

**PENERAPAN DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN ASSURE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MEMUKUL BOLA
DALAM PERMAINAN KASTI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PURWOREJO
KECAMATAN BANJARSARISURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

**Dewi Indah Nur Khasanah
Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
JPOK FKIP Universitas Sebelas Maret**

Alamat Korespondensi :Ds. Tritih Kulon, RT 04 RW 03, Cilacap Utara, Cilacap
Email :dewiindah_nurkhasanah@rocketmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the implementation of learning system design ASSURE to improve learning outcomes in the game of baseball to hit the ball in the fourth grade elementary school students Purworejo Banjarsari Surakarta district in the school year 2011/2012.

This study uses classroom Action Research or Classroom Action Research. The experiment was conducted in two cycles, each cycle consisting of four phases: planning, action, observation and reflection. Subjects in this study were grade IV Elementary School District Purworejo Banjarsari Surakarta academic year 2011/2012, amounting to 30 students consisting of 16 boys and 14 girls students. Data sources are from teachers and students. The data collection technique is test and observation. The validity of data using triangulation technique methods. The data were obtained through observations by researchers and collaborators during the learning process takes place. The data is the result of student learning in hitting the ball obtained through observation sheets covering the cognitive, the affective and psychomotor domains. Data analysis in this study used a comparative descriptive analysis using percentage technique to see trends in learning activities.

Based on the results obtained the conclusion that: 1) the application of system design ASSURE learning can improve learning outcomes to hit the ball in the fourth grade elementary school students Purworejo District Banjarsari Surakarta, where learning outcomes prasiklus the first cycle and from cycle I to cycle II obtained a significant improvement that students who pass the prasiklus are 11 students or 36, 67% later in the cycle increased the complete category is 16 or 53 students, 33%, and on the second cycle increased to 25 students or 83.33%. 2) Most of the students agreed with the implementation of learning system design ASSURE.

The conclusion of this study show that the implementation design of ASSURE learning system can improve student baseball striking achievement of SDN Purworejo Grade IV Banjarsari, Surakarta, and Academic Year 2011/2012.

Keywords: *strike ball, baseball, ASSURE learning system design*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penerapan desain sistem pembelajaran ASSURE untuk meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan kasti pada siswa kelas IVSD Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta tahun pelajaran 2011/2012.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas atau Classroom Action Research. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta tahun pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 16 siswa putra dan 14 siswa putri. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan tes dan observasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi metode. Data penelitian ini diperoleh melalui pengamatan oleh peneliti dan kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung. Data tersebut merupakan hasil belajar siswa dalam memukul bola yang diperoleh melalui lembar observasi yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis secara deskriptif komparatif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa: 1) penerapan desain sistem pembelajaran ASSURE dapat meningkatkan hasil belajar memukul bola pada siswa kelas IV SD Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta, dimana hasil belajar pada prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II diperoleh peningkatan yang signifikan bahwa siswa yang tuntas pada prasiklus adalah 11 siswa atau 36,67% kemudian pada siklus I meningkat dalam kategori tuntas adalah 16 siswa atau 53,33% dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 25 siswa atau 83,33%. 2) Sebagian besar siswa setuju dengan penerapan desain sistem pembelajaran ASSURE.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan desain sistem pembelajaran ASSURE dapat meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan kasti pada siswa kelas IV SD Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012.

Kata kunci: *memukul bola, permainan kasti, desain sistem pembelajaran ASSURE*

PENDAHULUAN

Dewasa ini dengan perkembangan situasi dan kondisi sosial, ekonomi, dan aktivitas masyarakat, mengakibatkan adanya kecenderungan kesibukan orangtua dalam mencari kebutuhan hidupnya, dampak dari kecenderungan tersebut diantaranya adalah semakin banyak anak-anak yang kurang mendapat perhatian. Sebenarnya peran dan tugas orangtua dalam membesarkan anaknya adalah bagaimana memberikan fasilitas dan mengakomodasi segala keinginan anak melalui kegiatan bermain dapat terpenuhi. Oleh karena itu, perlu adanya peran serta dari guru penjasorkes terhadap hal tersebut. Guru penjasorkes harus mampu memberikan pelayanan aktivitas gerak bagi peserta didiknya karena melalui kegiatan bermain dalam suatu permainan maka keinginan anak untuk memperoleh manfaat dengan bergerak, berfantasi, berimajinasi, bergembira, dan berkreasi sesuai dengan minatnya dapat terpenuhi.

Untuk dapat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan gerak anak, maka guru penjasorkes harus memiliki kemampuan untuk memodifikasi keterampilan yang hendak diajarkan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Guru dituntut harus lebih kreatif, inovatif dalam

menciptakan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa, sehingga tercipta pembelajaran yang aktif bagi siswa, atau menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran tersebut, karena pada dasarnya tugas utama guru penjasorkes di Sekolah Dasar adalah mengemas semenarik mungkin pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik dan perkembangan anak-anak Sekolah Dasar. Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang penekanannya pada aspek bermain, karena bermain merupakan bagian dari kehidupan anak dan dengan bermain mereka bisa belajar berbagai macam hal.

Dari berbagai desain sistem pembelajaran yang ada, desain pembelajaran *ASSURE* merupakan salah satu desain pembelajaran sederhana, mudah dipelajari dan dapat memanfaatkan media dan teknologi. Guru harus menganalisis, merencanakan, mendesain, menyajikan pembelajaran semenarik mungkin dengan menyesuaikan pada keadaan siswa, kebutuhan siswa, keadaan sekolah (prasarana dan sarana yang dimiliki), dan materi ajar. Partisipasi keaktifan siswa sebagai unsur dalam pembelajaran ini haruslah terpenuhi dengan baik. Pemahaman

dan pengetahuan siswa tentang materi yang dipelajari juga menjadi unsur yang tidak boleh diabaikan dalam pelaksanaan pembelajaran ini karena sangat penting bagi siswa.

Dari hasil analisis di SD Negeri Purworejo, diketahui pelaksanaan pembelajaran penjasorkes secara keseluruhan telah berjalan. Namun dalam sub pokok bahasan permainan bola kecil khususnya materi permainan kastimasih banyak siswa yang belum maksimal hasil belajarnya. Dari jumlah 30 siswa, hanya 11 siswa atau 36, 67% yang nilainya diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 19 siswa atau 63, 33% nilainya masih dibawah KKM, dengan KKM 70.

Berangkat dari hal tersebut diperlukan usaha dari guru untuk dapat meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan kasti bagi siswa kelas IV SD Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta. Dasar pemikiran inilah yang menjadi alasan penerapan desain pembelajaran *ASSURE* untuk meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan kasti bagi siswa kelas IV SD Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan

yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :
Bagaimanakah penerapan desain sistem pembelajaran *ASSURE* untuk meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan kasti pada siswa kelas IV SD Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012?

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan di atas, tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penerapan desain sistem pembelajaran *ASSURE* untuk meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan kasti pada siswa kelas IV SD Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012.

Kasti merupakan salah satu olahraga yang digemari oleh kalangan anak-anak yang dilakukan secara beregu. Waryati, Sulisty, dan Soetarti (1993:105) menjelaskan bahwa "Kasti merupakan jenis olahraga permainan dengan menggunakan bola kecil atau permainan bola kecil". Menurut sejarah, 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.

Dalam permainan kasti terdapat teknik permainan yang harus dikuasai oleh para pemain. Menurut Waryati dkk

(1993:111) bahwa teknik dalam permainan bola kasti dibagi menjadi empat macam yaitu: cara berlari, melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola. Selaras dengan pendapat tersebut dalam sub pokok memukul bola menurut Waryati, dkk (1993:121) ada tiga cara antara lain pukulan melambung jauh, pukulan mendarat, dan pukulan merendah. Ada pendapat lain mengenai cara memukul bola menurut Subarjah (2007) yaitu: pukulan dari bawah, pukulan mendarat, dan pukulan dari atas. Menurut dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cara memukul bola dalam permainan kasti dibedakan menjadi tiga, yaitu memukul bola melambung jauh/pukulan dari bawah, memukul bola mendarat/pukulan mendarat, dan memukul bola merendah/pukulan dari atas.

Dari empat teknik dasar permainan kasti yang harus dikuasai oleh siswa, guru wajib menganalisis kemampuan awal siswa sehingga pada akhirnya guru dapat memberikan solusi dalam pembelajaran. Karena proses belajar adalah sebuah proses yang dilakukan secara sadar oleh siswa untuk mendapatkan kemampuan baru ataupun pengalaman hasil belajar. Ini selaras dengan pendapat Gagne yang dikutip oleh Pribadi. B. A. (2011:12) yang menyatakan bahwa “belajar merupakan

sebuah proses yang mendorong terjadinya perubahan disposisi dan kapabilitas siswa”. Belajar merupakan sebuah proses dari yang belum bisa menjadi bisa, yang belum tau menjadi tau, sehingga adanya pengalaman dalam proses belajar. Pribadi. B. A. (2009:6) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memperoleh kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan”. Sedangkan menurut Bell-Gredler yang dikutip oleh Winataputra (2007:5) bahwa “belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kompetensi, keterampilan dan sikap”. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan dengan sadar untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi pribadi. Sehingga akan terjadi perubahan dalam hal pola pikir dan tindakan karena pengalaman yang dimilikinya.

Pembelajaran dimaknai sebagai proses, cara, perbuatan mempelajari sesuatu. Guru memberi fasilitas belajar siswa dan siswa mempelajarinya, dalam hal ini pembelajaran berpusat pada siswa, pembelajaran adalah proses konstruktif tidak hanya mekanis seperti pada pengajaran” (Agus Suprijono, 2008:11-13).

Kemudian ahli lain, Yatim Riyanto (2009:131) menyatakan, “Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar”. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi belajar siswa sebagai proses meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran diantaranya menurut Nasution yang dikutip oleh H.J.Gino, dkk (1998:51) dalam Kristiyanto A. (2001:125) bahwa “perubahan akibat belajar tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan, melainkan juga dalam kecakupan, kebiasaan, sikap, pengertian, penyesuaian diri, minat, penghargaan, pendeknya mengenai segala aspek organisme atau pribadi seseorang”. Menurut Wina Sanjaya yang dikutip oleh Kristiyanto A. (2010:125) menyatakan bahwa salah satu diantara berbagai macam prinsip yang harus diperhatikan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran yaitu berpusat pada siswa. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:42) salah satunya dari berbagai prinsip yang harus diperhatikan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran yaitu keaktifan siswa. Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip

pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Jika pembelajaran didasarkan pada prinsip-prinsip yang benar, maka akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Proses pembelajaran tidak akan efektif dan memenuhi tujuan bila guru tidak mempunyai metode maupun model belajar yang tepat bagi siswa-siswanya. Selain metode dan model pembelajaran, guru juga harus dapat mendesain pembelajaran dengan desain sistem pembelajaran yang efektif. Karena desain pembelajaran merupakan kerangka proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dan untuk mencapai tujuan yang telah di rencanakan. Hal ini selaras dengan pendapat Gagnon dan Collay dalam Pribadi. B. A (2009:58) yang menyatakan bahwa “desain adalah keseluruhan, struktur, kerangka atau *outline*, dan urutan dari kegiatan”. Yatim Riyanto (2009:20) juga berpendapat bahwa “desain sebagai prosedur terorganisasi yang mencakup langkah-langkah dalam menganalisis, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengadakan evaluasi. Kemudian istilah desain dimaknai sebagai sistem yaitu desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan pelaksanaannya yang

meliputi prasarana, sarana, media, prosedur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Yulaelawati. E. 2009:58). Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa desain sistem pembelajaran dalam proses sistematis yang dilakukan oleh guru atau pelaksana pembelajaran dengan menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dikembangkan dan kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

Desain *ASSURE* merupakan desain pembelajaran yang menciptakan sebuah aktivitas belajar yang efektif. Hal tersebut sependapat dengan Michael Molenda, dkk (2005) yang dikutip oleh Pribadi B. A. yang mengemukakan bahwa desain pembelajaran *ASSURE* dirancang dan dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi.

Desain pembelajaran akan lebih efektif dan memberikan hasil yang lebih baik jika didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Azhar Arzad (2009:25-27) salah satu fungsi dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memperjelas

penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Penerapan desain *ASSURE* terhadap permainan kasti dengan menggunakan media pembelajaran audio visual ternyata memberikan peningkatan yang cukup signifikan. Aktivitas siswa dapat secara jelas terpantau oleh peneliti dan guru penjas dikarenakan penerapan desain *ASSURE* pada proses pembelajaran permainan bola kasti ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari, Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012, yang berjumlah 30 siswa. Dengan komposisi siswa putra: 16 anak dan siswa putri: 14 anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes.

Teknik pengumpulan data aktivitas belajar siswa diperoleh melalui lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan pemberian tes kemampuan memukul bola dilakukan pada akhir pembelajaran. Menurut Ismaryati (2008) pada bukunya Tes dan Pengukuran

Olahraga menjelaskan bahwa tes merupakan instrument atau alat yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang individu atau objek.

Teknik uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi data, yaitu teknik uji validitas data dengan memanfaatkan sarana di luar data untuk keperluan pengecekan dan perbandingan data. Dalam penelitian ini yaitu data memukul bola dalam permainan kasti, data afektif siswa diambil melalui pengamatan oleh guru penjas, data kognitif siswa diambil menggunakan bentuk mengerjakan soal. Untuk hasil belajar memukul bola adalah gabungan dari ketiga aspek tersebut, data yang diperoleh diperkuat dengan lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara deskriptif yang didasarkan pada analisis kuantitatif dengan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

Hasil belajar memukul bola dalam permainan kasti meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif yang dinilai melalui tes tulis, ranah afektif diperoleh melalui pengamatan

sikap siswa saat pembelajaran berlangsung, dan ranah psikomotor yang yang dinilai dari unjuk kerja melakukan gerak memukul bola dalam permainan kasti. Dalam penilaian penjas ketiga ranah tersebut mempunyai nilai yang berbeda, untuk ranah kognitif nilai maksimal 20, ranah afektif nilai maksimal 30, dan ranah psikomotor nilai maksimal 50 sehingga keseluruhan nilai total 100.

Kondisi awal hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta tahun pelajaran 2011/2012 sebelum diberi tindakan penerapan desain sistem pembelajaran ASSURE sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa dalam Memukul Bola Sebelum Tindakan

Penilaian	Kondisi Awal		Ket
	Persentase	Jumlah Siswa	
Hasil Belajar	36,67%	11	Tuntas
Memukul Bola	63,33%	19	Belum Tuntas

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I Pertemuan I

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan, sebagai berikut:

- 1) Tim peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran penjasorkes.
- 2) Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, yaitu penerapan desain sistem pembelajaran *ASSURE* dalam pembelajaran gerakan memukul bola dalam permainan kasti.
- 3) Menyiapkan alat yang digunakan untuk pengajaran.
- 4) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut :

- 1) Pemanasan
 - a) Guru mengumpulkan siswa, melakukan presensi, membuka pelajaran dan memimpin berdoa.
 - b) Menjelaskan materi.
 - c) Melihat video pembelajaran.
 - d) Melakukan pemanasan.
- 2) Inti Pelajaran
 - a) Siswa melakukan gerakan memukul bola materi pengembangan keterampilan.

b) Siswa melakukan gerakan memukul bola materi pengembangan kerjasama.

3) Penutup

- a) Penenangan/pendinginan.
- b) Guru memberikan evaluasi.
- c) Berdoa

c. Observasi Tindakan

Pengamatan dilakukan pada proses pembelajaran terhadap beberapa unsur gerakan dan dari hasil observasi menyimpulkan bahwa :

1) Memukul Bola Melambung Jauh

Pembelajaran gerakan memukul bola dalam permainan kasti dalam hal ini memukul bola melambung jauh dengan penerapan desain sistem pembelajaran *ASSURE* berupa gerakan memukul bola tenis yang digantung serta pembelajaran yang disajikan menggunakan video membuat siswa cukup tertarik dan ada beberapa siswa yang percaya diri melakukan gerakan memukul bola.

2) Memukul Bola Mendatar dan Merendah

Pembelajaran gerakan memukul bola dalam permainan kasti dalam hal ini memukul bola mendatar dan merendah dengan penerapan desain sistem pembelajaran *ASSURE* berupa memukul bola secara berpasangan yang disajikan melalui video pembelajaran membuat

siswa cukup tertarik dan ada siswa yang sangat percaya diri melakukan gerakan memukul bola.

d. Refleksi Tindakan

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Keberhasilan guru/siswa:
Siswa sangat senang karena lebih menarik menggunakan video pembelajaran dan kompetisi bermain.
- 2) Kendala yang dihadapi guru/siswa:
Karena siswa terlalu banyak bercanda maka banyak siswa yang kurang paham melakukan gerakan memukul bola dengan gerakan dengan benar.
- 3) Rencana Perbaikan:
Berdasarkan hasil pengamatan dan kendala-kendala dalam pembelajaran pada pertemuan pertama maka perlu ada perbaikan-perbaikan pada pertemuan berikutnya, antara lain :
 - a) Guru memberi penekanan dan arahan kembali kepada siswa saat pembelajaran berlangsung.
 - b) Dalam penyampaian materi guru menjelaskan dengan jelas kepada siswa bagaimana cara melakukan gerakan memukul bola yang benar.

- c) Guru menambah intensitas siswa melakukan gerakan memukul bola.
- d) Guru memberikan perhatian khusus pada siswa yang kemampuan gerak memukulnya masih rendah.

2. Siklus I Pertemuan II

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan dari refleksi pada pertemuan pertama, maka perencanaan tindakannya adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat RPP dengan mengacu pada pertemuan pertama. Penerapan desain sistem pembelajaran *ASSURE* pada pertemuan pertama sudah ada peningkatan namun untuk indikator capaian dalam siklus I belum tercapai maka pengemasan pembelajaran pada pertemuan ini dibuat lebih menarik lagi.
- 2) Menyiapkan desain yang digunakan untuk proses pembelajaran.
- 3) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut :

- 1) Pemanasan

- a) Guru mengumpulkan siswa, melakukan presensi, membuka pelajaran dan memimpin berdoa.
 - b) Menjelaskan materi.
 - c) Melihat video pembelajaran.
 - d) Melakukan pemanasan.
- 2) Inti Pelajaran
- a) Siswa melakukan gerakan memukul bola materi pengembangan kompetitif.
 - b) Siswa melakukan gerakan memukul bola mendatar dan merendah materi pengembangan kebugaran jasmani.
- 3) Penutup
- a) Penenangan/pendinginan.
 - b) Guru memberikan evaluasi.
 - c) Berdoa.

c. Observasi Tindakan

Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran terhadap beberapa unsur gerakan dan dari hasil observasi menyimpulkan bahwa :

- 1) Memukul Bola Melambung Jauh
Siswa senang dan antusias mengikuti pembelajaran walau masih ada beberapa siswa yang kurang baik melakukan pukulan tapi ada peningkatan dari pertemuan pertama kesalahan siswa

berkurang dan menuju ke arah gerakan yang benar.

- 2) Memukul Bola Mendatar dan Merendah
Siswa senang dan antusias mengikuti pembelajaran walaupun masih ada beberapa siswa kurang baik melakukan pukulan mendatar kebanyakan siswa kurang menekuk siku saat memukul bola dan kurang ada ayunan tangan saat memukul tapi dibanding pertemuan sebelumnya sudah ada peningkatan gerak menuju ke arah yang benar.

d. Refleksi Tindakan

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

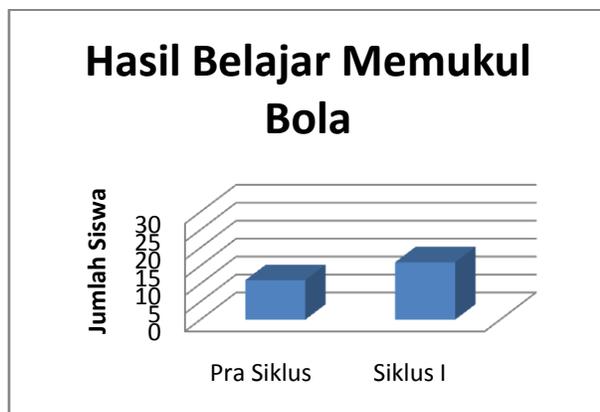
- 1) Keberhasilan guru/siswa:
Gerakan siswa sudah menunjukkan perubahan beberapa siswa sudah dapat melakukan gerakan dengan cukup baik.
- 2) Kendala yang dihadapi guru/siswa:
Kendala yang dihadapi yaitu ada siswa yang ragu-ragu melakukan gerakan, ada siswa yang tidak jujur menyampaikan hasil pukulan.
- 3) Rencana Perbaikan:
 - a) Guru memberi arahan kepada siswa untuk percaya diri saat melakukan gerakan memukul bola.

- b) Guru memberikan penanaman sikap kepada siswa agar siswa jujur dalam pembelajaran.

Hasil belajar memukul bola siswa dalam permainan kastimerupakan gabungan antara nilai kognitif, afektif, dan psikomotor. Kondisi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta tahun pelajaran 2011/2012 setelah siklus I diberikan melalui penerapan desain sistem pembelajaran *ASSURE* sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa dalam Memukul Bola Setelah Siklus I

Penilaian	Kondisi Siklus I		Ket
	Presentase	Jumlah Siswa	
Hasil Belajar	53, 33%	16	Tuntas
Memukul Bola	46, 67%	14	Belum Tuntas



Gambar 1. Diagram Deskripsi Hasil Belajar Siswa dalam Memukul Bola Pada Siklus I

3. Siklus II Pertemuan I

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan, sebagai berikut:

- 1) Analisis kurikulum
- 2) Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK.
- 3) Menyiapkan alat yang digunakan untuk pengajaran.
- 4) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut :

- 1) Pemanasan
 - a) Guru mengumpulkan siswa, melakukan presensi, membuka pelajaran dan memimpin berdoa.
 - b) Menjelaskan materi.
 - c) Melihat video pembelajaran.
 - d) Melakukan pemanasan.
- 2) Inti Pelajaran

Melakukan gerakan memukul bola dalam permainan kasti yaitu :

a) Siswa melakukan gerakan memukul bola materi pengembangan keterampilan.

b) Siswa melakukan gerakan memukul bola materi pengembangan kerjasama.

3) Penutup

a) Penenangan/pendinginan.

b) Guru melakukan evaluasi.

c) Berdoa.

c. Observasi Tindakan

Pengamatan dilakukan pada proses pembelajaran terhadap beberapa unsur gerakan dan dari hasil observasi menyimpulkan bahwa :

1) Memukul Bola Melambung Jauh

Siswa cukup tertarik dan ada siswa yang bekerjasama melakukan gerakan memukul bola. Pembelajaran yang disusun guru cukup menarik siswa saling mengoreksi kesalahan teman lain sehingga pengetahuan siswa lebih baik dari pertemuan sebelumnya.

2) Memukul Bola Mendatar dan Merendah

Siswa cukup tertarik dan ada siswa yang sangat percaya

dirimelakukan gerakan memukul bola.

d. Refleksi Tindakan

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

1) Keberhasilan guru/siswa:

Penerapan desain sistem pembelajaran *ASSURE* siswa sangat senang karena lebih menarik menggunakan penayangan video pembelajaran dan baru bagi siswa dalam pembelajaran memukul bola.

2) Kendala yang dihadapi guru/siswa:

Kendala yang dihadapi yaitu siswa mulai bosan mengerjakan soal, ada beberapa siswa putra yang meminta sepak bola. Sudah cukup banyak siswa yang paham melakukan gerakan memukul bola.

3) Rencana Perbaikan:

Berdasarkan hasil pengamatan dan kendala-kendala dalam pembelajaran pada pertemuan pertama maka perlu ada

perbaikan-perbaikan pada pertemuan berikutnya, antara lain :

- a) Guru memberi arahan kepada siswa untuk melakukan semua kegiatan pembelajaran baik saat melakukan gerakan memukul bola ataupun saat mengerjakan soal kognitif kepada siswa yang mulai bosan mengerjakan soal.
- b) Guru melakukan pendekatan bahwa pembelajaran memukul bola yang diberikan untuk penelitian selain itu gerak dalam permainan kasti juga ada dalam silabus dan harus disampaikan.

4. Siklus II Pertemuan II

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan, sebagai berikut:

- 1) Analisis kurikulum
- 2) Membuat rencana pembelajaran.
Penerapan desain sistem pembelajaran *ASSURE* pada pertemuan pertama sudah ada peningkatan namun untuk indikator capaian dalam siklus I belum tercapai maka pengemasan pembelajaran pada pertemuan ini dibuat lebih menarik lagi.

- 3) Menyiapkan alat yang digunakan untuk pengajaran.
- 4) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut :

- 1) Pemanasan
 - a) Guru mengumpulkan siswa, melakukan presensi, membuka pelajaran dan memimpin berdoa.
 - b) Menjelaskan materi.
 - c) Melihat video pembelajaran.
 - d) Melakukan pemanasan.
- 2) Inti Pelajaran
Melakukan gerakan memukul bola dalam permainan kasti yaitu:
 - a) Siswa melakukan gerakan memukul bola materi pengembangan kompetitif.
 - b) Siswa melakukan gerakan memukul bola mendarat dan merendah materi pengembangan kebugaran jasmani.
- 3) Penutup
 - a) Penenangan/pendinginan.
 - b) Evaluasi
 - c) Berdoa .

c. Observasi Tindakan

Pengamatan dilakukan saat proses pembelajaran terhadap beberapa unsur gerakan dan dari hasil observasi menyimpulkan bahwa :

1) Memukul Bola Melambung Jauh

Pada pertemuan kedua siswa melakukan gerakan memukul bola melambung jauh sesuai perintah guru, dengan bola tenis siswa mulai bisa menggunakan bola yang sebenarnya untuk melakukan lemparan bawah dengan pembelajaran yang disusun guru.

- #### 2) Memukul Bola Mendatar dan Merendah
- Pembelajaran memukul bola mendatar cukup lancar siswa melakukan dengan baik sesuai perintah guru. Melakukan pukulan ke arah teman dan siswa terakhir melempar ke sasaran dengan pembelajaran yang dikompetisikan maka siswa sangat tertarik dengan bola kasti dan bola tenis siswa mulai bisa menggunakan bola yang sebenarnya. Sudah cukup banyak siswa yang baik melakukan lemparan.

d. Refleksi Tindakan

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

1) Keberhasilan guru/siswa:

Siswa antusias untuk segera mencoba gerakan memukul bola, selain dengan penayangan video proses pembelajaran juga dirancang menarik dengan dikompetisikan. Gerakan siswa juga sudah menunjukkan perubahan siswa banyak yang sudah dapat melakukan gerakan dengan cukup baik.

2) Kendala yang dihadapi guru/siswa:

Kendala yang dihadapi yaitu pembelajaran yang dikompetisikan membuat siswa saling mengalahkan kadang ada siswa yang memarahi temannya karena regunya kalah, ini disebabkan kurangnya penanaman sikap oleh guru karena sebelum tindakan pembelajaran tidak dikompetisikan.

3) Rencana Perbaikan:

Berdasarkan hasil pengamatan dan kendala-kendala dalam pembelajaran pada pertemuan kedua maka perlu ada perbaikan-perbaikan pada pertemuan berikutnya, antara lain :

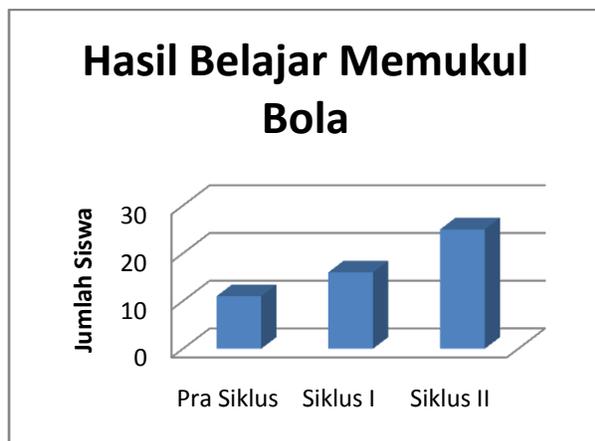
- #### a) Guru memberi arahan bahwa tujuan dari pembelajaran bukanlah kemenangan, agar siswa tidak saling menyalahkan tetapi dengan pembelajaran yang dikompetisikan diharapkan siswa bisa saling kerjasama untuk meraih kemenangan regunya, selain itu diharapkan siswa

dapat sportif, jujur dan percaya diri saat melakukan proses pembelajaran.

Hasil belajar memukul bola siswa dalam permainan kasti merupakan gabungan antara nilai kognitif, afektif, dan psikomotor. Kondisi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta tahun pelajaran 2011/2012 setelah siklus II melalui penerapan desain sistem, pembelajaran *ASSURE* sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa dalam Memukul Bola Setelah Siklus II

Penilaian	Kondisi Siklus II		Ket
	Presentase	Jumlah Siswa	
Hasil Belajar	83, 33%	25	Tuntas
Memukul Bola	16, 67%	5	Belum Tuntas



Gambar 2. Diagram Deskripsi Hasil Belajar Siswa dalam Memukul Bola Pada Siklus II

C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Hasil belajar memukul bola dari keadaan siswa pada pra siklus 36, 67% mengalami peningkatan menjadi 53, 33% pada siklus I dan pada siklus II kembali meningkat menjadi 83, 33%.



Gambar 3. Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dalam Memukul Bola

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu meliputi data kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan desain sistem pembelajaran *ASSURE* untuk meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan kasti pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta tahun pelajaran 2011/2012. Dari hasil

penelitian menunjukkan bahwa siswa yang tuntas pada kondisi awalnya 11 siswa atau 36, 67% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 16 siswa yang tuntas atau 53, 33% dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 25 siswa yang tuntas atau 83, 33%.

Saran bagi guru penjasorkes Sekolah Dasar, untuk meningkatkan hasil belajar memukul bola dalam permainan kasti gunakanlah desain sistem pembelajaran *ASSURE*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. FKIP UNS (2012). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surakarta: UNS Press.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Ismaryati, (2008). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Surakarta: UNS PRESS
- Kristiyanto, A. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani & Kepeleatihan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- _____, (2011). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riyanto, Y. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Subarjah, H. (2007). *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Universitas Terbuka.
- Suprijono, A. (2008). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Waryati S, Sulistyowati W. & Soetarti. (1993). *Pendidikan Permainan Kecil*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Peningkatan Mutu Guru SD Setara D-II dan Pendidikan Kependidikan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, U. S. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yulaelawati, E. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Pakar Raya.