

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BOLA KASTI
MELALUI PERMAINAN KASBOLUN PADA SISWA KELAS V SEMESTER II SD
NEGERI 1 PANDANHARUM KEC. BAGUS KAB. GROBOGAN TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

PITOYO TEGUH SUBAGYA

Sekolah Dasar Negeri 1 Pandanharum
Uptd Pendidikan Kecamatan Gabus
Kabupaten Grobogan
E-mail: Pitoyoteguh88@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah Permainan Kasti adalah salah satu permainan yang digemari anak SD, akan tetapi ada beberapa kendala dalam pelaksanaan permainan kasti yaitu siswa masih ada yang belum bisa memukul bola dan siswa masih banyak yang takut terkena lemparan bola kasti yang lumayan keras sehingga pelaksanaan pembelajaran bola kasti masih kurang maksimal dan masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran bola kasti dengan KKM 75. Untuk itu peneliti mencoba memodifikasi alat permainan Bola Kasti yaitu pemukul dibuat lebar dan bola yang digunakan adalah bola lunak. Hal ini dikemas dalam suatu permainan modifikasi Kasbolun yaitu modifikasi bola kasti menggunakan pemukul lebar dan bola lunak. Rumusan masalah berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut : Bagaimana melalui permainan Kasbolun dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bola kasti pada siswa kelas V Semester II SD Negeri 1 Pandanharum Kec.Gabus Kab. Grobogan tahun pelajaran 2015/2016. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: peningkatan Motivasi dan hasil belajar bola kasti pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pandanharum Tahun Pelajaran 2015 / 2016 melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mempunyai 4 langkah yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Pandanharum Tahun Pelajaran 2015 / 2016 berjumlah 25 siswa, terdiri atas 10 siswa putra dan 15 siswa putri. Teknik pengumpulan data dengan observasi, tes kemampuan, dan penelitian hasil belajar Bermain Tenis Meja. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara statistic deskriptif kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa Pembelajaran melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bola kasti pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pandanharum. Dari hasil analisis yang diperoleh terjadi peningkatan yang sangat signifikan dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil belajar pada pra siklus yang tuntas 20% siklus I dalam kategori tuntas adalah 72% dan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 92%.

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bola kasti melalui permainan kasbolun dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD Negeri 1 Pandanharum Kec. Gabus Kabupaten Grobogan. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. Beberapa saran, khususnya pada guru SD Negeri 1 Pandanharum sebagai berikut : Guru hendaknya lebih inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru hendaknya memberikan pembelajaran kepada siswa dengan permainan yang sederhana tetapi mengandung unsur materi, agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Guru hendaknya memberikan modifikasi alat pembelajaran yang sederhana, efisien, efektif, dan tidak memerlukan

biaya mahal untuk membuatnya yang dapat dilihat atau dipegang langsung oleh siswa, karena dapat memotivasi siswa untuk selalu mencoba dan mengulangi secara terus.

Kata Kunci : Motivasi, Hasil belajar Bola Kasti, Permainan Kasbolun.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani

Dengan menggunakan metode, model dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi sekolah, maka tujuan pembelajaran penjasorkes akan dapat dicapai. Akan tetapi yang menjadi masalah adalah sarana yang digunakan dalam materi penjasorkes itu sendiri kurang sesuai dengan kondisi siswa yang ada disekolah, sehingga akan menjadi kendala terhadap keberhasilan proses pembelajarannya. Dengan demikian maka tujuan dari pembelajaran tersebut tidak akan dapat terwujud dengan baik.

Didalam pembelajaran penjasorkes SD Negeri 1 Pandanharum salah satu materinya pembelajarannya adalah permainan bola kasti. Akan tetapi proses pembelajarannya belum dapat dilaksanakan secara optimal karena terbentur dengan permasalahan alat dan peraturan yang digunakan dalam permainan tersebut sehingga dipandang perlu untuk memodifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dengan memodifikasi alat yang ada dalam permainan bola kasti. Alat pemukul dalam permainan bola kasti yang digunakan untuk memukul bola, pada prakteknya tidak bisa digunakan secara maksimal oleh siswa sekolah dasar. Selain itu salah satu peraturan permainannya yaitu dalam mematikan lawan dengan cara melemparkan bola ke badan, membuat siswa merasa takut karena lemparan yang keras pada tubuh akan terasa sakit dan membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bola kasti. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis terinspirasi untuk mengadakan penelitian pembelajaran bola kasti dengan judul "Upaya Meningkatkan motivasi dan hasil belajar bola kasti dengan

menggunakan permainan kasbolun Pada Siswa Kelas V Semester II SD Negeri 1 Pandanharum Kec. Gabus Kab Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016. Permainan kasti dengan menggunakan bola lunak (kasbolun) Jumlah pemain kasbolun setiap regu dapat terdiri dari 12 orang (dengan 5 orang sebagai cadangan). Tiap pemain diberi nomor dada dari 1 sampai 12. Salah seorang bertindak sebagai kapten regu. Ada beberapa peraturan dalam permainan Kasbol yaitu Kasbol dimainkan oleh 2 regu berjumlah 12 orang. Regu yang main disebut regu pemukul regu yang jaga disebut regu penjaga. Tiang pertolongan terbuat dari bahan yang tidak mudah patah, seperti kayu. Tiang pertolongan ditancapkan di tengah lingkaran dengan jari-jari 1 meter dan tinggi tiang pertolongan dari tanah ialah 1,5 meter, jarak tiang pertolongan dengan garis pemukul adalah 5 meter dan jarak dari garis samping 5 meter.

Daerah bebas dalam permainan kasbol ada 1 (satu), ruang bebas berada di ujung lapangan permainan dengan lebar 5m, Pemain yang sudah berada di tiang bebas aman dari incaran pemain penjaga yang memegang bola, Permainan berlangsung dalam dua babak. Tiap babak berlangsung selama 20 menit. Tiap babak deselingi istirahat 10 menit. Seorang pemain dari regu pemukul dinyatakan mati apabila reru penjaga berhasil melemparkan bola pada lawan yang berada ditengah lapangan permainan selama perjalanan pelari, Bola mati adalah bola yang sudah tidak bisa dimainkan kembali di dalam permainan atau lapangan. Adapun beberapa bola yang dianggap mati antara lain: Bola dipegang pelambung dan pelambung berdiri pada tempatnya, apabila pada pukulan salah atau tidak kena dan apabila bola hilang sehingga dicari tidak ketemu serta terjadi pergantian bebas.

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

dari mematikan lawan ataupun tangkapan bola hasil pukulan lawan.

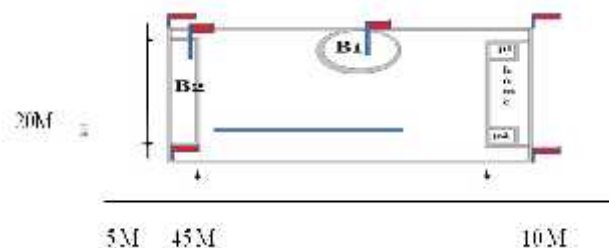
Setiap pemain berhak satu kali memukul, kecuali pemain terakhir berhak memukul sebanyak tiga kali pukulan, Sesudah memukul. Apabila alat itu berada diluar, pemain tersebut tidak mendapat nilai, kecuali ia segera membetulkannya kembali, Pukulan dinyatakan benar apabila Bola setelah dipukul lewat garis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

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

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

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

dari garis samping bagian pangkal lapangan terdapat ruangan atau petak pemukul juga 5 x 5 Meter dari garis samping. Sedangkan tiang hinggap



Gambar.1 Lapangan Kasti ukuran 60 x 30 meter

Keterangan :

- P1 : Tempat Pelempar (pelambung)
- P2 : Tempat Pemukul
- B1 : Tiang Pertolongan pertama
- B2 : Tiang bebas
- Home : Ruang bebas

Peralatan Kasbolun:



Gambar.2 Pemukul Kasti modifikasi dan bola lunak

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

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dimana dalam satu siklus terdapat 2 (dua) pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Semester II SD Negeri 1 Pandanharum Kec. Gabus Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 25 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Sumber data yang dipergunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

Data Primer, yaitu data yang diperoleh melalui observasi langsung di lokasi penelitian mengenai proses pembelajaran kasti di SD Negeri 1 Pandanharum Kec.Gabus Kab. Grobogan.

Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh dari dokumen, referensi dan literature, serta arsip yang ada pada SD Negeri 1 Pandanharum Kec. Gabus Kab. Grobogan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi informasi tentang keadaan siswa dilihat dari aspek kuantitatif dan kualitatif. Aspek kuantitatif yakni hasil pengukuran kemampuan penguasaan bermain kasti pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pandanharum tahun pelajaran 2015/2016. Sedangkan aspek kualitatif didasarkan atas hasil pengamatan dan catatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber, diantaranya :

Info mitra kolaboratif dan siswa kelas V SD Negeri 1 Pandanharum.

Tempat peristiwa dan berlangsungnya aktifitas pembelajaran.

Dokumentasi atau arsip yang antara lain berupa kurikulum, skenario pembelajaran, silabus, buku penelitian dan buku referensi mengajar. Penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observing), refleksi (reflection), (Agus Kristiyanto, 2010:55). Adapun langkah yang dilakukan oleh guru dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Perencanaan (planning)

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

2. Pelaksanaan Tindakan (action)

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

3. Pengamatan (observing)

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

4. Refleksi (reflection)

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil prestasi belajar yang diraih siswa ini berdasar temuan yang dilakukan peneliti saat melaksanakan tindakan perbaikan terhadap 25 siswa kelas V SD Negeri 1 Pandanharum pada mata pelajaran Penjasorkes. Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa pembelajaran tidak terlepas dari evaluasi untuk mengetahui prestasi belajar siswa, dan dalam pembelajaran kasti menggunakan permainan kasbolun yang telah peneliti laksanakan, berdasar temuan dan refleksi dapat dikemukakan beberapa perubahan yang terjadi.

Berdasarkan hasil tindakan siklus I dan diskusi dengan teman sejawat menyatakan bahwa pembelajaran yang sudah dilaksanakan sudah menunjukkan kemajuan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya keberhasilan siswa yang dapat menguasai materi pelajaran penjasorkes lebih dari 85%. Hal ini didasarkan dari siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan mendapatkan nilai minimal 75. Siswa yang semula tidak bisa memukul bola dengan akurasi yang baik, setelah memukul dengan alat modifikasi menjadi lebih terarah dan tepat sasaran. Siswa yang sebelumnya takut pada bola kasti sehingga tidak bersemangat menjadi dapat bermain kasti dengan nyaman dan konsentrasi lebih baik karena tidak sakit apabila nantinya terkena lemparan bola lunak. Prestasi belajar ini dapat terlihat dari ketuntasan hasil belajar dari Pra siklus ke siklus I kemudian siklus II yaitu dari 20 % menjadi 72% pada siklus I kemudian menjadi 92% dari KKM 75.

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

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu, bila mereka melihat bahwa sesuatu itu menguntungkan, mereka juga berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila

kepuasan berkurang, minatpun akan berkurang (Elizabeth B. Hurlock;114) Begitu pula untuk belajar sangat diperlukan adanya minat dan motivasi. Motivation is an essential condition of learning (dalam bukunya Sardiman, 2010;84). Bahwa hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi dan motivasi dapat muncul jika ada minat. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pembelajaran itu. Pada analisis angket siswa motivasi dan minat menunjukkan hal positif, hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap metode pembelajaran kasti menggunakan permainan kasti bola lunak. Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa modifikasi alat menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak pada pembelajaran kasti mata pelajaran penjasorkes pada siswa Kelas V Semester II SD Negeri 1 Pandanharum tahun pelajaran 2015/2016 dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbolun pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pandanharum tahun pelajaran 2015/2016” menghasilkan simpulan sebagai berikut :

Pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbolun memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu dari siklus I 72% dan siklus II 92%.

Pembelajaran kasti dengan menggunakan sasaran pemukul modifikasi dan bola lunak memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran tersebut sehingga mereka menjadi suka dan termotivasi untuk belajar. Ini ditunjukkan dengan 51,2 pada angket motivasi menjawab sangat setuju dan 48,8 pada angket motivasi menjawab setuju dengan pembelajaran kasti menggunakan pemukul modifikasi dan bola

lunak dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

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