



**PERMAINAN KASBOLSEN UNTUK PEMBELAJARAN KASTI
PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SUSUKAN
KECAMATAN SUSUKAN KABUPATEN
BANJARNEGARATAHUN
AJARAN 2014/2015**

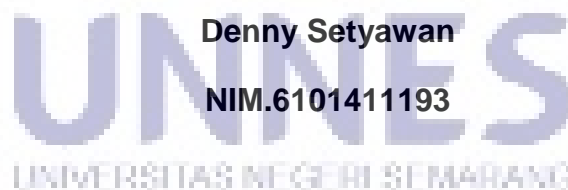
SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Denny Setyawan

NIM.6101411193



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

2015

ABSTRAK

Denny Setyawan.2015. Permainan Kasbolsen untuk pembelajaran Kasti pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Susukan Kecamatan Susukan Kabupaten Banjarnegara.Skripsi.Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd.

Kata kunci: Permainan Kasti, Permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh)

Latar belakang penelitian ini adalah materi penjasorkes yang sering diajarkan di sekolah tersebut hanya permainan bola besar, seperti sepak bola, bola voli, dan basket, juga materi pembelajaran yang belum dimodifikasi dan kurangnya ragam permainan bola kecil yang diajarkan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh) untuk pembelajaran Kasti pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Susukan. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran permainan bola kecil melalui permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh) untuk mendapatkan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Susukan, desa Panarusan Kulon, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara.

Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Sugiyono yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa modifikasi permainan kasti), (3) validasi ahli, (4) revisi produk pertama, (5) uji coba lapangan, (6) revisi produk akhir, (7) hasil akhir modifikasi permainan kasti bagi siswa kelas VIII yang dihasilkan melalui revisi uji coba lapangan.

Data hasil uji coba skala kecil diperoleh presentase aspek psikomotor 79,48% (baik), aspek afektif 82,5% (baik), aspek kognitif 83,12% (baik). Data uji coba skala besar diperoleh presentase aspek psikomotor 87,90% (baik), aspek afektif 90,98% (sangat baik), aspek kognitif 92,18% (sangat baik). Dari uji coba lapangan di dapat data persentase dari ahli penjas sebesar 96,66%, dan ahli pembelajaran sebesar 95%. Dari data yang diperoleh maka dapat disimpulkan pengembangan permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh) dapat digunakan dalam pembelajaran Penjasorkes.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh) dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Susukan. Dapat disarankan bagi guru pendidikan jasmani di SMP untuk menggunakan produk permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh) dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Denny Setyawan

Nim : 6101411193

Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul : Permainan Kasbolsen Untuk Pembelajaran Kasti Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Susukan, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015.

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

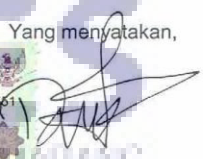
Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Semarang, Agustus 2015

Yang menyatakan,


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG




Denny Setyawan

NIM.6101411193

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul model Permainan Kasbolsen untuk Pembelajaran Kasti Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 susukan, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015 telah disetujui dan disahkan, pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 27 Agustus 2015

Menyetujui,

Dra. Anitrotul Qorih, M.Pd
NIP.196508211999032001

Semarang, Agustus 2015

Yang Mengajukan

Denny Setyawan
NIM.6101411193

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Drs. Mugyo Hartono, M.Pd
NIP.19610903 198803 1 002

27/8/2015

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

LEMBAR PENGESAHAN

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

Nama : Denny Setyawan
Nim. : 6101411193
Judul : Permainan Kasbolsen Untuk Pembelajaran Kasti Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Susukan, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015.
Pada hari. : Selasa
Tanggal : 29 September 2015



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

Panitia Ujian



Sekretaris
PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PJKR
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Andry Akhiruyanto, S.Pd., M.Pd
NIP. 198101292003121001

Dewan Penguji

1. Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd
NIP.197302022006041001

(ketua)

2. Ranu Baskora Aji P, S.Pd., M.Pd
NIP.197412151997031004

(anggota)

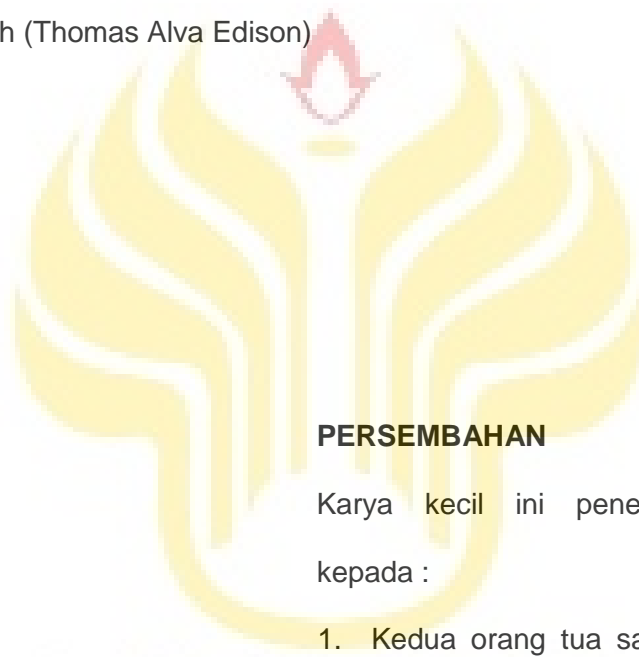
3. Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd
NIP.196508211999032001

(anggota)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

1. Kebanyakan dari kita tidak mensyukuri apa yang sudah kita miliki, tetapi kita selalu menyesali apa yang belum kita capai (Schopenhauer)
2. Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang yang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah (Thomas Alva Edison)



PERSEMBAHAN

Karya kecil ini peneliti persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Hadi Ismanto dan Ibu Siti Khotijah, terima kasih atas doa, semangat, cinta dan kasih sayang, serta segalanya yang telah bapak ibu curahkan kepada saya.
2. Kakak saya Mbak Ririn Lisnawati yang tak pernah lelah memberikan semangat dan dukungan kepada saya.
3. Almamater Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Permainan Kasbolsen Untuk Pembelajaran Kasti Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Susukan, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan-kesulitan yang timbul dapat teratasi. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta memberikan ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Martin Sudarmono, S.Pd M.Pd. selaku dosen ahli pendidikan jasmani yang telah berkenan mengarahkan dan memberikan evaluasi sehingga produk dapat dihasilkan dengan baik.

6. Bapak Bambang Kuseno, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Susukan Kec. Susukan Kab. Banjarnegara yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Bapak Umar Said, S.Pd. selaku guru penjas Sekolah SMP Negeri 1 Susukan Kec. Susukan Kab. Banjarnegara yang telah membantu penulis dalam pengambilan data skripsi.
8. Bapak dan ibu dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Keluargaku tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun material serta doa restu demi terselesaikannya skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT selalu memberikan barokah dan anugerahnya yang terbaik atas jasa bapak/ibu/saudara sekalian.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih adakekurangan karena keterbatasan penulis. Dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pada pembaca pada umumnya.

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Spesifikasi Produk.....	6
1.6 Pentingnya Pengembangan	7
BAB II. LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Pengertian Pengembangan.....	8
2.1.2 Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	8
2.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga,	

dan Kesehatan	9
2.1.4. Pendidikan Jasmani SMP	10
2.1.4.1 Pendidikan Jasmani	10
2.1.4.2 Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani	10
2.1.5 Belajar dan Pembelajaran	12
2.1.6 Karakteristik Perkembangan Remaja	13
2.1.7 Bermain dan Permainan	17
2.1.8. Pentingnya Modifikasi Permainan	18
2.1.9 Sarana dan Prasarana	19
2.1.9.1 Pengertian Sarana dan Prasarana	19
2.1.9.2 Kelemahan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Menggunakan Sarana dan Prasarana ukuran sederhana	19
2.1.9.3 Pengembangan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di sekolah	21
2.1.10. Karakteristik Permainan Kasti	22
2.1.10.1 Hakekat Permainan Kasti	22
2.1.10.2 Tujuan Permainan Kasti	22
2.1.10.3 Sarana dan Prasarana Permainan Kasti	23
2.1.10.4 Teknik Dasar Permainan Kasti	24
2.1.10.5 Peraturan Pertandingan	26
2.1.11 Permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh)	28
2.1.11.1 Karakteristik Permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh)	28
2.1.11.2 Sarana dan Prasarana Permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh)	30
2.1.11.3 Peraturan Permainan	32

2.1.11.4 Tujuan Permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh).....	34
2.2. Kerangka Berpikir	35
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	37
3.2 Prosedur Pengembangan.....	38
3.3 Uji coba Produk.....	40
3.3.1 Desain Uji Coba	40
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	42
3.4 Hakikat Permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh).....	42
3.5 Peraturan Permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh) ...	42
3.6 Jenis Data	47
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	47
3.8 Analisis Data Produk	51
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	52
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan	52
4.1.2 Deskripsi Produk awal	53
4.1.3 Validasi Ahli.....	60
4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal	60
4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli.....	61
4.1.3.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil.....	63
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	63
4.2.1 Hasil Analisis Data Aspek Psikomotor dalam Uji coba Skala Kecil.....	64
4.2.2 Hasil Analisis Data Aspek Afektif dalam Uji Coba Skala Kecil.....	65
4.2.3 Hasil Analisis Data Aspek Kognitif dalam	

	Uji Coba Skala Kecil.....	67
4.2.4	Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil	69
4.3	Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	71
4.4	Data Uji Coba Skala Besar.....	77
4.4.1	Hasil Analisis Data Aspek Psikomotor dalam Uji Coba Skala Besar	77
4.4.2	Hasil Analisis Data Aspek Afektif dalam Uji Coba Skala Besar	79
4.4.3	Hasil Analisis Data Aspek Kognitif dalam Uji Coba Skala Besar	80
4.5	Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar ...	83
4.6	Draf Akhir Produk Permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh).....	89
BAB V. KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian Prototipe Produk.....	97
5.2	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....		100
LAMPIRAN		101



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Survei Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani SMP N 1 Susukan	3
2.1 Tabel Perbedaan Permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh) dan Kasti.....	29
3.1 Aspek, Indikator, dan Sub Indikator	47
3.2 Aspek, Indikator, dan Item Pertanyaan	48
3.2 Skor Jawaban Kuesioner “A” sampai “B”	48
3.4 Pertanyaan Kuesioner dan Angket pengamatan Peserta didik.....	49
3.5 Klasifikasi Presentase.....	50
4.1 Hasil Rata-Rata Skor Penilaian Ahli	60
4.2 Saran dan Perbaikan dari Ahli Pebjas dan Ahli Pembelajaran	61
4.3 Hasil Analisis Data Aspek Kognitif dalam Uji Coba Skala Kecil	66
4.4 Kendala dan Hambatan pada Uji Coba Skala Kecil.....	68
4.5 Hasil Analisi Data Aspek Kognitif dalam Uji Coba Skala Besar	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Diagram Pelaksanaan Uji Coba Produk	41
4.1 Lapangan Permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh)	55
4.2 Alat pemukul Kasbolsen (kasti bola sentuh).....	56
4.3 Bola permainan Kasbolsen (kasti bola sentuh)	56
4.4 Botol air mineral.....	57
4.5 Papan (kursi)	57
4.6 Kardus (tempat hinggap).....	57
4.7 Diagram Prosentase Hasil Uji Coba Skala Kecil	76
4.8 Diagram Prosentase Hasil Uji Coba Skala Besar	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Topik Skripsi	102
2. Usulan Topik Skripsi	103
3. Surat penetapan dosen pembimbing	104
4. Surat ijin penelitian.....	105
5. Surat keterangan telah melakukan penelitian.....	106
6. Kisi-kisi instrumen untuk ahli Penjas (skala kecil)	107
7. Kisi-kisi instrumen untuk ahli pembelajaran (skala kecil)	112
8. Kisi-kisi instrumen untuk ahli Penjas (skala besar).....	117
9. Kisi-kisi instrumen untuk ahli pembelajaran (skala besar)	122
10. Daftar nama siswa (uji coba skala kecil)	127
11. Lembar kuesioner untuk peserta didik (skala kecil)	128
12. Lembar penilaian aspek afektif dan psikomotor (skala kecil)	132
13. Daftar nama siswa (uji coba skala besar).....	139
14. Lembar kuesioner untuk peserta didik (skala besar)	141
15. Lembar penilaian aspek afektif dan psikomotor (skala besar)	146
16. Rencana Pembelajaran (RPP).....	155
17. Dokumentasi.....	167



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, ketrampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Depdiknas, 2006:2).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam setiap kurikulum di Indonesia. Pendidikan jasmani berperan penting dalam pembentukan karakter manusia Indonesia. Pendidikan jasmani mengajarkan nilai-nilai tentang moral, sportifitas, kerjasama, dan kedisiplinan.

Permainan adalah salah satu pokok bahasan pendidikan jasmani yang terdapat dalam standar kompetensi dasar, yang salah satu kompetensinya adalah menunjukkan kemauan untuk kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan.

Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, ketrampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani (UU No. 3 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 11). Pendidikan jasmani sangat erat kaitannya dengan kemampuan gerak anak. Pendidikan jasmani

menjadi salah satu fasilitas anak untuk bergerak. Pendidikan jasmani membantu anak dalam proses penemuan jati diri seorang anak.

Disini sangat dibutuhkan kreatifitas seorang guru penjas dalam menyampaikan pembelajaran agar pembelajaran yang disampaikan menarik dan tidak membuat siswa menjadi bosan. Tapi dalam kenyataan dilapangan masih sering dijumpai guru pendidikan jasmani memberikan pembelajaran secara konvensional , cenderung monoton, tidak menarik sehingga siswa tidak memiliki semangat dan tidak memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Tanpa disadari hal itu akan berpengaruh terhadap kebugaran jasmani siswa Sekolah Menengah Pertama.

Model pengembangan permainan merupakan salah satu upaya memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dilapangan. Model pengembangan permainan bertujuan untuk membuat sebuah permainan baru yang dapat diaplikasikan untuk pembelajaran pendidikan jasmani, dengan adanya pengembangan model permainan diharapkan agar pembelajaran berlangsung lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa dan siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan observasi yang sudah di lakukan pada tanggal 9 Februari 2015 di SMP Negeri 1 Susukan, masih mempunyai kendala untuk melakukan proses pembelajaran penjas. Selain kurang kreatifnya guru penjas dalam melakukan pembelajaran, juga tentang kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah tersebut yang kurang mendukung untuk proses pembelajaran penjas.

Hasil survei yang didapatkan dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1.1 Sarana dan Prasarana Permainan Bola Kecil

No	Sarpras	Ada	Tidak	Jumlah
1	Alat Pemukul	√		2
2	Bola		√	
3	Lapangan	√		1

(sumber: hasil survei tanggal 9 Februari 2015)

Sesuai dengan kompetensi dasar permainan bola kecil kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu : Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar berbagai bentuk permainan bola kecil dengan koordinasi yang baik.

Peneliti mengamati proses pembelajaran permainan bola kecil di SMP Negeri 1 Susukan khususnya untuk kelas VIII. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan ketika peneliti melakukan observasi mengenai pembelajaran bola kecil, diantaranya:

1. Materi penjasorkes yang sering diajarkan di sekolah tersebut hanya permainan bola besar, seperti sepak bola, bola volly, dan basket. Sedangkan pembelajaran bola kecil jarang di ajarkan.
2. Kurangnya ragam permainan bola kecil yang diajarkan.
3. Materi pembelajaran yang kurang dimodifikasi, sehingga proses pembelajaran di nilai kurang menarik.

Dari permasalahan-permasalahan di atas, maka sangat penting adanya pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani dengan memanfaatkan

sarana baru yang di buat oleh peneliti sebagai wahana penciptaan pembelajaran yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan hasil yang di capai diharapkan akan lebih baik serta bermanfaat bagi semua pihak.

Pengembangan modifikasi permainan merupakan cara untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik dan sederhana sehingga lebih mudah dipahami siswa. Pengembangan modifikasi permainan bertujuan menghasilkan produk baru dengan sarana dan prasarana yang dimodifikasi serta aturan-aturan yang di sederhanakan dan disesuaikan dengan karakter fisik peserta didik. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan model pembelajaran melalui modifikasi permainan dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih mengeksplorasi gerak secara bebas dan luas.

Pengembangan permainan dapat dilakukan dengan merubah aturan baku dan merubah sarana dan prasarananya atau bahkan membentuk sebuah permainan baru. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu adanya pengembangan permainan agar bisa mengoptimalkan proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya permainan bola kecil. Pengembangan itu berupa **“Permainan Kasbolsen Untuk Pembelajaran Kasti Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Susukan, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015”**

1.2 Perumusan Masalah

Dalam sebuah penelitian mempunyai permasalahan yang akan di teliti, dianalisis dan disesuaikan untuk pemecahannya. Dalam penelitian ini permasalahan yang akan dikaji adalah:

1. Bagaimana bentuk permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) untuk pembelajaran Kasti pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Susukan, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 20214/2015.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran permainan bola kecil melalui Permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) untuk mendapatkan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Susukan, Desa Panarusan Kulon, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat:

1. Secara Teoritis

Menambah pengetahuan dalam ilmu olahraga pada umumnya dan permainan bola kecil khususnya.

2. Secara Praktik

- 1) Bagi guru, melalui pengembangan ini diharapkan hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran dalam menerapkan modifikasi permainan bola kecil dan guru memperoleh strategi pembelajaran yang murah.

- 2) Bagi siswa, dari hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan ketrampilan gerak, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih baik.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebuah permainan baru "Permainan KASBOLSEN" yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP khususnya kelas VIII yang dapat meningkatkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor) menjadi lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran permainan bola kecil. Permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) adalah bentuk modifikasi dari permainan kasti. Bentuk lapangan permainan KASBOLSEN yaitu persegi 6, dengan ukuran panjang 35 meter dan lebar 15 meter. Permainan KASBOLSEN ini dimainkan oleh 2 regu atau tim, dan masing – masing regu terdiri dari 8 orang.

Produk yang dihasilkan diharapkan bisa menjadi referensi tambahan dalam dunia pendidikan khususnya penjasorkes. Manfaat produk antara lain:

1. Menambah referensi guru dalam materi pembelajaran permainan bola kecil.
2. Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran permainan bola kecil.
3. Pembelajaran permainan bola kecil melalui permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) akan lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran permainan bola kecil yang monoton.
4. Meningkatkan aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor,) peserta didik.
5. Menambah ragam materi permainan bola kecil yang masih sedikit dan kurang inovasi.

6. Mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana.

1.6 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Sebagai bekal pengalaman dalam perencanaan pembelajaran penjasorkes yang menyenangkan.

2. Bagi Guru Penjasorkes

Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar mata pelajaran penjasorkes serta motivasi bagi guru penjas untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran penjasorkes.

3. Bagi penelitian Lanjutan

Sebagai dasar penelitian lebih lanjut serta pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan tradisional Kasti.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kreatifitas produk tersebut, untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. (Soegiyono,2010:407).

Menurut Gay (Wasis, Dwiyo 200:4) pengertian metode penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa material pembelajaran media strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori.

2.1.2 Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual, dan sosial. (H. Abdulkadir Ateng 1992 : 4)

Menurut Adang Suherman (2000: 17) dijelaskan, Penjasorkes dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu sudut pandang tradisional dan sudut pandang

modern. Sudut pandang tradisional menganggap manusia terdiri dari dua komponen utama yang di pilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang, atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain pendidikan jasmani hanya sebagai pelengkap saja. Sedangkan pandangan modern, atau sering juga disebut pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah kesatuan dari berbagai bagian yang terpadu. Oleh karena itu pendidikan jasmani tidak dapat hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja.

2.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Menurut Adang Suherman (2000:22) pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak melulu hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual.

Adang Suherman (2000:23) mengemukakan secara umum tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat diklarifikasikan kedalam empat kategori, yaitu:

1. Perkembangan Fisik

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan kelakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang.

2. Perkembangan gerak

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.

3. Perkembangan Mental

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tubuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

4. Perkembangan Sosial

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

2.1.4 Pendidikan Jasmani SMP

2.1.4.1 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara sak sama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. (Samsudin 2008 : 2).

2.1.4.2 Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Perencanaan merupakan bagian integral dari pengajaran yang efektif. Efektifitas pengajaran akibat diadakannya perencanaan akan lebih nampak jelas manakala guru ingin menerapkan model-model atau materi pembelajaran yang tidak pernah diterapkan sebelumnya atau pada saat dihadapkan dengan lingkungan pembelajaran yang serba terbatas. Untuk itu kemampuan membuat

perencanaan bagi calon guru penjas merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan kemampuan guru dalam ketrampilan mengajarnya (Rusli Lutan, 2000: 1).

Menurut Rusli Lutan (2000: 1) mengemukakan bahwa pentingnya perencanaan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Waktu mengajar yang relatif terbatas

Rata-rata frekuensi mengajar penjas dalam satu minggu adalah satu kali dengan jumlah waktu 2 x 40 menit.

2. Latar belakang guru

Kemungkinan semua guru Penjas adalah lulusan lembaga persiapan guru penjas, namun tidak menutup kemungkinan guru Penjas harus mengajar pelajaran yang tidak diperolehnya waktu mengikuti pendidikan. Dalam kasus seperti ini perencanaan pengajaran sangat membantu guru agar dapat mengajar dengan baik.

3. Jumlah siswa dan fasilitas

Jumlah siswa yang cukup banyak dan peralatan dan fasilitas yang relatif terbatas akan mempengaruhi teknik dan strategi mengajar agar tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik.

4. Karakteristik siswa

Alasan ke empat pentingnya guru membuat perencanaan adalah karena siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Misalnya dalam hal fisik, pengetahuan, minat, lingkungan sosial, ekonomi, dan letak geografisnya.

5. Keterlibatan guru lain

Terkadang guru penjas memerlukan bantuan guru lain untuk mengawasi program yang diberikan kepada siswa. Dalam kasus demikian perencanaan perlu dibuat sehingga guru yang terlibat tahu secara pasti arah, tujuan, dan jenis kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa yang diawasinya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses mengajar pada dasarnya adalah proses penataan yang akan selalu melibatkan proses sebelum pelaksanaan (perencanaan), pelaksanaan (melaksanakan perencanaan), dan proses setelah pelaksanaan (evaluasi).

2.1.5 Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan sangat penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang (Achmad Rifa'i RC, 2009: 82).

Pembelajaran adalah usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik. Pembelajaran adalah cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari. Pembelajaran memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Achmad Rifa'i RC, 2009: 192).

2.1.6 Karakteristik Perkembangan Remaja

Masa remaja seringkali dikenal dengan masa mencari jati diri bisa disebut juga dengan identitas ego (*ego identity*) (Mohammad Ali 2008: 16). Ini terjadi karena masa remaja merupakan peralihan antara masa kehidupan orang dewasa. Dari segi fisiknya, mereka sudah bukan anak-anak lagi melainkan sudah seperti orang dewasa, tetapi jika mereka diperlakukan sebagai orang dewasa, ternyata belum dapat menunjukkan sikap dewasa.

Menurut Muhammad Ali dan Muhammad Asrori (2002: 16-18), ada sejumlah sikap yang sering ditunjukkan oleh remaja, yaitu sebagai berikut:

1. Kegelisahan

Sesuai dengan fase perkembangannya, remaja mempunyai banyak idealisme, angan-angan, atau keinginan yang hendak diwujudkan di masa depan. Namun, sesungguhnya remaja belum memiliki banyak kemampuan yang memadai untuk mewujudkan semua itu. Sering kali angan-angan dan keinginannya jauh dari lebih besar di bandingkan dengan kemampuannya.

2. Pertentangan

Sebagai individu yang sedang mencari jati diri, remaja berada pada situasi psikologis antara ingin melepaskan diri dari orang tua dan perasaan masih belum mampu untuk mandiri. Oleh karena itu pada umumnya remaja sering mengalami kebingungan karena sering terjadi pertentangan pendapat antara mereka dengan orang tua. Pertentangan yang sering terjadi itu menimbulkan keinginan remaja untuk melepaskan diri dari orang tua kemudian di tentangnya sendiri karena dalam diri remaja ada keinginan untuk memperoleh rasa aman. Remaja sesungguhnya belum begitu berani mengambil resiko dari tindakan meninggalkan lingkungan keluarga yang jelas aman bagi dirinya. Tambah pula

keinginan melepaskan diri itu belum sesuai dengan kesanggupan untuk berdiri sendiri tanpa bantuan orang tua dalam soal keuangan. Akibatnya, pertentangan yang sering terjadi itu akan menimbulkan kebingungan dalam diri remaja itu sendiri maupun orang lain.

3. Menghayal

Keinginan untuk menjelajah dan bertualang tidak semuanya tersalurkan. Biasanya hambatannya dari segi keuangan atau biaya. Sebab, menjelajah lingkungan sekitar yang luas akan membutuhkan biaya yang banyak, padahal kebanyakan remaja hanya memperoleh uang dari pemberian orang tuanya. Akibatnya, mereka lalu menghayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalannya melalui dunia fantasi. Khayalan remaja putra biasanya berkisar pada soal prestasi dan jenjang karier, sedang remaja putrid lebih mengkhayalkan romantika hidup. Khayalan ini tidak selamanya bersifat negatif. Sebab khayalan ini kadang-kadang menghasilkan sesuatu yang bersifat konstruktif, misalnya timbul ide-ide tertentu yang dapat direalisasikan

4. Aktivitas Berkelompok

Berbagai macam keinginan para remaja seringkali tidak dapat terpenuhi karena bermacam-macam kendala, dan yang sering terjadi adalah tidak tersedianya biaya. Adanya bermacam-macam larangan dari orang tua seringkali melemahkan atau bahkan mematahkan semangat para remaja. Kebanyakan remaja menemukan jalan keluar dari kesulitannya setelah mereka berkumpul dengan rekan sebaya untuk melakukan kegiatan bersama. Mereka melakukan sesuatu kegiatan secara berkelompok sehingga berbagai kendala dapat diatasi bersama-sama.

5. Keinginan Mencoba Segala Sesuatu

Pada umumnya, remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*high curiosity*). Karena di dorong oleh rasa ingin tahu yang tinggi, remaja cenderung ingin bertualang, menjelajah segala sesuatu, dan mencoba segala sesuatu yang belum pernah dialaminya. Selain itu, di dorong juga oleh keinginan seperti orang dewasa menyebabkan remaja ingin mencoba melakukan apa yang sering dilakukan oleh orang dewasa. Akibatnya, tidak jarang-jarang secara sembunyi-sembunyi, remaja pria mencoba merokok karena sering melihat orang dewasa melakukannya. Seolah-olah dalam hati kecilnya berkata bahwa remaja ingin membuktikan kalau sebenarnya dirinya mampu berbuat seperti yang dilakukan oleh orang dewasa. Remaja putrid seringkali mencoba memakai kosmetik baru, meskipun sekolah melarangnya.

Sedangkan menurut Soeparwoto, dkk (2005: 62-63) masa remaja terjadi pada usia antara 13/14 sampai 18 tahun dan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Periode Yang Penting

Ada beberapa periode yang dianggap lebih penting daripada beberapa periode lainnya karena berakibat langsung terhadap sikap dan perilaku, dan ada yang dianggap penting karena berakibat jangka panjang. Pada periode remaja keduanya dianggap penting. Demikian juga baik akibat fisik maupun akibat psikologis pada masa remaja kedua-duanya penting.

2. Periode Peralihan

Dalam setiap periode peralihan, status individu tidak jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa. Dilain pihak, status remaja yang tidak jelas ini juga menguntungkan karena member waktu kepadanya untuk

mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai, dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

3. Periode Perubahan

Perubahan sikap dan perilaku sejajar dengan perubahan fisik. Ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Ada 5 perubahan masa remaja. *Pertama*, meningginya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi. *Kedua*, perubahan-perubahan yang menyertai kematangan seksual membuat remaja tidak yakin akan dirinya, kemampuan-kemampuannya serta minatnya. *Ketiga*, perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan oleh lingkungannya yang menimbulkan masalah bagi remaja. *Keempat*, perubahan dalam minat dan perilaku disertai pula perubahan dalam nilai-nilai. *Kelima*, sebagian remaja bersifat *ambivalen* terhadap setiap perubahan. Mereka ingin dan menuntut kebebasan tetapi sering takut bertanggungjawab akan akibatnya dan tidak yakin dengan kemampuannya untuk memikul tanggung jawab tersebut.

4. Usia Bermasalah

Masalah remaja sering sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Hal ini disebabkan oleh: *pertama*, selama masa kanak-kanak masalahnya sebagian besar diselesaikan orang tua atau guru sehingga remaja tidak berpengalaman dalam mengatasi masalah. *Kedua*, remaja merasa mandiri sehingga ingin mengatasi masalahnya sendiri dan menolak bantuan orang tua dan guru.

5. Mencari Identitas

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih penting, kemudian lambat laun mereka mulai mendampakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan yang teman-temannya dalam segala hal.

6. Usia Yang Menimbulkan Ketakutan

Adanya anggapan bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapi, tidak dapat dipercaya dan cenderung berperilaku merusak membuat orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja menjadi bertanggungjawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal. Ini menyebabkan peralihan ke masa dewasa menjadi sulit

7. Masa Yang Tidak Realistik

Remaja menilai dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita.

8. Ambang Masa Dewasa

Remaja mulai bertindak dan berperilaku seperti orang dewasa, yaitu merokok, minum-minuman keras, dan menggunakan obat-obatan.

2.1.7 Bermain dan Permainan

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan senang, suka rela, bersungguh – sungguh, tetapi bukan merupakan suatu kesungguhan, dan semata – mata hanya memperoleh kesenangan dalam bermainnya (Sukintaka 1991 : 91).

Bermain merupakan kegiatan yang dipilih oleh anak sendiri, kegiatan yang serius tetapi menyenangkan, dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan,

akan tetapi bermain juga bukan merupakan suatu kesungguhan melainkan hanya wahana untuk memperoleh kesenangan saja.

Soetoto Pantjopoetra (2008:1.21) menyatakan, permainan merupakan aktivitas yang sangat digemari oleh anak-anak para remaja dan juga orang-orang tua. Permainan adalah bagian dari studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan. Seperti halnya kegiatan-kegiatan pendidikan jasmani pada umumnya permainan dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial.

Berdasarkan dari uraian dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sesuatu yang tidak bias lepas dari kehidupan manusia. Bermain merupakan sesuatu kegiatan yang bersifat menyenangkan dan mau tidak mau harus dipenuhi. Permainan merupakan alat atau cara untuk bermain.

2.1.8 Pentingnya Modifikasi Permainan

Menurut Yoyo Bahagia (2000: 1) menyatakan bahwa, modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntukannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practic*). Oleh karena itu, DAP termasuk didalamnya "*Body Scaling*" atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas.

Pembelajaran permainan dan olahraga harus dikembangkan dan dimodifikasi sesuai prinsip DAP. Beberapa keuntungan yang akan diperoleh melalui pemberian permainan dan olahraga secara DAP ini diungkapkan dalam

istilah “*physically educated person*”. Seseorang yang terdidik fisiknya, beberapa diantaranya sebagai berikut:

1. Menunjukkan kemampuan kemampuan mengkombinasikan ketrampilan manipulatif, lokomotor, dan non lokomotor baik yang dilakukan secara perorangan maupun dengan orang lain.
2. Menunjukkan kemampuan pada aneka ragam bentuk aktivitas jasmani.
3. Menunjukkan penguasaan pada beberapa bentuk aktivitas jasmani.
4. Memiliki kemampuan tentang bagaimana caranya mempelajari ketrampilan baru.
5. Menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pengembangan ketrampilan gerak.

2.1.9 Sarana dan Prasarana

2.1.9.1 Pengertian Sarana dan Prasarana

Menurut Soepartono (200: 5-6) mengemukakan bahwa, sarana olahraga adalah terjemahan dari “*facilities*”, yaitu sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga atau pendidikan jasmani. Sedangkan prasarana berarti segala sesuatu yang merupakan penunjang terselenggaranya suatu proses. Dalam olahraga prasarana didefinisikan sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat relatif permanen. Salah satu sifat tersebut susah dipindahkan.

2.1.9.2 Kelemahan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Menggunakan Sarana dan Prasarana Ukuran Sederhana

Guru penjas sering kali mengeluh tidak dapat mengajar dengan baik karena tidak memiliki peralatan olahraga yang cukup. Keluhan demikian biasanya biasanya dilakukan oleh guru yang masih mengajar dengan cara

tradisional, dan peralatan yang dimaksud adalah peralatan olahraga standar yang bisa dipakai bermain oleh orang dewasa. Mengajar secara tradisional yang dimaksud adalah mengajar pendidikan jasmani dengan materi yang mirip dengan pendidikan olahraga. Peserta didik diperkenalkan kepada teknik dasar standar untuk meningkatkan prestasi cabang olahraga tertentu. Dengan pengajaran secara tradisional ini, banyak peserta didik yang tidak mampu melaksanakan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Sebab disamping gerakannya sulit, biasanya digunakan peralatan olahraga untuk orang dewasa. Tentunya banyak sekali kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani jika menggunakan ukuran lapangan yang standar, paling tidak selain harganya mahal dan diperlukan dalam jumlah banyak, dapat pula disebutkan beberapa kelemahan lain, yaitu:

1. Banyak sekolah tidak mempunyai lapangan

Mengajar dengan ukuran lapangan sebenarnya memerlukan lapangan yang luas. Paling tidak setiap sekolah harus memiliki lapangan sepak bola dan lapangan bola basket. Namun kondisi sekolah sekarang hanya satu dua yang mempunyai lapangan sepakbola. Kebanyakan hanya memiliki halaman yang tidak terlalu luas.

2. Kurang memberikan kebebasan kepada peserta didik

Pendidikan jasmani dengan aturan cabang olahraga yang sebenarnya kurang memberi kebebasan kepada peserta didik. Karena keterampilan peserta didik belum baik dan harus menggunakan alat ukuran orang dewasa, membuat pembelajaran kaku dan tidak lancar.

3. Tidak semua peserta didik mampu menggunakan dengan baik fasilitas ukuran standar.

Penggunaan fasilitas lapangan ukuran standar sudah banyak disinggung sebelum ini. Dalam ulasan tersebut disebutkan bahwa hampir semua sekolah di Indonesia belum mempunyai berbagai lapangan cabang olahraga yang ukurannya memenuhi syarat. Dalam hal ini yang tidak mampu adalah pengadaannya. Tetapi jika sekolah mampu mengadakannya, untuk praktek pendidikan jasmanipun tidak selalu menggunakan secara keseluruhan lapangan tersebut, sebab tidak semua peserta didik mampu menggunakannya.

4. Tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik

Guru pendidikan jasmani seharusnya tidak mengajarkan tetapi membelajarkan. Artinya guru harus mengusahakan agar peserta didiknya mau dan senang belajar. Oleh karena itu guru seharusnya mengerti karakteristik peserta didiknya. Peserta didik SMP masih menyukai aktivitas bermain. Jadi jika fasilitasnya tidak sesuai dengan karakter peserta didik sebaiknya dimodifikasi disesuaikan dengan kemampuan atau kondisi peserta didik. Lapangan dipersempit, alat dan peraturannya disederhanakan agar peserta didik bisa melakukan aktifitas dengan senang.

5. Tujuan pendidikan jasmani sulit dicapai

Materi pengajaran metode tradisional mirip dengan materi pendidikan olahraga. Tujuan utama pengajaran pendidikan jasmani secara tradisioanal masih meningkatkan kemampuan teknik dasar untuk meningkatkan cabang olahraga tertentu. Padahal tidak satupun tujuan jasmani di dalam kurikulum berbunyi meningkatkan prestasi baik di kurikulum SD, SMP, maupun SMA.

2.1.9.3 Pengembangan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di Sekolah

Peralatan olahraga yang sebenarnya (ukuran standar) justru sebagian besar tidak sesuai dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik. Minimnya sarana dan prasarana olahraga yang tidak merata serta tidak sesuai dengan kondisi peserta didik ini menuntut guru pendidikan jasmani lebih kreatif. Guru harus bisa memodifikasi pembelajaran dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Pengajaran dengan menggunakan peralatan seadanya dengan menggunakan pendekatan modifikasi. Pendekatan modifikasi adalah pendekatan yang didesain dan disesuaikan dengan kondisi kelas yang menekankan pada kegembiraan dan pengayaan perbendaharaan gerak agar akses dalam mengembangkan ketrampilan (Soepartono, 2000: 40).

2.1.10 Karakteristik Permainan Kasti

2.1.10.1 Hakekat Permainan Kasti

Permainan kasti merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang sangat populer di Indonesia jauh sebelum zaman penjajahan jepang, bahkan pada zaman Belanda juga sudah dikenal masyarakat (Ade Mardiana,dkk, 2009: 4.27).

Jadi pada dasarnya permainan kasti merupakan salah satu olahraga permainan bola kecil yang sudah dikenal masyarakat dan dimainkan secara beregu. Permainan kasti sekarang ini sudah mengenang di hati anak-anak. Di SD, SMP, SMA, permainan ini dijadikan salah satu alternative pembelajaran permainan bola kecil. Dalam permainan ini terdapat berbagai ranah pendidikan yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.1.10.2 Tujuan Permainan Kasti

Beberapa tujuan dalam permainan Kasti, yaitu:

1. Pembentukan manusia secara keseluruhan, dimana fisik dan mental tubuh selaras, serasi dan seimbang.
2. Untuk meningkatkan tingkat kebugaran dinamis dan kesehatan pemain.
3. Dapat mendatangkan kesenangan, kegembiraan, kebahagiaan hidup, serta rekreasi bagi seseorang.
4. Mengembangkan dan meningkatkan mutu prestasi secara optimal bagi pemain dalam bermain Kasti.

2.1.10.3 Sarana dan Prasarana Permainan Kasti

2.1.10.3.1 Lapangan

Menurut Soemitro (1992: 84) lapangan permainan kasti berbentuk persegi panjang, dengan ukuran yang terbesar ialah 30 x 60 M. Dengan ruang pemukul dan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 x 65 M. Ukuran terkecil 30 x 45M. Dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 x 50 M. Ukuran yang besar untuk anak-anak besar, sedang ukuran yang kecil untuk anak-anak kecil atau anak-anak perempuan.

2.1.10.3.2 Bola

Bola yang dipergunakan adalah bola kasti, yang terbuat dari karet atau kulit, ukuran lingkaran antara 19-20 cm, dan beratnya antara 70-80 gram. Bola yang terlalu tinggi pantulannya seperti bola tenis tidak baik untuk kasti. Yang terbaik tidak terlalu kenyal dan tidak terlalu keras.

2.1.10.3.3 Stick (Tongkat Pemukul)

Stick pemukul terbuat dari kayu yang panjangnya antara 50-60 cm. Penampang bulat telur (oval), lebarnya tidak lebih dari 5cm, dan tebalnya 3,5 cm. Panjang pegangan antara 15-20 cm, tebal 3cm, dan boleh dibalut.

Stick pemukul dapat berbentuk bulat panjang, dengan tebal antara 3,5 - 4 cm, dan panjang bagian pegangan sama yang tersebut dahulu. Kayu pemukul tidak boleh diberati dengan logam atau benda lainnya. Setiap tim/regu dibenarkan menggunakan kayu pemukulnya masing-masing, asal memenuhi syarat yang tersedia di atas.

2.1.10.4 Teknik Dasar Permainan Kasti

1. Melempar Melambung

Lemparan melambung bertujuan memberikan bola keada teman yang letaknya agak jauh. Teknik ini digunakan oleh pelempar. Jika kita menjadi pelempar, kita harus dapat melambungkan bola sesuai permintaan pemukul. Lambungan yang benar adalah posisi bola antara pusar dan dada. Cara melakukannya adalah sebagai berikut.

- 1) Pandangan ke depan
- 2) Berdirilah menyamping dengan kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang
- 3) Buka kaki depan lebar
- 4) Luruskan lutut kaki kiri dan bengkokkan lutut kaki kanan
- 5) Peganglah bola dengan tangan kanan
- 6) Luruskan tangan kiri sejajar bahu dan berada di depan
- 7) Lemparkan bola dari atas kepala sehingga bola melambung tinggi
- 8) Ikuti jalannya lemparan bola dengan tangan

9) Lakukan berulang-ulang agar lemparan kita menjadi lebih baik

2. Melempar Lurus atau Datar

- 1) Pandangan ke depan.
- 2) Berdirilah menyamping dengan kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- 3) Buka kaki dengan lebar.
- 4) Luruskan lutut kaki kiri dan bengkokkan lutut kaki kanan.
- 5) Peganglah bola dengan tangan kanan dan bengkokkan siku 90 derajat.
- 6) Luruskan tangan kiri sejajar bahu dan berada di depan.
- 7) Lemparkan bola sejajar dari kepala agar jalannya bola sejajar dengan dada.
- 8) Ikuti jalannya lemparan bola dengan tangan.
- 9) Lakukan berulang-ulang agar lemparan kita menjadi lebih baik.

3. Menangkap Bola Melambung

- 1) Posisi kedua tangan berada di atas
- 2) Kedua tangan menghadap ke arah datangnya bola
- 3) Kedua ibu jari dan telunjuk saling berdekatan
- 4) Tangkaplah bola

4. Menangkap Bola Mendatar

- 1) Berdirilah tegak dengan kaki kanan di depan
- 2) Arahkan pandangan ke arah datangnya bola
- 3) Bengkokkan siku dan tangan berhadapan di dada
- 4) Lemaskan dan renggangkan jari-jari
- 5) Tangkaplah bola

5. Menangkap Bola Menyusur Tanah

- 1) Berdirilah tegak dengan kaki kiri di depan
- 2) Arahkan pandangan ke arah datangnya bola
- 3) Tekuk kaki kiri dan lutut kaki kanan menempel di tanah
- 4) Letakkan kedua telapak tangan saling berhadapan di depan kaki kanan
- 5) Tangkaplah bola

6. Pukulan Melambung

- 1) Buka kaki sehingga kaki kiri berada di depan dan kaki kanan di belakang.
- 2) Serongkan tangan pemegang pemukul 45 derajat ke bawah
- 3) Lihatlah arah datangnya bola
- 4) Pukullah bola sekuat-kuatnya dengan mengayunkan pemukul mencapai samping kiri atas.

7. Pukulan Mendatar

- 1) Buka kaki sehingga kaki kiri berada di depan dan kaki kanan di belakang
- 2) Posisikan pemukul agar sejajar dengan bahu
- 3) Tangan kiri meminta arah bola mendatar
- 4) Lihatlah arah datangnya bola
- 5) Pukullah bola sekuat-kuatnya dengan mengayun pemukul secara mendatar

8. Pukulan Rendah

- 1) Buka kaki sehingga kaki kiri berada di depan dan kaki kanan di belakang
- 2) Tarik tangan pemegang pemukul ke belakang atas
- 3) Lihatlah arah datangnya bola
- 4) Pukullah bola dengan mengayunkan pukulan dari atas ke arah bawah.

(Supriyanti, 2009: 12)

2.1.10.5 Peraturan Pertandingan

Peraturan pertandingan Kasti. Lapangan Kasti berbentuk persegi panjang dengan ukuran, panjang: 60 meter – 70 meter, lebar: 30 meter, ruang hinggap: 3, ruang bebas: 1. Peraturan permainan Kasti yang lainnya adalah sebagai berikut:

- a) Jumlah pemain kasti tiap regu adalah 12 orang, dengan satu pemain bertindak sebagai kapten. Setiap pemain menggunakan nomor dada dari 1 sampai 12.
- b) Waktu permainan dilakukan dalam 2 babak. Tiap-tiap babak 20 – 30 menit. Diantaranya tiap babak diberikan waktu istirahat 15 menit.
- c) Pertandingan kasti dipimpin oleh seorang wasit dan dibantu 3 orang penjaga garis dan 1 orang pencatat waktu.

1. Peraturan untuk Regu Pemukul

- 1) Setiap pemain berhak memukul satu kali, kecuali pemain terakhir memukul sampai 3 kali.
- 2) Sesudah memukul, alat pemukul diletakkan di dalam ruang pemukul. Apabila alat pemukul diletakkan di luar, maka pemain tersebut tidak mendapatkan nilai, kecuali jika ia segera meletakkannya di dalam ruang pemukul.
- 3) Pukulan dinyatakan benar apabila bola yang dipukul melampaui garis pukul, tidak jatuh di ruang bebas, dan tidak mengenai tangan pemukul.

2. Peraturan untuk Regu Penjaga

- 1) Mematikan lawan dengan cara melemparkan bola ke pemukul atau menangkap langsung bola yang dipukul melambung oleh regu pemukul.
- 2) Membakar ruang bebas dengan cara menempati ruang bebas jika kosong.

3. Cara Mendapat Nilai

- 1) Pemain memukul bola, kemudian lari ke pemberhentian I, II, III, dan ruang bebas secara bertahap, mendapat nilai 1.
- 2) Pemain berhasil berlari melewati tiang-tiang pemberhentian dan kembali ke ruang bebas atas pukulannya sendiri, mendapat nilai 2.
- 3) Regu penjaga menangkap langsung bola lambung yang di pukul oleh regu pemukul, mendapat nilai 1.
- 4) Regu yang mendapat nilai paling banyak dinyatakan sebagai pemenang.

4. Cara Bermain Kasti

- 1) Setelah menguasai beberapa teknik dasar permainan kasti dan memahami peraturan permainannya, selanjutnya adalah mempraktikkan bagaimana cara bermain kasti dengan benar.
- 2) Dalam bermain kasti dibutuhkan kerjasama tim dan rasa tanggung jawab. Selain itu yang paling penting adalah sikap untuk selalu menjaga sportifitas.
- 3) Sebelum bermain kasti, hendaknya ditentukan dulu regu yang akan bermain. Tiap-tiap regu berjumlah 12 pemain. Bagi siswa yang belum mendapatkan giliran, hendaknya melihat di sisi lapangan sambil mempelajari kejadian-kejadian di lapangan.

2.1.11 Permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh)

2.1.11.1 Karakteristik Permainan KASBOLSEN

Permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) adalah bentuk sederhana dari permainan kasti dengan penggunaan sarana dan prasarana dan peraturan permainan yang telah dimodifikasi. Permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh)

terdiri dari dua regu dan masing-masing regu beranggotakan 8 orang. Pada prinsipnya setiap tim terdiri dari tim yang bermain dan tim yang berjaga.

Aturan permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) dibuat lebih sederhana dari peraturan permainan kasti yang sebenarnya. Permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) menggunakan *2inning*. Beberapa perbedaan yang membedakan antara KASBOLSEN (kasti bola sentuh) dengan permainan kasti pada umumnya:

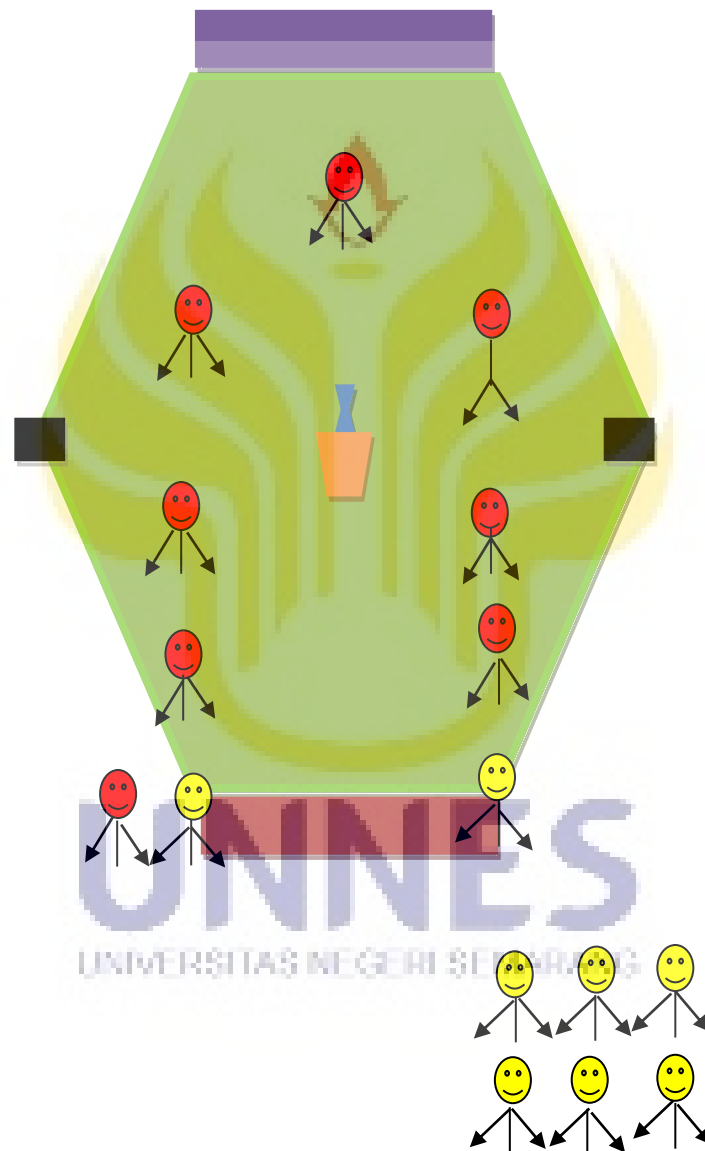
Tabel 2.1 Perbedaan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) dan Kasti

Kasti	Kasbolsen	Keterangan
Ukuran lapangan terbesar 30 Meter x 60 Meter	Ukuran lapangan 15 Meter x 35 meter	Untuk skala besar sekaligus untuk skala kecil
Alat pemukul menggunakan kayu yang panjangnya 50 – 60 cm	Memakai <i>paddle</i> yang di gunakan di permainan Tennis	Untuk skala besar dan untuk skala kecil
Ukuran / berat bola 70 – 80 gram	Bola menggunakan bola Tennis	Untuk memudahkan siswa dalam permainan dan agar permainan lebih <i>safety</i>
Waktu 20 – 30 menit	Menggunakan <i>2inning</i> (pergantian)	Menyesuaikan kondisi fisik
Memakai 12 Pemain	Memakai 16 pemain (setiap tim terdiri dari 8 pemain)	Menyesuaikan jumlah siswa

2.1.11.2 Sarana dan Prasarana Permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh)

1. Lapangan

Lapangan dalam permainan ini menggunakan lapangan yang berbentuk persegi 6, dengan panjang 35 meter dan lebar 15 meter.



Gambar 1. Lapangan Kasbolsen

Keterangan :



: Lapangan Kasbolsen



: Area Pemukul/Home



: Base 1 (Satu)



: Base 2(Dua)



: Botol



: Papan (Kursi)



: Pemain Jaga



: Pemain Bermain

2. Bola

Bola dalam permainan KASBOLSEN ini menggunakan bola tonis, dengan tujuan agar permainan menjadi lebih *safety*, apabila ada pemain yang terkena bola tidak terlalu sakit, karena bola tonis tekanan udaranya tidak terlalu keras.

3. Alat Pemukul

Alat pemukul yang di gunakan dalam permainan KASBOLSEN menggunakan raket (*paddle*) yang digunakan dalam permainan tonis, *paddle* ini dibuat dari bahan kayu ringan tetapi kuat atau tidak mudah patah, pemukul ini bentuk panjang keseluruhan 32cm (panjang pegangan 8cm dan bagian atas 24cm), dan lebar 20cm. Penggunaan *Paddle* dalam permainan ini memudahkan pemukul untuk memukul bola, dikarenakan permukaan *paddle* yang lebar, dibandingkan dengan alat pemukul kasti yang sebenarnya yang permukaannya kecil.

4. Botol

Botol yang digunakan dalam permainan KASBOLSEN ini menggunakan botol air mineral kosong yang berukuran 1500ml. Letak botol dalam permainan ini adalah di atas meja/papan yang ada di tengah-tengah lapangan permainan.

5. Papan (Berbentuk kursi)

Papan (Berbentuk kursi) dalam permainan KASBOLSEN adalah untuk meletakkan botol di atasnya. Papan yang digunakan tingginya adalah ± 1 meter dan berdiameter ± 30 cm.

6. Base (Tempat hinggap)

Base atau tempat hinggap dalam permainan KASBOLSEN , menggunakan kertas kardus bekas. Ukuran kertas kardus ± 1 meter.

2.1.11.3 Peraturan Permainan

1. Jumlah Pemain

- 1) Permainan KASBOLSEN dimainkan oleh 2 tim/regu
- 2) Setiap tim/regu terdiri dari 8 pemain
- 3) Permainan KASBOLSEN menggunakan 2 inning

2. Perlengkapan Pemain

- 1) Memakai baju olahraga
- 2) Memakai celana olahraga
- 3) Setiap pemain memakai nomor dada

3. Memulai Permainan (Tim Bermain)

- 1) Untuk memulai permainan KASBOLSEN, perwakilan dari masing-masing tim melakukan tos untuk menentukan tim siapa yang bermain terlebih dahulu dan tim siapa yang menjaga terlebih dahulu.

- 2) Setelah melakukan tos, dan tim yang bermain terlebih dahulu, melakukan pukulan dalam bermain permainan KASBOLSEN dengan pelambung dari teman satu timnya.
- 3) Pelambung mengarahkan bolanya ke pemukul dengan cara melambungkan bola ke arah temannya yang mau memukul.
- 4) Setiap tim bermain yang bermain mempunyai 3 kali kesempatan mati
- 5) Setiap pemain pemukul mempunyai kesempatan memukul sebanyak 2 kali
- 6) Apabila pukulan pertama dinilai kurang baik, pemain tersebut boleh tidak lari, karena pemain pemukul masih mempunyai kesempatan memukul kedua, pukulan kedua, pemain diharuskan lari.
- 7) Setelah memukul bola, pemain kemudian lari ke *base* 1. Di permainan KASBOLSEN, *base* 1 terdapat 2 *base*.
- 8) Dari *base* 1, pemain kemudian lari menuju ke *base* 2.
- 9) Dari *base* 2 pemain boleh lari menuju ke *home*, apabila memungkinkan untuk kembali ke *home*, setelah bola di pukul oleh pemain satu tim berikutnya.
- 10) Pemain mendapat point 1, apabila pemain yang setelah memukul bisa kembali lagi ke *home*, setelah melewati *base* 1 dan *base* 2. Dan pemain tersebut menunggu bola di pukul oleh pemain satu tim berikutnya.
- 11) Pemain mendapat point 3, apabila pemain yang setelah memukul bisa kembali lagi ke *home*, setelah melewati *base* 1 dan *base* 2 kemudian langsung lari menuju kembali ke *home*.
- 12) Tim pemenang adalah tim yang paling banyak mengumpulkan *point*

4. Memulai Permainan (Tim Jaga)

- 1) Untuk tim yang berjaga, menempatkan diri di dalam area lapangan permainan KASBOLSEN.
- 2) Cara untuk mematikan pemain yang bermain, adalah salah satunya dengan cara di *tage* (menyentuh bola pada badan pemain yang setelah memukul bola).
- 3) Pemain yang bermain dikatakan mati dalam permainan apabila pemain penjaga bisa menyentuh bola kepada pemain yang setelah memukul, sebelum pemain tersebut sampai di *base*.
- 4) Pemain penjaga tidak diperbolehkan menutupi atau menghalangi arah lari dari pemain yang bermain.
- 5) Pemain penjaga juga dapat mematikan pemain yang bermain dengan melemparkan bolanya kearah botol yang berada di atas papan yang berada di tengah-tengah lapangan permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) dan apabila botol tersebut jatuh dan pemain yang setelah memukul belum sampai di *base*, maka pemain tersebut dinyatakan mati dalam permainan.
- 6) Bola dikatakan keluar (*out*) apabila bola jatuh di luar lapangan permainan dan pemain tersebut dikatakan mati dalam permainan.

5. Wasit

- 1) Permainan KASBOLSEN dipimpin oleh satu wasit
- 2) Wasit bertugas memimpin jalannya permainan
- 3) Wasit mempunyai tugas untuk menghitung *point* yang dikumpulkan dari setiap masing-masing tim.

- 4) Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengatur dan mengawasi jalannya permainan.

2.1.11.4 Tujuan Permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh)

Permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) merupakan permainan beregu yang terdiri dari dua tim/regu yang membutuhkan kekompakan dan kelincahan gerak. Tujuan dari permainan KASBOLSEN sebagai berikut:

- 1) Membuat siswa senang dan gembira saat mengikuti pembelajaran
- 2) Meningkatkan lokomotor siswa yang meliputi gerak lari
- 3) Meningkatkan aktivitas gerak siswa
- 4) Menumbuhkan sikap disiplin, *sportif*, berani, *fair play* serta kekompakan

2.2 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak karena unsur utama dari pendidikan jasmani adalah gerak, dengan bergerak seorang anak akan belajar dan mengetahui banyak hal.

Pembelajaran pendidikan jasmani melalui pendekatan bermain sangat baik untuk diterapkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Namun, dalam proses mencapai hasil pembelajaran yang maksimal masih mengalami hambatan-hambatan yang merupakan masalah klasik. Salah satunya adalah tersedianya sarana dan prasarana yang kurang memadai serta kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam merancang pembelajaran yang menarik.

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani dan olahraga di Sekolah Menengah Pertama (SMP) siswa dapat mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar berbagai bentuk permainan bola kecil dengan koordinasi yang baik.

Pengembangan permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) merupakan salah satu upaya untuk memberikan solusi masalah yang ada di lapangan. Diharapkan dengan diperkenalkannya permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana dan dapat memberikan permainan bola kecil di Sekolah Menengah Pertama (SMP)



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) yang berdasarkan data pada uji coba skalakecil dan skala besar.

Produk model permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) ini layak digunakan. Hal ini berdasarkan analisis data uji coba skala kecil dari evaluasi ahli penjas di dapat persentase sebesar 93,33%, hasil analisis data dari ahli pembelajaran di dapat persentase sebesar 93,33%. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada diperoleh rata-rata persentase sebesar 93,33%. Dari hasil analisis data aspek afektif di dapat persentase sebesar 82,5%, aspek kognitif di dapat persentase sebesar 82,31%, dan aspek psikomotor di dapat persentase sebesar 79,48%.

Produk model permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh), setelah dilakukan uji coba lapangan, diperoleh data persentase dari ahli penjas sebesar 96,66%, hasil analisis data dari ahli pembelajaran di peroleh persentase sebesar 95%. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli diperoleh rata-rata sebesar 95,83%. Dari hasil analisis data aspek afektif diperoleh 90,98%, hasil analisis data kognitif 92,18%, dan hasil analisis data aspek psikomotor sebesar 87,90%.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pemanfaatan dan pengembangan produk permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) ini adalah:

1. Bagi para guru Penjasorkes di SMP dapat menggunakan permainan ini di sekolah sebagai alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran permainan bola kecil khususnya permainan Kasti.
2. Bagi para guru Penjasorkes, untuk mengatasi masalah ketersediaan lapangan yang luas maka permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) dilaksanakan di halaman sekolah.
3. Bagi para guru Penjasorkes, untuk mengatasi masalah ketersediaan bola, *base*, dan *stick* dalam pembelajaran permainan bola kecil (kasti) maka dalam permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) dapat menggunakan bola tenis, dan penggunaan kardus yang harganya terjangkau dan mudah didapat.
4. Bagi guru Penjasorkes di SMP diharapkan dapat mengembangkan model permainan bola kecil yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan bola kecil. Produk permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) ini juga diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi bagi guru untuk bisa mengembangkan produk lain dalam ruang lingkup materi pembelajaran penjasorkes.
5. Peneliti mengharapkan berbagai masukan bagi para pengguna untuk penyempurnaan produk lebih lanjut apabila masih diperlukan perbaikan.

Keunggulan Produk

Keunggulan permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh)

1. Permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) merupakan permainan beregu yang bersifat kompetitif dan menyenangkan sehingga membuat siswa bersemangat untuk memenangkan permainan tersebut.
2. Sudut pandang peserta didik, permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) merupakan permainan baru sehingga peserta didik merasa senang untuk melakukan permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh), dan siswa menjadi lebih bersemangat untuk bergerak, sehingga dapat mengurasi kebosanan siswa.

Kelemahan Produk

Peneliti menyadari bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian ini masih mempunyai kelemahan sehingga dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti menatang untuk mengembangkan lagi supaya dapat lebih baik lagi. Kelemahan produk permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) yaitu:

1. Sudut pandang guru, dalam permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) ini guru masih kesulitan dalam menilai peserta didik dan guru masih kesulitan mengamati seluruh gerak siswa.
2. Sudut pandang peserta didik, dalam permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) peserta didik masih kebingungan mengenai peraturan permainan, sehingga peserta didik membutuhkan waktu agak lama untuk beradaptasi dan memainkan permainan KASBOLSEN (kasti bola sentuh) dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rifa'i RC dan Chatarina Tri Ani. 2009. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES PRESS.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar – Dasar Penjasorkes*. Jakarta: Depdiknas.
- Ade Mardiana, dkk. 2009. Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Jakarta: Universitas Terbuka.
- H Abdulkadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Mohammad Ali. Mohammad Asrori. 2008. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusli Lutan dan Adang Suherman. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjas*. Jakarta: Depdiknas.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, SMP/MTS*. Jakarta: Litera.
- Soemitro. 1992. *Permainan Tradisional*. Jakarta: Depdikbud.
- Soegiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. 1992. *Teori bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Supriyanti. 2009. Bermain Kasti. Semarang: Aneka Ilmu.
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.
- Soeparwoto. 1995. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Soetoto Pantjopoetra dkk. 2008. *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wasis Dwi Yogo. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLITUM.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip – Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.