. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa terutama siswa perempuan kurang pas pada saat menangkap bola sehingga berpengaruh terhadap gerak menangkap bola kasti. Berbeda dengan gerak dasar menangkap

bola, pada gerak melempar bola dan gerak dasar berlari yang dilakukan oleh siswa mencapai hasil yang baik. Hal ini terbukti pada penguasaan gerak dasar melempar bola mencapai skor 39 (81%) dari skor maksimal. Sedangkan pada gerak dasar berlari mencapai nilai tertinggi diantara kriteria yang lain pada ranah psikomotor yaitu sebesar 41 atau 85% siswa yang mampu mencapai kriteria yang ditentukan.

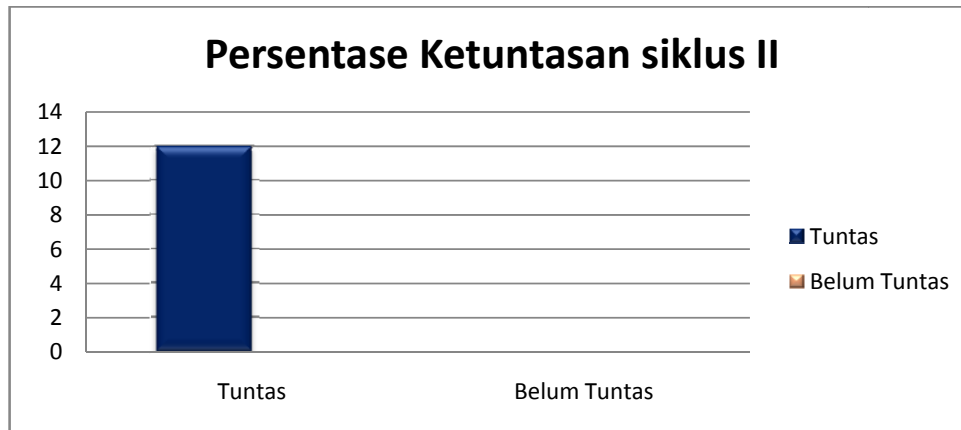
#### 4.1.2.3 Observasi (Observe)

Berdasarkan hasil evaluasi pekerjaan siswa menunjukkan bahwa siswa cukup memahami keterampilan bermain kasti melalui modifikasi alat dan peraturan. Dari 12 siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 12 siswa artinya tingkat persentase ketuntasan sebesar 100%. Hasil tes siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.8. Hasil Nilai Tes Tindakan Siklus II

No.	Nilai Siswa (KKM)	Jumlah	Persentase
1.	$\geq 70$	12 siswa	100%
2.	$< 70$	0 siswa	0 %
Jumlah		12 siswa	100 %

Selanjutnya untuk mengetahui sejauh mana tingkat ketuntasan belajar siswa pada tes formatif mata pelajaran Penjasorkes Siklus I dapat dilihat pada gambar 4.2 persentase ketuntasan sebagai berikut.



Gambar 4.2. Persentase Ketuntasan Siklus II

#### 4.1.1.4. Refleksi (*Reflection*)

Dari hasil pengamatan siswa dapat direfleksikan bahwa adanya peningkatan penilaian terhadap aspek-aspek prestasi dalam permainan bola kasti. Dari aspek kognitif sebagian besar siswa sudah tidak mengalami kebingungan dalam peraturan dan gerak dasar yang harus diterapkan dalam permainan bola kasti. Jika dilihat dari aspek Afektif juga terdapat peningkatan adanya kerjasama dalam tim dan sikap disiplin dalam proses pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Sebagian besar siswa sudah mengerti peraturan-peraturan yang harus dilakukan dalam permainan kasti. Sikap sportif dalam permainan juga dapat dilakukan dengan baik.

Di samping peningkatan pada aspek kognitif maupaun afektif, pada aspek psikomotorik juga mengalami banyak peningkatan. Siswa sudah bisa menguasai gerak dasar memukul bola dengan baik dan gerak dasar menangkap bola dengan benar, terutama pada anak perempuan yang sudah tidak takut terkena lemparan bola. Jika dibandingkan dengan gerak memukul dan menangkap bola, gerak

melempar dan gerak berlari mencapai skor yang maksimal. Dari hasil pengamatan, aktifitas siswa yang sudah memenuhi indikator keberhasilan sebesar 100%. Namun ada sebagian kecil siswa yang masih mendapat nilai pada batas KKM. Dari kenyataan tersebut maka penulis berkesimpulan bahwa kegiatan memperbaiki kualitas pembelajaran tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

#### **4.2 Pembahasan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu memodifikasi alat dan peraturan dalam permainan bola kasti ternyata dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan bola kasti. Pada siklus I penulis menerapkan peraturan dan penggunaan alat modifikasi dalam permainan bola kasti, dari 12 siswa ada 8 siswa yang telah mencapai ketuntasan dan 4 siswa belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa langkah yang diambil pada siklus I sebagai bagian dari strategi perbaikan pembelajaran yang ditempuh telah mulai menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa dalam permainan bola kasti.

Pada Siklus II yang dilakukan dengan memodifikasi alat dan peraturan dalam permainan bola kasti berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan bola kasti. Dari 12 siswa ternyata semua siswa mampu mencapai ketuntasan dengan persentase ketuntasan 100%. Namun ada beberapa siswa yang mendapat nilai pada batas KKM.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.9. berikut ini.

Tabel 4.9. Peningkatan Hasil Belajar Setelah Diadakan Siklus I dan Siklus II

Data	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase	Kenaikan
Pra siklus	7	67%	-
Siklus I	8	77%	10%
Siklus II	12	100%	23%

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah diadakan siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 4.3 Peningkatan Siklus I dan Siklus II

Dengan demikian hasil penelitian yang penulis lakukan yaitu upaya peningkatan keterampilan bermain kasti melalui modifikasi alat dan peraturan sesuai dengan harapan. Hal ini menunjukkan bahwa langkah yang diambil pada setiap siklus sebagai bagian dari strategi perbaikan pembelajaran yang ditempuh telah berhasil meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam permainan bola kasti. Sehingga penelitian tindakan terbukti.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Batealit Kabupaten Jepara tahun ajaran 2012/2013 maka dapat disimpulkan bahwa Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Kasti Melalui Modifikasi Alat dan Peraturan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Batealit Kabupaten Jepara dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan dalam bermain kasti, sehingga siswa dapat mencapai ketuntasan belajar untuk semua aspek yakni aspek kognitif, afektif dan aspek psikomotor.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan simpulan tersebut maka disarankan

- 1) Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan hendaknya lebih mengembangkan kreatifitas dalam kegiatan mengajar terutama dalam memilih dan meramu metode yang sesuai dengan materi yang akan disajikan atau diajarkan serta penggunaan media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Siswa hendaknya memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dan lebih rajin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, jika belum memahami materi pembelajaran siswa tidak takut untuk bertanya.
- 3) Peneliti lain, dapat dijadikan pertimbangan peneliti lain untuk mengembangkan model pembelajaran dengan kasus yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkhadir.1992.*Asazdan landasan pendidikan jasmani*.Semarang Departemen pendidikan dan kebudayaan.
- Arikunto, dkk. 2008.*PenelitianTindakan Kelas*.Jakarta:PT BumiAksara.
- Darsono. 2000. *Belajar pembelajaran*. Semarang. Ikip Semarang Press
- KBIO.Online posting. <http://kamusbahasaindonesia.org/>
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD Negeri 03 Batealit Jepara.
- Mulyasa.2005.*Kurikulum berbasis kompetensi, konsep, karakteristik dan implementasi*.Bandung : remaja rosdakarya.
- Nurharsono Tri,Sri Haryono.2011.*Permainan Tonnis*.Semarang:Universitas Negeri Semarang.
- Purwodarminto.1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.Jakarta : Balai Pustaka
- Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.2007.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.Jakarta : Depdiknas.
- Santoso,dkk.2010.*Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*.Jakarta:Yudhistira.
- Soemitro. 1992. *Permainan kecil*. Jakarta :Depdiknas.
- Subarja,Herman.2007.*Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sukardi, 2003.*Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sukirman, dkk. 2004. *Matematika*.Jakarta : Universitas Terbuka.





**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Nomor :

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

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing
- Mengingat** : 1. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
2. SK Rektor UNNES No. 162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;  
3. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No. 4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Januari 1970

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan  
PERTAMA**

Menunjuk dan menugaskan kepada

1. Nama : SUPRIYONO, S.Pd., M.Or  
NIP : 197201271998021001  
Pangkat/Golongan : III/c - Penata  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing I

2. Nama : SRI HARYONO, S.Pd., M.Or  
NIP : 196911131998021001  
Pangkat/Golongan : IV/a - Pembina  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : MIFTAKUL HUDA  
NIM : 6101911074  
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani,  
Kesehatan, dan Rekreasi  
Topik : UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN  
KASTI MELALUI MODIFIKASI ALAT DAN PERATURAN  
PADA SISWA KELAS IV SD N 3 BATEALIT KABUPATEN  
SEPARA, TAHUN AJARAN 2012/2013

**KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan



DI SEMARANG  
TANGGAL : 27 Mei 2013

Harry Pramono, M.Si.  
NIP. 195910191985031001

**Tembusan**

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





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

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

Telepon: 024-8508007

Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: [fik\\_unnes@telkom.net](mailto:fik_unnes@telkom.net)

No. : 2172/UN-37.1.6/PL/2013  
Lamp : .....  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SD N 3 Batealit  
di SD N 3 Batealit

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

Nama : MIFTAKUL HUDA  
NIM : 6101911074  
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
Topik : UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN KASTI MELALUI  
MODIFIKASI ALAT DAN PERATURAN PADA SISWA KELAS IV SD N 3  
BATEALIT KABUPATEN JEPARA TAHUN AJARAN 2012/2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 23 Mei 2013

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



6101911074

**PEMERINTAHAN KABUPATEN JEPARA**  
**UPT DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
**KECAMATAN BATEALIT**  
**SD NEGERI 3 BATEALIT**  
Jln. Gili Cabe, Desa Batealit Kode Pos 59461

---

**SURAT KETERANGAN**

**No. 047.1 /61**

Berdasarkan Surat Ijin Penelitian Nomor /FIK/ , tanggal Mei 2013, Kepala SD Negeri 3 Batealit, Kecamatan Batealit, Kabupaten Jepara menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Miftakul Huda  
NIM : 6101911074  
Jurusan/Progdi : PJKR/PGPJSD SI  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 3 Batealit pada tanggal 15 dan 22 Mei 2013 dengan judul “ **UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN KASTI MELALUI MODIFIKASI ALAT DAN PERATURAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 BATEALIT JEPARA TAHUN AJARAN 2012/2013.**”

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jepara, Mei 2013

Kepala SD Negeri 3 Batealit



## Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP ) SIKLUS 1**

Sekolah : SD N 3 Batealit  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
 Kelas / Semester : IV / II  
 Ruang Lingkup : Permainan bola kecil  
 Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit ( 1 X Pertemuan )

## Standart Kompetensi

6.1 Mempraktikkan berbagai gerak ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

## Kompetensi Dasar

6.3 Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama regu, sportivitas, dan kejujuran.

## Indikator

## Kognitif

## Produk

1. Menjelaskan bagaimana permainan kasti
2. Menjelaskan bagaimana teknik dasar bermain kasti

## Proses

1. Memahami teknik bermain kasti
2. Mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan kasti

## Psikomotor

1. Mempraktikkan gerak dasar memukul bola
2. Mempraktikkan gerak dasar menangkap bola
3. Mempraktikkan gerak dasar melempar bola
4. Mempraktikkan gerak dasar berlari

**Afektif**

## Perilaku berkarakter

1. Disiplin saat bermain
2. Kesungguhan dalam bermain

## Ketrampilan social

1. Kerjasama dalam menjaga kebersihan dan keselamatan selama di lapangan
2. Berani bertanya atau berpendapat
3. Menjadi pendengar yang baik

**A.TUJUAN PEMBELAJARAN**

## Kognitif

## Produk :

1. Siswa dapat menjelaskan bagaimana sejarah permainan kasti
2. Siswa dapat menyebutkan gerak dasar bermain kasti

## Proses

1. Diberi contoh gerakan, siswa dapat menbak gerakan tersebut

## Psikomotor :

1. Siswa dapat mempraktekkan gerakan memukul bola
2. Siswa dapat mempraktekkan gerakan menangkap bola
3. Siswa dapat mempraktekkan gerakan melempar bola
4. Siswa dapat mempraktekkan gerak lari

## Afektif :

## Perilaku berkarakter :

1. Siswa dapat menunjukkan sikap disiplin dalam melakukan berbagai permainan modifikasi dilapangan.
2. Siswa dapat menunjukkan kesungguhan dalam mengikuti berbagai permainan modifikasi dilapangan.

**Ketrampilan sosial :**

1. Siswa dapat menjaga kebersihan dan keselamatan dengan saling memperhatikan teman dan kerjasama dalam kelompok
2. Berani bertanya atau berpendapat
3. Menjadi pendengar yang baik

**B. Materi Pembelajaran**

1. Menjelaskan peraturan bermain kasti
2. Memukul bola yang dilambungkan dari berbagai arah
3. Berlari dengan berbagai variasi
4. Melambungkan bola dengan berbagai arah dan kecepatan
5. Menangkap bola dengan berbagai arah dan kecepatan

**C. Metode Pembelajaran**

1. Model : model pembelajaran kooperatif dan langsung
2. Metode : ceramah, demonstrasi, penugasan dan timbal balik

**D. Bahan dan Alat**

1. Perangkat : Silabus, RPP, Lembar Presensi, Lembar Penilaian, Media Pembelajaran, Bahan ajar buku penjas kelas V.
2. Peralatan : Lapangan, Pemukul kasti, Bola kasti, Tiang hinggap, Scoring board/keset, Peluit, Stopwatch, Bendera kecil dan tali raffia

**E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

1. Menyiapkan perangkat ( Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media Pembelajaran, Penilaian )
2. Menyiapkan peralatan yang diperlukan dan kesiapan siswa

**Kegiatan Awal Pembelajaran**

1. Anak-anak dibariskan, diabsen, berdoa
2. Penyampaian materi
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran khususnya psikomotor dan afektif
4. Melakukan kegiatan pemanasan

**Kegiatan inti**

## a. Tugas gerak

1. Guru membentuk dua bersaf dan menjelaskan peraturan bermain kasti
2. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara melakukan gerakan memukul bola
3. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara melakukan gerakan menangkap bola
4. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara melakukan gerakan melempar bola
5. Memberikan kebenaran gerak dasar dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran
6. Evaluasi umum proses dan hasil belajar siswa mengenai pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.
7. Guru menggunakan lembar penilaian ketrampilan, sosial dan perilaku berkarakter

**Kegiatan Akhir**

1. Pendinginan  
Anak-anak dibariskan, kemudian guru memberikan gerakan penguluran.
2. Refleksi  
Pengalaman belajar siswa
3. Evaluasi  
Guru memberikan penilaian secara umum apa yang telah dilakukan siswa dengan menggunakan lembar penilaian.
4. Apresiasi  
Guru memberikan penghargaan atau hasil kerja siswa
5. Tindak lanjut  
Memberikan tugas kepada anak-anak agar selalu latihan di rumah  
Anak dibariskan, berdoa, kemudian berjalan menuju sekolah

**F. Alat dan sumber belajar**

Alat-alat : Lapangan, pemukul kasti, bola kasti, tiang hinggap, scoring board/keset, pluit, kapur, line/tali


Sumber belajar :

1. Buku penjasorkes kelas v

**G. Penilaian**

1. Tehnik penilaian :
  - a. Tes lisan terkait penilaian kognitif
  - b. Tes unjuk kerja (psikomotorik)
  - c. Pengamatan sikap

Guru Penjasorkes

  
**MIFTAKUL HUDA**  
NIP.



LEMBAR PENILAIAN KINERJA  
SISWA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
 Kelas Semester : IV/2  
 Materi : Variasi gerak dalam permainan bola kecil melalui modifikasi alat dan peraturan

No	No. Induk	Nama Siswa	Afiliasi Siswa												Nilai	Kriteria		
			Kognitif						Keterampilan								Skor total	
			Kognitif			Keterampilan			Kognitif			Keterampilan						
1	287	BAGAS S	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	85	TUNTAS
2	305	IMUNG RATNANINGSIH	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	27	68	TIDAK TUNTAS
3	309	M. RISKI MAULANA	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80	TUNTAS
4	312	A. NIZAR	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	4	4	30	75	TUNTAS	
5	314	DINIYATI	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	27	68	TIDAK TUNTAS	
6	315	IBNU SAROFMAN	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78	TUNTAS	
7	316	M. ILHAM NURYANTO	4	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	27	68	TIDAK TUNTAS	
8	317	DYAH NAVITASARI	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	30	75	TUNTAS	
9	318	ROYATUL M.	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80	TUNTAS	
10	319	VERA ANGGRAINI	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	37	93	TUNTAS	
11	320	M. FARUKAN	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	56	90	TUNTAS	
12	321	SAPUL ARIF	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	37	90	TUNTAS	
Jumlah			37	39	38	36	36	37	38	37	38	37	39	37	370	925		
Rata-rata																		
KKM																		
Nilai Tertinggi																		
Nilai Terendah																		
Prosentase Ketuntasan			77%	81%	79%	75%	77%	79%	79%	69%	77%	81%	77%					

Jepara, 15 Mei 2013  
 Kepala Sekolah  
 Puji Rejose, S.Pd  
 NIP. 19690217 2004 1004

Keterangan:  
 Penilaian pada ranah Kognitif, Afektif dan Pakomotik menggunakan Rating scale dari nilai 1-4

## Lampiran 6

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP ) SIKLUS II**

Sekolah : SD N 3 Batealit  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
 Kelas / Semester : IV / II  
 Ruang Lingkup : Permainan bola kecil  
 Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit ( 1 X Pertemuan )

## Standart Kompetensi

6.1 Mempraktikkan berbagai gerak ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

## Kompetensi Dasar

6.3 Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama regu, sportivitas, dan kejujuran.

## Indikator

## Kognitif

## Produk

1. Menjelaskan bagaimana permainan kasti modifikasi
2. Menjelaskan bagaimana gerak dasar bermain kasti modifikasi

## Proses

1. Memahami gerak bermain kasti modifikasi
2. Mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan kasti modifikasi

## Psikomotor

1. Mempraktikkan gerak dasar memukul bola
2. Mempraktikkan gerak dasar menangkap bola
3. Mempraktikkan gerak melempar
4. Mempraktikkan gerak dasar berlari

**Afektif****Perilaku berkarakter**

1. Disiplin saat bermain
2. Kesungguhan dalam bermain

**Ketrampilan social**

1. Kerjasama dalam menjaga kebersihan dan keselamatan selama di lapangan
2. Berani bertanya atau berpendapat
3. Menjadi pendengar yang baik

**A.TUJUAN PEMBELAJARAN****Kognitif****Produk :**

1. Siswa dapat menjelaskan bagaimana sejarah permainan kasti
2. Siswa dapat menyebutkan gerak dasar bermain kasti

**Proses**

1. Diberi contoh gerakan, siswa dapat menebak gerakan tersebut

**Psikomotor :**

1. Siswa dapat mempraktekkan gerakan memukul bola
2. Siswa dapat mempraktekkan gerakan menangkap bola
3. Siswa dapat mempraktekkan gerakan melambungkan bola
4. Siswa dapat mempraktekkan gerak lari
5. Siswa dapat mempraktekkan gerak menghindar/mengelak

**Afektif :****Perilaku berkarakter :**

1. Siswa dapat menunjukkan sikap disiplin dalam melakukan berbagai permainan modifikasi dilapangan.
2. Siswa dapat menunjukkan kesungguhan dalam mengikuti berbagai permainan modifikasi dilapangan.

**Ketrampilan sosial :**

1. Siswa dapat menjaga kebersihan dan keselamatan dengan saling memperhatikan teman dan kerjasama dalam kelompok
2. Berani bertanya atau berpendapat
3. Menjadi pendengar yang baik

**B. Materi Pembelajaran**

1. Menjelaskan peraturan bermain kasti modifikasi
2. Memukul bola yang dilambungkan dari berbagai arah
3. Berlari dengan berbagai variasi
4. Melambungkan bola dengan berbagai arah dan kecepatan
5. Menangkap bola dengan berbagai arah dan kecepatan

**C. Metode Pembelajaran**

1. Model : model pembelajaran kooperatif dan langsung
2. Metode : ceramah, demonstrasi, penugasan dan timbal balik

**D. Bahan dan Alat**

1. Perangkat : Silabus, RPP, Lembar Presensi, Lembar Penilaian, Media Pembelajaran, Bahan ajar buku penjas kelas V.
2. Peralatan : Lapangan, Peddle tonnis, Bola plastik, Tiang hinggap, Scoring board/keset, Peluit, Stopwatch, Bendera kecil dan tali raffia

**E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

1. Menyiapkan perangkat ( Silabus, RPP, Bahan Ajar, Media Pembelajaran, Penilaian )
2. Menyiapkan peralatan yang diperlukan dan kesiapan siswa

**Kegiatan Awal Pembelajaran**

1. Anak-anak dibariskan, diabsen, berdoa
2. Penyampaian materi
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran khususnya psikomotor dan afektif
4. Melakukan kegiatan pemanasan

**Kegiatan inti**

## a. Tahap pertama

1. Guru membentuk dua bersaf dan menjelaskan peraturan bermain kasti modifikasi
2. Guru menjelaskan peralatan modifikasi
3. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara melakukan gerakan memukul bola
4. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara melakukan gerakan menangkap bola
5. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan gerak dasar bermain kasti modifikasi.

## b. Tahap kedua

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain kasti modifikasi
2. Memberikan kebenaran gerak dasar dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran
3. Evaluasi umum proses dan hasil belajar siswa mengenai pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.
4. Guru menggunakan lembar penilaian ketrampilan, sosial dan perilaku berkarakter

**Kegiatan Akhir**

1. Pendinginan  
Anak-anak dibariskan, kemudian guru memberikan gerakan penguluran.
2. Refleksi  
Pengalaman belajar siswa
3. Evaluasi  
Guru memberikan penilaian secara umum apa yang telah dilakukan siswa dengan menggunakan lembar penilaian.
4. Apresiasi  
Guru memberikan penghargaan atau hasil kerja siswa

5. Tindak lanjut

Memberikan tugas kepada anak-anak agar selalu latihan dirumah

Anak dibariskan, berdoa, kemudian berjalan menuju sekolah

**F. Alat dan sumber belajar**

1. Alat-alat : Lapangan, peddle tonis, bola plastik, tiang hinggap, scoring board/keset, pluit, kapur, line/tali rafiah, bendera kecil.

2. Sumber belajar : Buku penjasorkes kelas v

**G. Penilaian**


1. Tehnik penilaian :

a. Tes lisan terkait penilaian kognitif

b. Tes unjuk kerja (psikomotorik)

c. Pengamatan sikap

Guru Penjasorkes

  
**MIFTAKUL HUDA**  
NIP.

Lampiran 7

LEMBAR PENILAIAN KINERJA  
SIKLUS II

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
 Kelas/ Semester : IV/2  
 Materi : Variasi gerak dalam permainan bola kecil melalui modifikasi alat dan peraturan

No	No. Induk	Nama Siswa	Aktifitas Siswa												Kriteria		
			Kognitif						Psikomotorik							Skor total	Nilai
			Kognitif			Psikomotorik			Kognitif			Psikomotorik					
1	287	BAGAS S.	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	37	93	TUNTAS
2	305	IMLUNG RATNANINGSIH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	73	TUNTAS
3	309	M. RISKI MAULANA	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	31	83	TUNTAS
4	312	A. NIZAR	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	32	80	TUNTAS
5	314	DIMYATI	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	28	70	TUNTAS
6	315	IBNU SAROHMAN	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29	73	TUNTAS
7	316	M. ILHAM NURYANTO	4	3	3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	33	83	TUNTAS
8	317	DYAH NANTYASARI	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70	TUNTAS
9	318	ROVIATUL M.	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	33	83	TUNTAS
10	319	VERA ANGGRAINI	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	34	85	TUNTAS
11	320	M. FARUKAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98	TUNTAS
12	321	SAIPUL ARIF	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	37	93	TUNTAS
Jumlah			39	40	39	38	37	40	41	38	39	41	39	41	392	980	
Rata-rata																82	
KKM																70	
Nilai Tertinggi																98	
Nilai Terendah																70	
Prosentase Ketuntasan			81%	83%	81%	79%	77%	83%	85%	79%	81%	85%	81%	85%		82%	

Jepara, 22 Mei 2013  
 Kepala Sekolah  
  
 NIP. 19690217200604 1 004

Keterangan:  
 Penilaian pada aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik menggunakan *Rating scale* dari nilai 1-4

## Lampiran 8 Kuesioner Aspek Kognitif

## KUESIONER TES KOGNITIF

Nama : arip / Sai Fulmu . arip

Kelas : IV cempat

## I. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terima kasih

## II. PERTANYAAN

1. Permainan kasti merupakan permainan bola kecil.?  
 a. Ya  
 b. Tidak
2. Permainan kasti merupakan permainan modern.?  
 a. Ya  
 b. Tidak
3. Permainan kasti dimainkan beregu.?  
 a. Ya  
 b. Tidak
4. Pemukul bola dalam permainan kasti dilakukan secara bebas  
 a. Ya  
 b. Tidak
5. Untuk menangkap bola datar posisi badan harus bungkuk  
 a. Ya  
 b. Tidak



6. Contoh gerak lokomotor dalam permainan kasti adalah berlari
- a. Ya  
 b. Tidak
7. Teknik dasar dalam permainan kasti adalah menendang.
- a. Ya  
 b. Tidak
8. Apakah permainan kasti modifikasi dapat dimainkan secara individu ?
- a. Ya  
 b. Tidak
9. Apakah sebelum melakukan permainan kasti modifikasi perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?
- a. Ya  
 b. Tidak
10. Apakah dengan sering berlatih dapat meningkatkan ketrampilan bermain kasti?
- a. Ya  
 b. Tidak

## Lampiran 9

## Angket Respon (Tingkat Kepuasan Belajar) Siswa

Nama Siswa : vera angreani

Kelas : LV (empat)

**Petunjuk !**

1. Berilah tanda silang (X) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan diri anda!
2. Berilah tanda pagar (#) untuk jawaban yang tidak jadi anda pilih kemudian beri tanda silang (X) untuk jawaban lainnya yang menurut anda benar.
3. Jawablah dengan jujur, karena objektivitas kejujuran anda sangat membantu kami.
4. Kami ucapkan terima kasih atas kesediaanya dalam pengisian angket ini.

**Pertanyaan :**

1. Saya lebih suka pembelajaran penjasorkes dari pada pelajaran lain.

Ya                      b. Tidak

2. Saya tidak suka pelajaran penjasorkes karena banyak gerak.

a. Ya                       Tidak

3. Saya lebih suka pelajaran lain dari pada pelajaran penjasorkes.

Ya                      b. Tidak

4. Pertama kali saya melihat pembelajaran ini, saya percaya pembelajaran ini sangat mudah.

Ya                      b. Tidak

5. Apakah pembelajaran kasti modifikasi menarik dan lebih mudah?

Ya                      b. Tidak

6. Materi pembelajaran ini tidak menarik bagi saya.
- a. Ya   Tidak
7. Alat yang digunakan dalam pembelajaran kasti modifikasi sangat susah?
- a. Ya   Tidak
8. Dengan model pembelajaran modifikasi alat, saya lebih susah dalam mengikuti pembelajaran permainan kasti modifikasi.
- a. Ya   Tidak
9. Dalam pembelajaran seperti ini, saya lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.
- Ya  b. Tidak
10. Menurut pendapat anda, apakah model pembelajaran modifikasi alat merupakan hal yang baru bagi anda?
- Ya  b. Tidak

Tanda Tangan  


## Lampiran 10

**Angket Kolaborasi**

---

Nama : Puji Riyono, S.Pd

Jabatan : Guru Penjasorkes

Unit Tugas : SD Negeri 4 Ragulampitan

**Petunjuk !**

1. Berilah tanda silang (X) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan diri anda!
2. Jawablah dengan jujur, karena obyektivitas kejujuran anda sangat membantu kami.
3. Kami ucapkan terima kasih atas kesediannya dalam pengisian angket ini.

**Pertanyaan :**

1. Menurut pendapat anda apakah pembelajaran modifikasi menyenangkan bagi siswa?  
a.  Ya                      b.  Tidak
2. Apakah anda setuju dengan pembelajaran modifikasi?  
a.  Ya                      b.  Tidak
3. Efektifkah pembelajaran modifikasi jika di terapkan dalam 1 x pertemuan?  
a.  Ya                      b.  Tidak
4. Apakah model pembelajaran yang di terapkan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa?  
a.  Ya                      b.  Tidak

5. Apakah model pembelajaran yang di gunakan lebih efektif dari pada model pembelajaran biasa?

a. Ya                      b. Tidak

Komentar

Proses pembelajaran baik, alat yang digunakan juga di kembangkan dengan materi yang akan di sampaikan

Kolaborasi



Puji Riyono, S.Pd

NIP:19690217 200604 1 004

**GAMBAR KEGIATAN PEMBELAJARAN  
SIKLUS I**



Kegiatan awal pembelajaran



Kegiatan pemanasan



Siswa bermain kasti



Guru melakukan refleksi dan menutup pembelajaran

GAMBAR KEGIATAN PEMBELAJARAN  
SIKLUS II

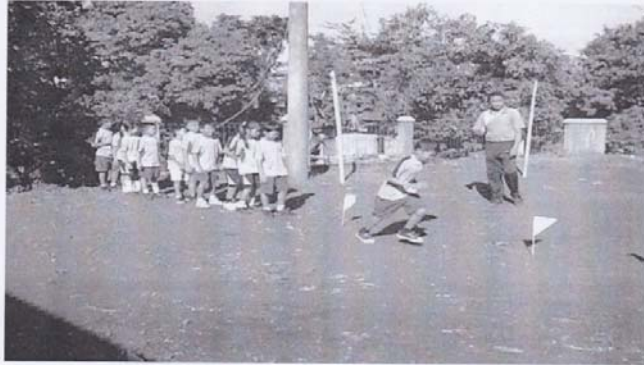


Kegiatan awal pembelajaran

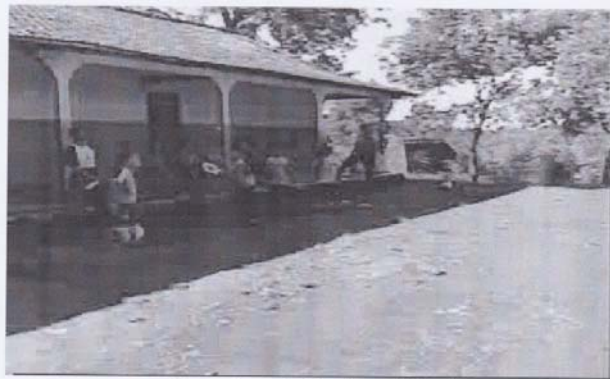


Kegiatan pemanasan





Siswa melatih kelincahan



Siswa bermain kasti modifikasi































