



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELEMPAR BOLA KASTI
MELALUI PERMAINAN *KASBOI* SISWA KELAS IV
MI ISLAMIYAH YOSOREJO 01 GRINGSING
KABUPATEN BATANG TAHUN 2016**

SKRIPSI

Diajukan Dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata I
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang

Nama : Bambang Purnomo
NIM : 6102914068

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2016**

ABSTRAK

Bambang Purnomo.2016. **Peningkatan Hasil Belajar Melempar Bola Kasti Melalui Permainan Kasboi Siswa Kelas IV MI Islamiyah Yosorejo 01 Gringsing Kabupaten Batang Tahun 2016**. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing : (1) Dr. Sulaiman, M.Pd dan (2) Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd.

Kata Kunci : Pembelajaran, Bola Kasti, Melempar, Permainan Kasboi.

Hasil belajar melempar bola kasti di MI Islamiyah Yosorejo 01 masih di bawah KKM yang sudah ditentukan yaitu 75, ini karena kurangnya motivasi dan adanya rasa takut bermain kasti ada 7 siswa (46,67 %), kurangnya pengetahuan permainan kasti 6 siswa (40,00 %) serta rendahnya kemampuan dan keberanian siswa dalam melakukan lemparan permainan kasti yaitu 2 siswa (13,33 %). Permasalahan ini menjadi landasan dilaksanakannya penelitian melalui modifikasi permainan *kasboi* yang menggunakan bola tenis diberi ekor. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah melalui permainan *kasboi* dapat meningkatkan hasil belajar melempar bagi siswa kelas IV MI Islamiyah Yosorejo 01 Tahun 2016?. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melempar bola kasti melalui permainan *kasboi* bagi siswa kelas kelas IV MI Islamiyah Yosorejo 01 Tahun 2016.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dalam pelaksanaan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus di laksanakan satu kali pertemuan dan terdiri dari empat tahapan yaitu : perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas kelas IV MI Islamiyah Yosorejo 01 yang berjumlah 15 siswa yang terdiri 9 siswa putri dan 6 siswa putra. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah unjuk kerja siswa ,tes, lembar pengamatan, dan tes tertulis.

Berdasarkan hasil penelitian di dapatkan hasil ketuntasan belajar pada siklus I, aspek psikomotorik 14 siswa (93,33%), aspek afektif 11 siswa (73,3%), aspek kognitif 9 siswa (60%). Pada siklus II aspek psikomotorik 15 siswa (100%), aspek afektif 14 siswa (93,33%), aspek kognitif 12 siswa (80). Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 20,00%, dari siklus I 73,33% menjadi 93,33% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka di simpulkan bahwa melalui permainan *kasboi* dalam pembelajaran kasti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI islamiyah Yosorejo 01 Tahun 2016. Saran yang dapat disampaikan antara lain : 1) bagi siswa untuk bisa menyukai materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru, 2) bagi guru supaya bisa menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif sehingga dapat menghidupkan suasana pembelajaran Penjasorkes.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bambang Purnomo

NIM : 6102914068

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Jurusan/Prodi : PJKR / PGPJSD (PKG S.1)

Judul Skripsi :

“Peningkatan Hasil Belajar Melempar Bola Kasti Melalui Permainan *Kasboi* kelas IV MI Islamiyah Yosorejo 01 Gringsing Kabupaten Batang Tahun 2016”

Saya menyatakan bahwa isi dari skripsi ini benar- benar merupakan hasil karya tulis ilmiah yang telah saya susun sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan dari karya tulis ilmiah orang lain. Berbagai pendapat serta temuan dari orang atau pihak lain yang ada dalam karya tulis ilmiah ini dikutip dan dirujuk berdasarkan pedoman kode etik penyusunan karya tulis ilmiah. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya sanggup diberikan sanksi hukum sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Semarang, 13 April 2016

Peneliti,




Bambang Purnomo
NIM. 6102914068

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul :

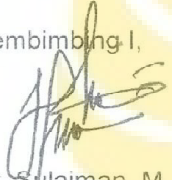
Peningkatan Hasil Belajar Melempar Bola Kasti Melalui Permainan Kasboi Siswa Kelas IV MI Islamiyah Yosorejo 01 Gringsing Kabupaten Batang Tahun 2016

Disusun oleh :

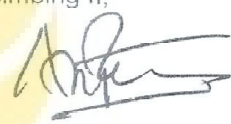
Nama : Bambang Purnomo
NIM : 6102914068
Jurusan/Prodi : PJKR / PGPJSD (PKG S.1)
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Telah disahkan dan disetujui pada tanggal 13 April 2016 oleh :

Pembimbing I,


Dr. Sulaiman, M. Pd.
NIP. 19620612 198901 1 001

Pembimbing II,


Dra. Anirotul Qoriah, M. Pd.
NIP. 19650321 199903 2 001

Menyetujui.

Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi
dan Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang



PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama BAMBANG PURNOMO NIM 6102914068 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (PGPJSD) Judul "Peningkatan Hasil Belajar Melempar Bola Kasti Melalui Permainan *Kasboi* Siswa Kelas IV MI Islamiyah Yosorejo 01 Gringsing Kabupaten Batang Tahun 2016" telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, tanggal 2 Juni 2016.

Panitia Ujian



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

Dewan Penguji

1. Andry Akhiruyanto, S.Pd., M.Pd. (Ketua)
NIP. 19810129 200312 1 001

2. Dr. Sulaiman, M.Pd. (Anggota)
NIP. 19620612 198901 1 001

3. Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd. (Anggota)
NIP. 19650821 199903 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“ Bukalah setiap harimu dengan rasa syukur, agar lebih mudah bagimu untuk berbahagia, daripada mengeluhkan kehidupan ”. (Mario Teguh)

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak, Ibu dan saudara tersayang, Hary Lukmanto, Edwin Saputra dan Nadya Nisrina Nuraeni.
2. Istriku tercinta, Lestari Dewi Puspita Rini, S.Pd yang telah sabar dan selalu memberikan do'a, dorongan, motivasi, dan perhatian dalam menyelesaikan skripsi.
3. Keluarga besar MI Islamiyah Yosorejo 01 Gringsing Kabupaten Batang.
4. Teman-teman seperjuangan.
5. Pembaca yang budiman

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, kerana atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Banyak kendala dalam penyusunan skripsi ini. Namun, berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kendala tersebut dapat teratasi, untuk itu disampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang atas ijin yang diberikan untuk menulis skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
4. Dr. Sulaiman, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I atas semua perhatian dan bimbingannya.
5. Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II atas segala kesabaran dan bimbingannya.
6. Kepala MI Islamiyah Yosorejo 01 Gringsing Siti Musfuji'atun, S.Pd.I. yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
7. Suyatmi, S.Pd guru Penjasorkes SDN 03 Kalibalik Gringsing selaku ahli penjas yang banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian.
8. Ayah dan Ibu tercinta, yang telah berjuang membesarkan anak-anak dengan semangat yang luar biasa.
9. Segenap teman guru di MI Islamiyah Yosorejo 01 Gringsing yang selalu memberi semangat.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan sehingga selesai skripsi ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu mengharap kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendiik khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Batang, 6 Juni 2016



DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Manfaat Hasil Penelitaian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1. Pendidikan Jasmani	5
2.1.1. Pengertian Pendidikan Jasmani	5
2.1.2. Tujuan Pendidikan Jasmani	5
2.1.3. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani	6
2.2. Pengertian Belajar	7
2.3. Hasil Belajar	7
2.3.1. Pengertian Hasil Belajar	7
2.3.2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	8
2.4. Bermain	8
2.4.1. Pengertian Bermain	8
2.4.2. Karakteristik Bermain	9
2.5. Belajar Keterampilan Gerak	10
2.6. Tahapan Keterampilan Gerak	10
2.7. Bola Kasti	11
2.7.1. Pengertian Bola Kasti	11
2.7.2. Peralatan Permainan Kasti	12
2.7.3. Teknik Dasar Permainan Kasti	12
2.8. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	17
2.9. Karakteristik Permainan Kasboi	18
2.10. Kerangka Berfikir	20
2.11. Hipotesis Tindakan	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.2. Subjek Penelitian	22

3.3.	Data dan Sumber Data	23
3.4.	Pengumpulan Data	23
3.5.	Instrumen Pengumpulan Data	24
3.6.	Analisis Data	24
3.7.	Indikator Kinerja Penelitian	27
3.8.	Prosedur Penelitian	28
3.9.	Rancangan Siklus	30
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1.	Hasil Penelitian	33
4.1.1.	Pembahasan Pra Siklus	33
4.1.2.	Pembahasan Siklus I	38
4.1.3.	Pembahasan Siklus II	45
4.2.	Pembahasan	54
4.3.	Analisis Pembelajaran	55
4.3.1.	Tingkat Keberhasilan Aspek Afektif	55
4.3.2.	Tingkat Keberhasilan Aspek Psikomotorik.....	56
4.3.3.	Tingkat Keberhasilan Aspek Kognitif.....	57
4.4.	Simpulan Siklus Berdasarkan Hasil Belajar	57
BAB V	PENUTUP	58
5.1.	Kesimpulan	58
5.2.	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1. Lapangan Permainan Kasti	11
1.2. Lemparan Melambung	12
1.3. Lemparan Mendatar	13
1.4. Lemparan Bola Menyusur Tanah	14
1.5. Macam-macam Menangkap	16
1.6. Macam-macam memukul	17
1.7. Lapangan Permainan Kasboi	20
3.1 Alur Siklus PTK	29
4.1 Diagram Aspek Afektif Pra Siklus	34
4.2 Diagram Aspek Kognitif Pra Siklus	35
4.3 Diagram Aspek Psikomotor Pra Siklus	37
4.4 Diagram Aspek Afektif Siklus I	40
4.5 Diagram Aspek Kognitif Siklus I	42
4.6 Diagram Aspek Psikomotor Siklus I	43
4.7 Diagram Aspek Afektif Siklus II	47
4.8 Diagram Aspek Kognitif Siklus II	49
4.9 Diagram Aspek Psikomotor Siklus II	50
4.10 Diagram Aktivitas Guru dan Siswa	51
4.11 Diagram Ketuntasan Siswa Siklus II	52



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Skala Penilaian	25
3.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa	27
4.1 Apek Afektif Pra Siklus	33
4.2 Apek Kognitif Pra Siklus	34
4.3 Apek Psikomotor Pra Siklus	36
4.4 Apek Afektif Siklus I	39
4.5 Apek Kognitif Siklus I	41
4.6 Apek Psikomotor Siklus I	42
4.7 Hasil Penelitian aktivitas Guru dan Siswa Siklus I	43
4.8 Apek Afektif Siklus II	47
4.9 Apek Kognitif Siklus II	48
4.10 Apek Psikomotor Siklus II	49
4.11 Hasil Penelitian aktivitas Guru dan Siswa Siklus II	51
4.12 Perbandingan Penelitian aktivitas Guru dan Siswa Siklus I dan II	51
4.13 Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. SK Pembimbing	62
2. Ijin Penelitian	63
3. Surat Keterangan Penelitian	64
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	65
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	70
6. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	75
7. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	76
8. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	79
9. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	80
10. Daftar Nilai Afektif Pra Siklus	83
11. Daftar Nilai Kognitif Pra Siklus	84
12. Daftar Nilai Psikomotor Pra Siklus	85
13. Daftar Nilai Afektif Siklus I	86
14. Daftar Nilai Kognitif Siklus I	87
15. Daftar Nilai Psikomotor Siklus I	88
16. Rekap Nilai Siklus I	89
17. Daftar Nilai Afektif Siklus II	90
18. Daftar Nilai Kognitif Siklus II	91
19. Daftar Nilai Psikomotor Siklus II	92
20. Rekap Nilai Siklus II	93
21. Kriteria Penilaian	94
22. Dokumentasi Siklus I	94
23. Dokumentasi Siklus II	97





UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Permainan dan olahraga pendidikan jasmani meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya, olahraga tradisional dan aktivitas luar kelas. Dalam pendidikan jasmani permainan merupakan olahraga yang paling digemari siswa, salah satu di antaranya adalah permainan bola kasti.

Mewujudkan tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam pelaksanaannya tidak selalu berjalan sesuai harapan karena dalam pelaksanaannya pastilah ada suatu masalah yang menghambatnya. Berdasarkan Pengalaman Mengajar di MI Islamiyah Yosorejo 01, Kecamatan Gringsing, Kabupaten Batang, peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran permainan bola kasti yang berakibat pada hasil belajar bola kasti siswa yang tidak maksimal. Masalah penyebab kurangnya hasil belajar siswa di MI Islamiyah Yosorejo 01 adalah belum adanya peran aktif siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran kaitannya dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, sehingga tujuan pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan fisik, mental, intelektual maupun sosial belum tercapai secara maksimal. Dari hasil observasi terbukti masih ada siswa yang belum tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal 75. Dari siswa kelas IV MI Islamiyah Yosorejo 01 Kecamatan Gringsing

Kabupaten Batang yang berjumlah 15 siswa, baru 9 siswa (60%) yang sudah menguasai teknik melempar dan yang belum menguasai 6 siswa (40%).

Anak-anak usia sekolah dasar merupakan masa dimana mereka mempunyai frekuensi kegiatan yang sangat tinggi, sungguh sulit bagi mereka untuk duduk dan diam. Belajar pada anak sekolah dasar adalah bermain, dalam bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Kondisi demikian apabila dibiarkan akan mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan adanya suatu permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya.

Berdasarkan pengamatan diketahui adanya beberapa masalah yang menyebabkan kurangnya penguasaan teknik melempar bola kasti diantaranya adalah:

1. Kurangnya motivasi, percaya diri siswa dan adanya rasa takut khususnya siswa putri bila terkena bola dalam mengikuti pembelajaran bola kasti.
2. Kurangnya pengetahuan tentang tata cara dan aturan main permainan kasti
3. Rendahnya kemampuan dan keberanian siswa dalam melakukan teknik melempar bola kasti.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti akan menggunakan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas IV MI Islamiyah Yosorejo 01 Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang untuk dapat melakukan teknik lemparan dengan baik dan benar, yaitu metode bermain kasboi.

Diharapkan dengan modifikasi permainan itu dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap teknik dasar melempar permainan kasti.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut “Apakah pembelajaran melalui permainan *kasboi* dapat meningkatkan hasil belajar melempar bola kasti siswa kelas IV MI Islamiyah Yosorejo 01 Gringsing Kabupaten Batang Tahun 2016?”.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar melempar bola kasti melalui permainan *kasboi* siswa kelas IV MI Islamiyah Yosorejo 01 Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang.

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

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

1. Manfaat Bagi Siswa :

- 1) Memberikan pengalaman gerak pada anak sehingga semakin banyak jenis dan bentuk permainan yang dilakukan anak maka anak akan semakin kaya pengalaman geraknya.
- 2) Merangsang dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.
- 3) Menyalurkan kelebihan tenaga pada anak.
- 4) Memanfaatkan waktu senggang.
- 5) Memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.
- 6) Meningkatkan pengetahuan dan wawasan pada anak, terutama untuk memenuhi rasa ingin tahu anak.
- 7) Mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

8) Menanamkan kerjasama, rasa sosial, dan saling tolong-menolong.

9) Mencapai prestasi dalam suatu pertandingan.

2. Manfaat Bagi Guru :

1) Memberi alternatif baru dalam metode pembelajaran permainan bola kasti yang diterapkan oleh guru.

2) Menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan.

3) Memberi wawasan baru permainan bola kasti dengan modifikasi permainan kasboi (perpaduan permainan kasti dan boi-baoinan).

4) Bagi guru sebagai wacana baru untuk memperoleh informasi ilmiah tentang inovasi model pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar (SD).

3. Manfaat Bagi Sekolah :

1) Meningkatkan kualitas sekolah dengan meningkatnya prestasi belajar siswa.

2) Sebagai masukan yang positif dalam upaya proses belajar dan mengajar di masa yang akan datang.

3) Bagi sekolah dapat dijadikan referensi model pembelajaran penjasorkes dalam membantu meningkatkan prestasi olahraga ditingkat Sekolah Dasar (SD)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pendidikan Jasmani

2.1.1. Pengertian Pendidikan Jasmani

Menurut (Adang Suherman, 2000:17.19) pengertian Pendidikan Jasmani dipandang dalam dua sudut pandang. Pandangan pertama sering disebut pandangan tradisional yaitu bahwa manusia terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani (dikhotomi). 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.

Ateng (1983, dalam Siti Safariatun, 2008:1.4) mengemukakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional.

Dari definisi para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis beretujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

2.1.2. Tujuan Pendidikan Jasmani

Ada beberapa tujuan diantara pendidikan jasmani diantaranya (Ega Trisna Rahayu, 2013 : 19)

1. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
3. Menembuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran Pendidikan Jasmani.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, didiplin, bertanggung jawab, kerjasam, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
5. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
6. Menegembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
7. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

2.1.3. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi aspek-aspek sebagai berikut
(Ega Trisna Rahayu, 2013 : 18) :

1. Permainan dan olahraga meliputi : olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif,

atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.

2. Aktivitas pengembangan meliputi : mekanika sikap tubuh, komponen kesegaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktivitas senam meliputi : ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
4. Aktivitas ritmik meliputi : gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobic
5. Aktivitas air meliputi : permainan di air, keselamatan air, keterampilan gerak di air, dan renang.
6. Pendidikan luar kelas, meliputi : piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
7. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

2.2. Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut Anthony Robbins senada dengan apa yang dikemukakan oleh Jeremo Brunner dalam (Romberg & Kaput, 1999) adalah suatu proses aktif di mana siswa membangun (mengkonstruk) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya.

2.3. Hasil Belajar

2.3.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan

perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam peserta didikan, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan peserta didikan. Tujuan peserta didikan merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi (Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni, 2009:85).

2.3.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan teman. Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

2.4. Bermain

2.4.1. Pengertian Bermain

Menurut Rogers dan Sawyer (1988, dalam Buku Sofia Hartati, 2005:85) bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan dan pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapatkan pengalaman yang penting dalam dunia anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar

tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreatifitas. Motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri; mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat baik yang telah mereka ketahui sebelumnya maupun hal-hal yang baru.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:698) bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.

Dari bahasan diatas menurut peneliti pengertian bermain dapat disimpulkan sebagai kegiatan yang dilakukan seseorang dapat menimbulkan aktivitas menyenangkan dan menyempurnakan hal-hal yang sudah di ketahui maupun yang baru.

2.4.2. Karakteristik Bermain

Kegiatan bermain pada anak hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut (Sofia Hartati, 2005:91):

1. Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan,
2. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasikan, dan menggairahkan,
3. Bermain dilakukan tanpa "iming-iming" apapun, kegiatan bermain sendiri itu sudah menyenangkan,
4. Bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan. Tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri,
5. Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis,

6. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya,
7. Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu,
8. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

2.5. Belajar Keterampilan Gerak

Pada dasarnya keterampilan gerak diperlukan dalam banyak hal, misalnya gerak berjalan merupakan keterampilan yang bersifat berkembang, sehingga semua siswa bisa menguasainya sebagai akibat kesiapan dalam menghadapi kondisi lingkungan yang mendorong perkembangan mereka.

2.6. Tahapan Keterampilan Gerak

Menurut Fitts dan Posner (dalam buku Ega Trisna Rahayu, 2013 : 170) ada 3 tahapan keterampilan gerak

1) Fase Pertama

Fase ini disebut fase kognitif karena pada tahap ini siswa sangat terfokus pada pemrosesan bagaimana suatu gerak harus dilakukan.

2) Fase Kedua

Fase kedua disebut juga fase asosiatif, pada tahapan belajar ini siswa lebih berkonsentrasi pada suatu dinamika keterampilan, penguasaan timing, keterampilan dan koordinasi gerakan dari bagian-bagian keterampilan untuk menghasilkan kelancaran dan kehalusan gerak.

3) Fase Ketiga

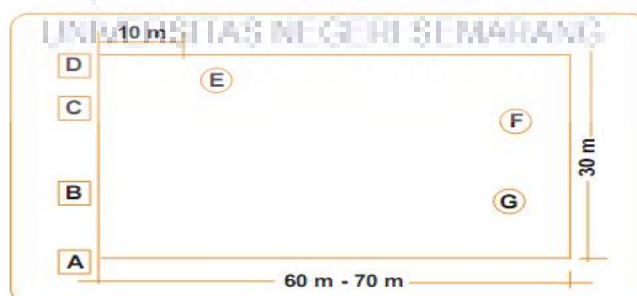
Fase ini disebut fase otomatis karena siswa tidak berkonsentrasi pada suatu keterampilan, dimana seseorang bebas berkonsentrasi pada sesuatu yang lain.

2.7. Bola Kasti

2.7.1. Pengertian Bola Kasti

Bola Kasti adalah salah satu permainan bola kecil, permainan kasti termasuk salah satu permainan yang dimainkan oleh tim atau regu. Permainan kasti mengutamakan ketangkasan dan kegembiraan untuk memenangkan permainan. Aturan dan tata cara bermain kasti diajarkan secara umum, adpun alat-alat yang digunakan antara lain bola kecil, alat pemukul yang terbuat dari kayu, tempat penghentian (base) dan bata lapangan.

Lapangan permainan kasti berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran luasnya adalah kurang lebih panjang 60 dan lebar 30 meter. Lima meter dari panjang lapangan dipergunakan untuk ruangan penjaga belakang, tempat pemukul, tempat pelambung, dan tempat pemain pemukul. Lapangan dilengkapi dengan tiang pertolongan yang diletakkan dengan jarak 5 meter dari garis pemukul dan 5 meter dari garis samping. Sedangkan tiang hinggap ada dua buah yang masing-masing berjarak 10 meter dari tiang lainnya, 10 meter dari garis belakang dan 5 meter dari garis samping.



Gambar. 2.1 lapangan permainan kasti
(Sumber: Edy Sih Mitranto, Slamet, Buku Penjas Orkes BSE, 2010:3)

Keterangan :

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| a. Ruang bebas/ruang tunggu | e. Tempat pemberhentian kedua |
| b. Tempat pelempar (pelambung) | f. Tempat pemberhentian ketiga |
| c. Tempat pemukul | |
| d. Tempat pemberhentian pertama | |

2.7.2. Peralatan Permainan Kasti

Beberapa alat yang digunakan dalam permainan kasti diantaranya :

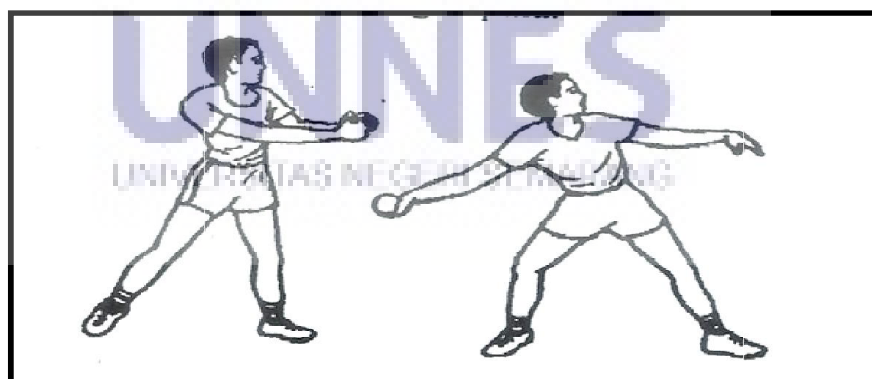
- 1) Kayu pemukul panjang 50 – 60 cm, bergaris tengah 3,5 – 5 cm
- 2) Bola kasti, keliling 19 -21 cm dan beratnya 70 -80 gram
- 3) Tinggi tiang hinggap 150 cm
- 4) Nomor dada

2.7.3. Teknik Dasar Permainan Kasti

Sebelum bermain kasti siswa harus mengetahui tentang teknik dasar permainan kasti, yaitu : melempar, menangkap, memukul bola.

Langkah-langkah melakukan teknik dasar permainan kasti yaitu :

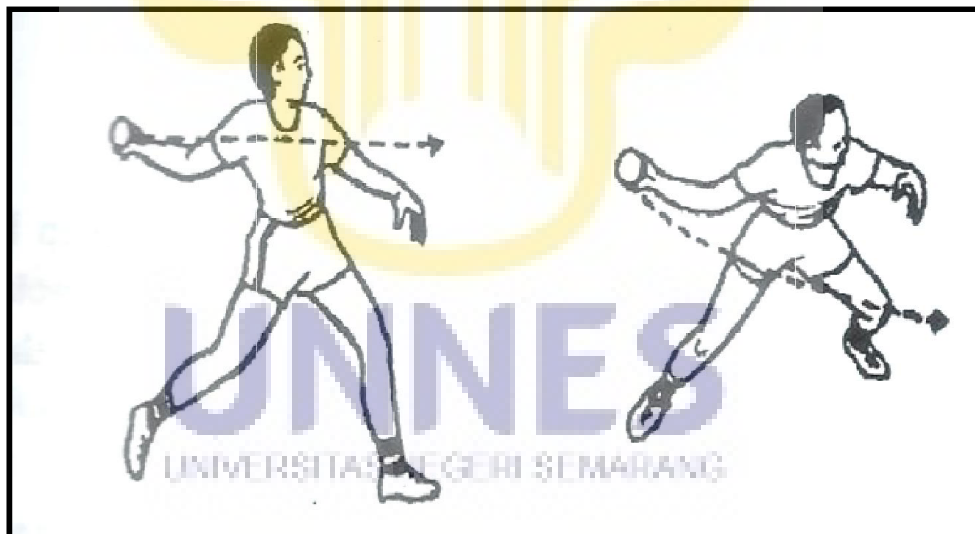
- a. Melempar Bola
 - 1) Cara melemparan lambung



Gambar. 2.2 lemparan melambung
(Sumber: Herman Subarjah, Permainan Kecil disekolah Dasar, 2008:2.17)

Langkah-langkahnya, adalah :

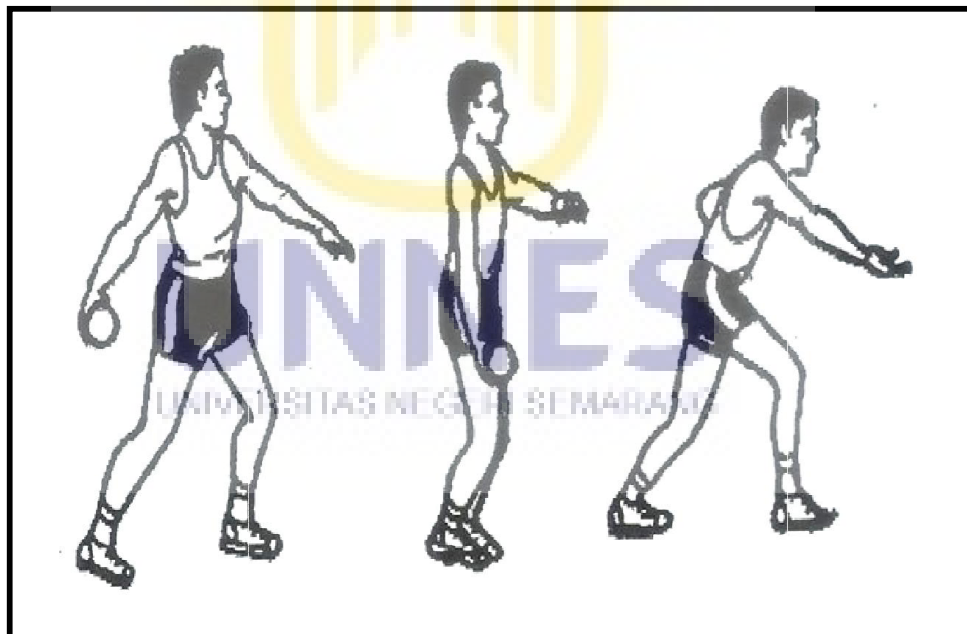
- a) Mula-mula berdiri menyamping (kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang);
 - b) Kaki dibuka lebar (lutut kaki kiri diluruskan dan lutut kaki kanan dibengkokkan);
 - c) Tangan kanan memegang bola dan berada lurus di samping badan;
 - d) Tangan kiri berada di depan dan lurus sejajar bahu;
 - e) Pandangan lurus kedepan;
 - f) Bola dilemparkan dari atas kepala sehingga jalannya melambung tinggi;
 - g) Setelah bola dilemparkan, tangan mengikuti jalannya bola.
- 2) Cara Melempar Bola Mendatar



Gambar.2.3 lemparan mendatar
(Sumber: Herman Subarjah, Permainan Kecil disekolah Dasar, 2008:2.17)

Langkah-langkahnya adalah :

- a) Mula-mula berdiri menyamping (kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang);
 - b) Kaki dibuka lebar (lutut kaki kiri dibengkokkan dan lutut kaki kanan diluruskan);
 - c) Tangan kanan memegang bola dan siku dibengkokkan 90 derajat;
 - d) Tangan kiri berada di depan dan lurus sejajar bahu;
 - e) Pandangan ke depan;
 - f) Bola dilemparkan sejajar dari kepala sehingga jalannya bola akan sejajar dengan dada;
 - g) Setelah bola dilemparkan, tangan mengikuti jalannya bola.
- 3) Cara Melempar Bola Bawah (Menyusur Tanah)



Gambar.2.4 Lemparan Bola Meyusur Tanah
(Sumber: Herman Subarjah, Permainan Kecil disekolah Dasar, 2008:2.16)

Langkah-langkahnya, adalah :

- a) Mula-mula berdiri menghadap ke depan (kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang);
 - b) Lutut kaki kiri dibengkokkan dan lutut kaki kanan diluruskan;
 - c) Tangan kanan memegang bola melalui bawah samping pinggang;
 - d) Tangan kiri berada di depan dan lurus sejajar bahu;
 - e) Pandangan ke arah laju bola;
 - f) Bola dilempar pada saat tangan berada di samping pinggang.
- b. Menangkap Bola

Setelah siswa bisa melempar bola, menangkap bola juga harus dikuasai oleh siswa. Cara menangkap bola kasti sangatlah bervariasi. Berdasarkan arah datangnya bola, cara menangkap bola kasti dapat dilakukan dengan menangkap bola melambung tinggi, menangkap bola mendatar (setinggi dada), menangkap bola rendah (antara lutut dan pinggang), menangkap bola bergulir di tanah.

Langkah – langkah menangkap bola kasti sebagai berikut :

- 1) Berdiri tegak, kedua kaki dibuka dan lutut sedikit ditekuk
- 2) Badan condong kedepan
- 3) Pandangan tertuju pada arah datangnya bola
- 4) Siku agak dibengkokkan dan kedua tangan di depan dada
- 5) Kedua tangan dan jari-jari diregangkan dengan lemas
- 6) Segera menjemput bola yang menghampiri dengan kedua tangan
- 7) Setelah bola berada di tangan ditangkap tarik kearah dada dan pegang erat-erat bola tersebut sehingga tidak lepas.



Gambar.2.5 Macam-macam Lemparan
(Sumber: Tim Abdi Guru, Penjasorkes , 2007:58)

c. Memukul Bola

1. Pukulan melambung

Cara melakukannya adalah sebagai berikut :

- (a) Kaki kiri berada di depan, dan kaki kanan berada di belakang
- (b) Tangan kanan yang memegang pemukul diserongkan 45 derajat ke bawah
- (c) Pukulan dilakukan dengan seikap rileks. Hal itu agar saat bola mengenai pemukul ayunan, tangan kanan bisa bebas mencapai samping kiri atas
- (d) Dengan posisi seperti ini pukulan akan melambung jauh

2. Pukulan Mendatar

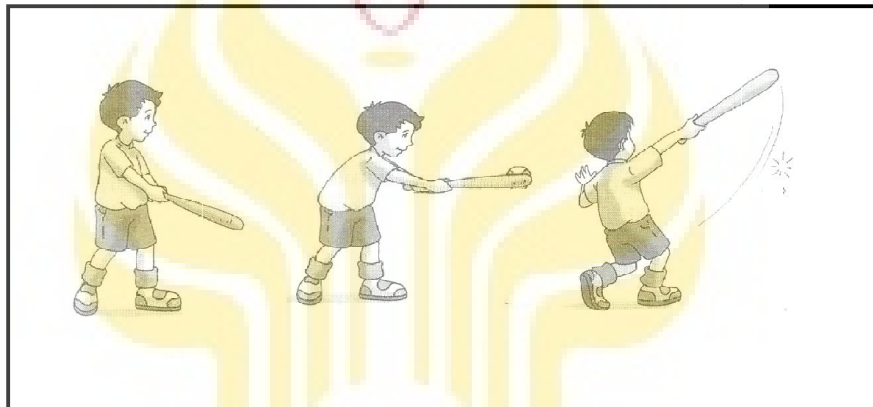
Cara melakukannya adalah sebagai berikut :

- (a) Kaki kiri berada di depan, dan kaki kanan berada di belakang
- (b) Posisi pemukul sejajar dengan bahu
- (c) Pukulan ini akan menghasilkan gerak bola sangat cepat melesat ke depan

3. Pukulan merendah

Cara melakukannya adalah sebagai berikut :

- (a) Kaki kiri berada di depan, dan kaki kanan berada di belakang
- (b) Tangan kanan yang memegang pemukul ditarik ke atas belakang
- (c) Pukulan dilakukan dengan mengayunkan pemukul dari atas ke arah bawah
- (d) Dengan posisi seperti ini pukulan arah jalannya bola akan cepat dan memantul tanah.



Gambar.2.6 Macam-macam Memukul
(Sumber: Tim Abdi Guru, Penjasorkes , 2007:59)

2.8. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Pada masa keserasian bersekolah anak- anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Perkembangan fisik dan intelektual anak usia 6 – 12 tahun nampaknya cenderung lamban. Pertumbuhan fisik anak menurun terus kecuali pada akhir periode tersebut, sedangkan kecakapan motorik terus membaik dan perkembangannya masih signifikan. Perkembangan yang terjadi menghasilkan adanya perbedaan pada anak usia 6 dengan 12

tahun. Anak usia 6 tahun nampak seperti anak kecil, sedangkan anak usia 12 tahun nampak seperti orang dewasa.

Menurut Jean Piaget (dalam buku Mulyani Sumantri, 2014 : 2.2) anak terlihat lebih sehat daripada keadaan kehidupan pada umumnya, tetapi anak tidak sehat atau tidak sesegar sebagaimana mestinya. Perubahan-perubahan tersebut dikenal dengan tiga pendekatan perkembangan intelektual :

- 1) Melukiskan tentang kegiatan konkret
- 2) Pendekatan yang dikhususkan pada proses informasi terhadap memori dan komunikasi serta pemecahan masalah
- 3) Ukuran intelegensi untuk dapat memperkirakan kemampuan akademik.

2.9. Karakteristik Permainan Kasboi

Permainan kasboi merupakan modifikasi permainan tradisional boi-boinan yang dipadukan dengan permainan kasti. Permainan kasboi berekor dimodifikasi dari segi peralatan, sarana dan prasarana maupun teknis permainannya. Tujuan permainan ini adalah memudah belajar anak usia dini atau anak sd untuk belajar teknik permainan kasti khususnya teknik melempar. Pada permainan ini siswa dituntut untuk bisa melakukan lemparan dan mengenai sasaran yang bersifat kompetisi. Selain permainan ini bisa melatih teknik melempar dengan benar, bisa juga meningkatkan kesegaran jasmani siswa yaitu melatih daya tahan, kelincahan, dan ketepatan (akurasi)

1. Tata Cara Bermain

Permainan kasboi terbagi atas 2 regu yang masing-masing regu terdiri dari 6 siswa, regu pelempar harus melempar susunan pecahan genting yang tersusun sampai ada yang jatuh. Poin di dapat apabila regu pelempar bisa

munyusun kembali pecahan genting yang jatuh dan regu jaga bisa melempar bola regu pelempar.

2. Peraturan Permainan

Peraturan permainan ini sangat sederhana, yaitu :

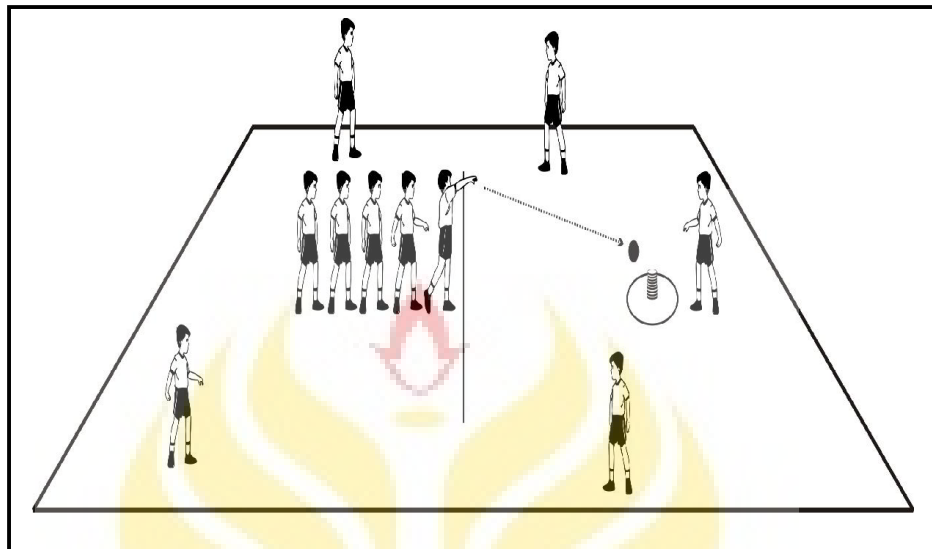
- 1) Terbagi atas 2 regu
- 2) Jarak lemparan 3 meter
- 3) Teknik lemparan yang digunakan dalam lemparan adalah teknik dasar lemparan permainan bola kasti yaitu lemparan lambung, mendatar dan menyusur tanah
- 4) Regu pelempar harus bisa menjatuhkan pecahan genting dengan melempar dan bisa menata kembali pecahan genting tersebut tanpa kena lemparan dari regu penjaga
- 5) Regu pelempar saat lari dan menghindar tidak boleh keluar lapangan
- 6) Apabila regu pelempar yang kena bola maka regu penjaga menjadi regu pelempar
- 7) Poin di dapat apabila regu pelempar dapat menyusun kembali pecahan genting yang jatuh
- 8) Kemenangan ditentukan dari regu memiliki nilai terbanyak dengan waktu yang ditentukan

3. Peralatan Yang Digunakan

- 1) Bola tenis dengan modifikasi ekor
- 2) Tali rafia
- 3) Pecahan genting
- 4) Bendera

5) Stopwatch/jam

6) Peluit



Gambar. 2.5 Lapangan Permainan Kasboi
(Sumber : Bambang Purnomo : 2016)

2.10. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang ditandai dengan keaktifan belajar siswa, tetapi masih berada di tingkat perkembangan dan kemampuan siswa. Permasalahan umum yang dihadapi dalam pembelajaran penjas adalah kurangnya peran aktif siswa dalam kegiatan belajar. Siswa berperan sebagai objek pembelajaran, yang hanya mendengarkan dan mengaplikasikan apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu proses pembelajaran kurang mengoptimalkan penggunaan modifikasi pembelajaran yang dapat memancing peran aktif dan minat siswa.

Modifikasi merupakan suatu cara atau usaha yang dilakukan guru berupa rancangan model pembelajaran yang baru dan lebih variatif untuk menarik minat siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan

dapat menciptakan perubahan, sekaligus meningkatkan mutu pendidikan. Penggunaan modifikasi dalam pelaksanaan tindakan tiap dengan topik materi yang akan dipelajari, seperti dalam penelitian ini melempar bola menggunakan sasaran pecahan genteng. Dengan modifikasi ini anak dapat merasa lebih senang, aktif bergerak dan lebih bergairah pada saat mengikuti pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah, karena pembelajaran ini menggunakan permainan dan alat yang lebih menarik.

2.11. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, maka diajukan hipotesis terhadap penelitian sebagai berikut : "Dengan menggunakan permainan kasboi, hasil belajar melempar bola kasti siswa kelas IV di MI Islamiyah Yosorejo 01 Gringsing Kabupaten Batang pada materi bola kasti dapat meningkat".

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Peningkatan Teknik Melempar Bola Kasti Melalui Permainan Kasboi Siswa Kelas IV MI Isalmiyah Yosorejo 01 Gringsing Kabupaten Batang Tahun 2016”, menghasilkan kesimpulan bahwa aktivitas pembelajaran kasti melalui permainan kasboi siswa mengalami peningkatan 20,01 %. Hal ini ditunjukkan pada siklus I hasil belajar siswa dalam melakukan pembelajaran teknik melempar bola kasti melalui permainan kasboi adalah sebagai berikut : nilai tertinggi 91 sedangkan nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 77,07. Siswa yang telah mencapai KKM adalah 11 siswa dan siswa yang belum memenuhi KKM adalah 4 siswa. Sehingga keberhasilan pada siklus I adalah 73,33 %. Sedangkan hasil pada siklus II adalah dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 71, maka nilai rata-rata siklus II adalah 83,87. Siswa yang telah memenuhi KKM adalah 14 Siswa, sehingga keberhasilan siklus II 93,34 %. Pembelajaran telah berhasil karena sudah melebihi 85,00 % dari jumlah siswa.

Dari hasil pengamatan oleh observer atas aktivitas guru pada siklus I mencapai 73,02 %, sedangkan siklus II mengalami peningkatan 15,87 % menjadi 88,89 %. Sedangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran melempar bola kasti melalui permainan kasboi pada siklus II mengalami peningkatan juga mencapai 10,00 % yaitu 80,00 %. Dari hasil tersebut sudah dikategorikan sudah tuntas karena melampaui standar ketercapain yaitu 75,00 %.

5.2. Saran

1. Bagi siswa

Dalam setiap pembelajaran siswa harus menyukai mata pelajaran yang akan di sampai terlebih dahulu sehingga dalam melakukan kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Dan materi yang disampaikan oleh guru cepat bisa dipahami oleh siswa.

2. Bagi Guru

Bisa menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif sehingga dapat menghidupkan suasana pembelajaran Penjasorkes. Dalam pembelajaran guru harus mempunyai tujuan pembelajaran yang akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rifa'i & Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjasokes*. Semarang. Depdikbud
- Agus Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani & Kepeleatihan Olahraga*. Surakarta: UNS Press
- Dimiyati, Mudjiono dan Hamid Hasan. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Dekdikbud
- Edy Sih Mitranto & Slamet. 2010. *Buku Paket Penjasorkes Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Ega Trisna Rahayu. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta
- Herman Subarjah. 2008. *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta: UniversitasTerbuka
- Mulyani Sumantri. 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang Selatan: UniversitasTerbuka
- Sofia Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Suharsini Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Tim Abdi Guru. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas IV*. Jakarta: Erlangga
- Tim Penyusun Kamus. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi 3. Jakarta : PT. Balai Pustaka
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup
- Zainal Aqib, Eko Diniati dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung : Yrama Widya