

# **MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BOLA PLASTIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BOLA KASTI**

**Yumansyah , Wiwik Yunitaningrum, Andika Triansyah**

Pendidikan Jasmnai Kesehatan Dan Rekreasi FKIP UNTAN, Pontianak

Email: umansyah23@ymail.com

**Abstrak** : Permasalahan yang selalu dihadapi oleh guru pada saat pembelajaran adalah bola kasti siswa pada saat melakukan permainannya diganti dengan bola plastik dari masalah yang ada maka peneliti menggunakan sebuah solusi untuk meningkatkan hasil belajar dari permainan kasti dengan bola plastik sebagai ganti bola yang asli. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru berkolaborasi dengan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 21 Sungai Raya Kabupaten Kuburaya yang berjumlah 26 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan penelitian memberikan dampak positif pada siswa karena terdiri dari siklus I dan siklus II berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pembelajaran siklus I siswa yang baru lulus berjumlah 18 siswa atau 69, % sedangkan siswa yang belum lulus berjumlah 9 siswa atau 31 % maka dilanjutkan ke siklus II agar siswa memiliki kesempatan untuk perbaikan bola yang asli diganti dengan bola plastik akhirnya siswa mampu melakukan permainan bola kasti baru siswa lulus semua dari 26 siswa dan siswa yang belum lulus atau tuntas tidak ada.

**Kata Kunci: Permainan Bola Kasti, Bola Plastik**

**Abstrack:** The problem often faced by teachers during the learning is baseball student at the time permainannya replaced with plastic balls from the existing problems, the researchers used a solution to improve the learning outcomes of a game of rounders with plastic balls instead of the original ball. Forms of research is classroom action research. Subjects in this study were teachers collaborate with fourth grade students of SDN 21 Sungai Raya totaling 26 students. Based on the results of research carried out research have a positive impact on students because it consists of the first cycle and the second cycle of planning, implementation, observation and reflection. Learning first cycle of students who have recently graduated, amounting to 18 students or 69,% while students who have not passed amounted to 9 students, or 31%, then proceed to the second cycle so that students have the opportunity to repair the ball of the original is replaced with a plastic ball eventually the students were able to do a game baseball students new pass all of the 26 students and students who have not graduated or completed no

**Keywords: A Baseball Game, Plastic Balls**

**K**etergantungan guru penjas pada sarana standar seringkali menghambat aktivitas pembelajaran penjas. Apalagi bila jumlah alat yang dimiliki sekolah tidak sesuai dengan jumlah siswa yang diajar. Disisi lain, keberadaan struktur fisik, kondisi fisik dan kemampuan fisik siswa sekolah dasar masih belum memadai untuk kegiatan yang mengacu pada standarisasi alat maupun lapangan. Beratnya alat-alat yang digunakan permainan olahraga seringkali mengganggu dalam hal penguasaan keterampilan dasar permainan tersebut. Demikian pula dengan jenis permainan kasti.

Hal ini bisa dimengerti, karena sekolah mempunyai kebutuhan yang sangat banyak dan hampir semuanya mempunyai tingkat urgensi yang tinggi untuk dipenuhi oleh sekolah. Sehingga menuntut sekolah untuk menyediakan bola kasti sesuai dengan kondisi ideal, merupakan suatu yang tidak realistis dan lebih jauhnya bisa menimbulkan gejolak dan iklim yang tidak kondusif di sekolah. Sehubungan dengan masalah itu terutama pembelajaran memukul bola kasti, anak didik perlu diajarkan teknik memukul yang benar.

Intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan aktivitas olahraga secara sistematis. Hal tersebut merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental, emosional, spiritual dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani peserta didik akan memperoleh pengalaman yang erat kaitannya kesan pribadi yang menyenangkan berbagai ungkapan kreatif, inovatif, keterampilan gerak, kesegaran jasmani, pola hidup sehat, pengetahuan dan pemahaman terhadap gerak manusia, juga akan membentuk keperibadian yang positif.

Pendidikan Jasmani menekankan aspek pendidikan yang bersifat menyeluruh (kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral), yang merupakan tujuan pendidikan pada umumnya. Atau secara spesifik melalui pembelajaran pendidikan jasmani, peserta didik melakukan kegiatan berupa permainan (game), dan berolahraga (disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak). Tidak dapat dipungkiri bahwa mungkin saja di beberapa sekolah dasar hanya mempunyai lahan untuk kegiatan penjas berupa halaman untuk upacara

bendera, dan itupun sudah boleh dikatakan ada, karena di atasnya masih dapat digunakan untuk berbagai kegiatan penjas ala kadarnya.

Ketergantungan guru penjas pada sarana standar seringkali menghambat aktivitas pembelajaran penjas. Apalagi bila jumlah alat yang dimiliki sekolah tidak sesuai dengan jumlah siswa yang diajar. Disisi lain, keberadaan struktur fisik, kondisi fisik dan kemampuan fisik siswa sekolah dasar masih belum memadai untuk kegiatan yang mengacu pada standarisasi alat maupun lapangan. Beratnya alat-alat yang digunakan permainan olahraga seringkali mengganggu dalam hal penguasaan keterampilan dasar permainan tersebut. Demikian pula dengan jenis permainan kasti. Hal ini bisa dimengerti, karena sekolah mempunyai kebutuhan yang sangat banyak dan hampir semuanya mempunyai tingkat urgencitas yang tinggi untuk dipenuhi oleh sekolah. Sehingga menuntut sekolah untuk menyediakan bola kasti sesuai dengan kondisi ideal, merupakan suatu yang tidak realistis dan lebih jauhnya bisa menimbulkan gejolak dan iklim yang tidak kondusif di sekolah. Sehubungan dengan masalah itu terutama pembelajaran memukul bola kasti, anak didik perlu diajarkan teknik memukul yang benar. Sesuai dengan perkembangannya teknik memukul bola kasti memang terkenal sulit karena dibutuhkan tenaga ekstra serta konsentrasi penuh. Jika tidak dilakukan dengan kekuatan ekstra dan konsentrasi penuh, maka hasil pukulan tidak begitu bagus. Sehingga guru olahraga dituntut untuk dapat mengajarkan para siswanya.

Sesuai dengan perkembangannya teknik memukul bola kasti memang terkenal sulit karena dibutuhkan tenaga ekstra serta konsentrasi penuh. Jika tidak dilakukan dengan kekuatan ekstra dan konsentrasi penuh, maka hasil pukulan tidak begitu bagus. Sehingga guru olahraga dituntut untuk dapat mengajarkan para siswanya. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengambil judul “Modifikasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bola Kasti Pada Siswa Kelas IV SDN 21 Sui Raya”.

Kasti merupakan salah satu jenis permainan bola kecil beregu. Kasti merupakan bentuk permainan tradisional yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan. Permainan ini biasa dilakukan di lapangan terbuka. Pada anak-anak usia sekolah dasar, permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan solidaritas antar teman. Agar dapat bermain kasti dengan baik kita dituntut memiliki beberapa keterampilan yaitu memukul, melempar, dan menangkap bola serta kemampuan lari. Kasti dimainkan oleh 2 regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga.

Permainan kasti sangat mengandalkan kerjasama pemain dalam satu regu. Menurut Slameto (1996 : 73) menyatakan: “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa: “belajar adalah suatu aktivitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi

yang aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstant.

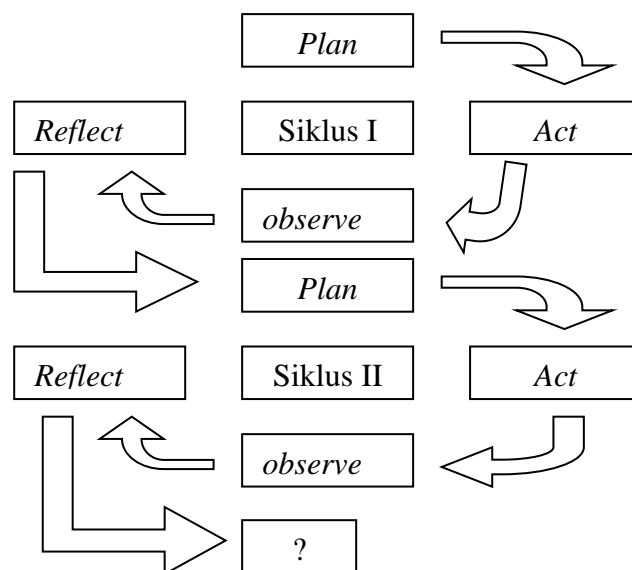
## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah dalam bahasa Inggris adalah (*Classroom Action Research*). Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Menurut Suharsimi Arikunto, Dkk. (dalam bukunya yang berjudul *Penelitian Tindakan Kelas*, 2006: 58) mengemukakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelasnya”. dalam bukunya Pelatihan.PTK Sebagai Sarana Peningkatan Mutu Pembelajaran bahwa “Kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan riil yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar, kemudian direfleksikan alternatif pemecah masalahnya dan ditindaklanjuti dengan tindakan-tindakan nyata yang terencana dan terukur”.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang menggunakan pendekatan kualitatif karena menggunakan sumber data langsung sebagai latar ilmiah, data deskriptif berupa kata-kata atau kalimat, dibatasi oleh focus. Analisis data dilakukan secara induktif dan lebih mementingkan proses daripada hasil. Jenis penelitian yang digunakan adalah *participatori action research*, peneliti terlibat secara langsung dari awal hingga akhir penelitian. Dalam penelitian ini, kehadiran peneliti di lapangan untuk menyusun rencana kegiatan, melaksanakan tindakan pembelajaran, mengobservasi pelaksanaan pembelajaran, mengadakan wawancara dengan subyek penelitian, dan melaporkan hasilnya.

Hal penting dalam PTK adalah tindakan nyata (*action*) yang dilakukan oleh guru ( dan bersama pihak lain) untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Tindakan – tindakan itu harus direncanakan dengan baik dan dapat diukur tingkat keberhasilannya dalam pemecahan masalah tersebut. apabila ternyata program tersebut belum dapat memecahkan masalah yang ada, maka perlu dilakukan penelitian siklus berikutnya (siklus kedua) untuk mencoba tindakan lain (alternative pemecahan lain sampai permasalahan yang dihadapi dapat diatasi).

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat 4 tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut :



Keterangan :

- Plan* (perencanaan tindakan) : akan membantu siswa dengan strategi pembelajaran menggunakan rintangan untuk meningkatkan kemampuan lompat jauh gaya jongkok.
- Act* (pelaksanaan tindakan) : pelaksanaan strategi media pembelajaran menggunakan rintangan dalam meningkatkan kemampuan lompat jauh gaya jongkok.
- Observe* (obsevasi dan interpretasi) : mengamati proses penerapan strategi pembelajaran menggunakan rintangan
- Reflect* (analisis dan refleksi) : mengidentifikasi kelemahan dan keunggulan model pembelajaran bermain yang telah dilakukan pada siklus I – Siklus II dst.

Subyek yang dijadikan penelitian tidak boleh lepas dari tema maupun tujuan pokok penelitian. Sesuai dengan judul tulisan ini, yaitu “Subyek yang dijadikan penelitian tidak boleh lepas dari tema maupun tujuan pokok penelitian. Sesuai dengan judul tulisan ini, yaitu “Peningkatan Hasil belajar kasti Dengan Menggunakan Modifikasi media pembelajaran siswa kelas IV SDN 21 Sui Raya berjumlah 28 siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa pembelajaran bola kasti sangatlah sulit dilakukan oleh siswa. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung, dimana ketika pembelajaran akan dimulai peserta didik mengalami ketakutan sebelum melakukannya dan bahkan terdapat peserta didik yang berurusah untuk menghindari di luar materi pembelajaran.

Namun dari kemampuan guru yang dimiliki dan pendekatan yang sesuai dengan berbagai cara akhirnya peserta didik dapat tertarik dan merasa simpati sehingga bisa diajak untuk terlibat dalam proses pembelajaran, kemampuan guru akan teruji ketika siswa senang mengikuti proses pembelajaran tanpa merasa adanya tekanan dalam mengikuti pembelajaran.

Maka pembelajaran bola kasti yang awalnya merupakan hal yang membuat siswa menjadi takut akan berubah menjadi hal yang menyenangkan dan siswa pembelajaran bola kasti yang menjadi buah dari ketakutan peserta didik mau melakukannya dengan bermain baik memakai alat dan media apapun untuk membantu siswa.

### **Pembahasan**

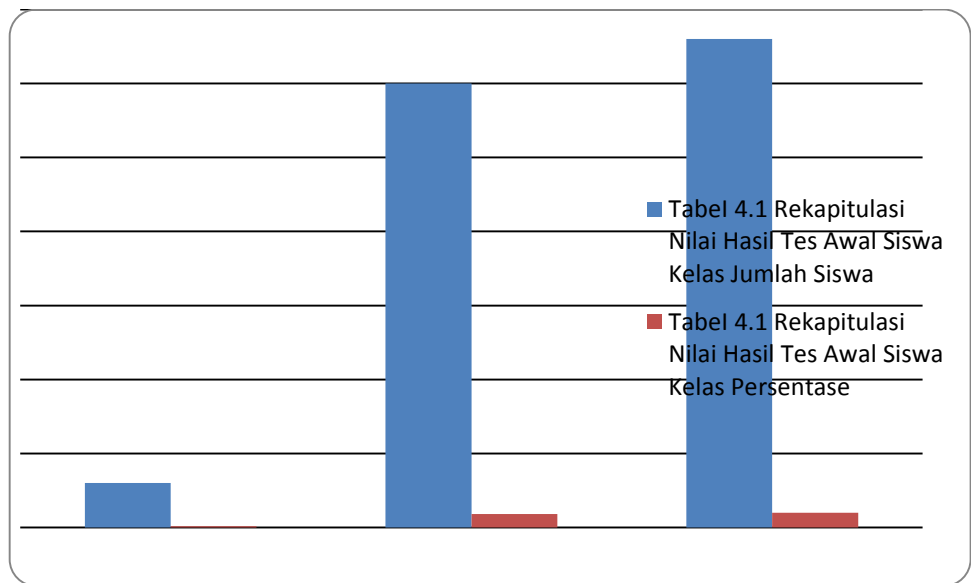
Penelitian penelitian yang dilakukan oleh guru olahraga di SDN 21 Sungai Raya Kab. Kubu Raya pada saat pembelajaran berlangsung berjalan dengan lancar yaitu dimulai pada awal September hingga akhir bulan September walaupun kadang asap menyelimuti alam di lingkungan sekolah namun karena mata pelajaran ini di aula maka tetap berjalan walaupun kondisi di aula tidak mendukung pembelajaran bola kasti memang agak sulit dilakukan oleh peserta didik jadi pendidik harus ekstra keras untuk membantu sebagaimana mestinya, dari hasil tes Pre-Implementasi rol belakang yang berjumlah peserta didik 33 baru dikatakan lulus 3 peserta didik dan masih ada 30 siswa yang belum lulus.

Agar memudahkan dalam melihat data hasil belajar tersebut, akan ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1**  
**Rekapitulasi Nilai Hasil Tes Awal Peserta didik Kelas**

<b>Ketuntasan</b>	<b>Jumlah Peserta didik</b>	<b>Persentase</b>
Tuntas	3	9 %
Belum Tuntas	30	91%
Jumlah	33	100 %

Melihat dari tabel yang telah ditampilkan, data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan peserta didik hanya sebesar 9 % (3 peserta didik), peserta didik yang belum tuntas 91 % ( 30 peserta didik) tentunya hal ini masih jauh dari indikator keberhasilan belajar minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mencapai KKM = 75 %.



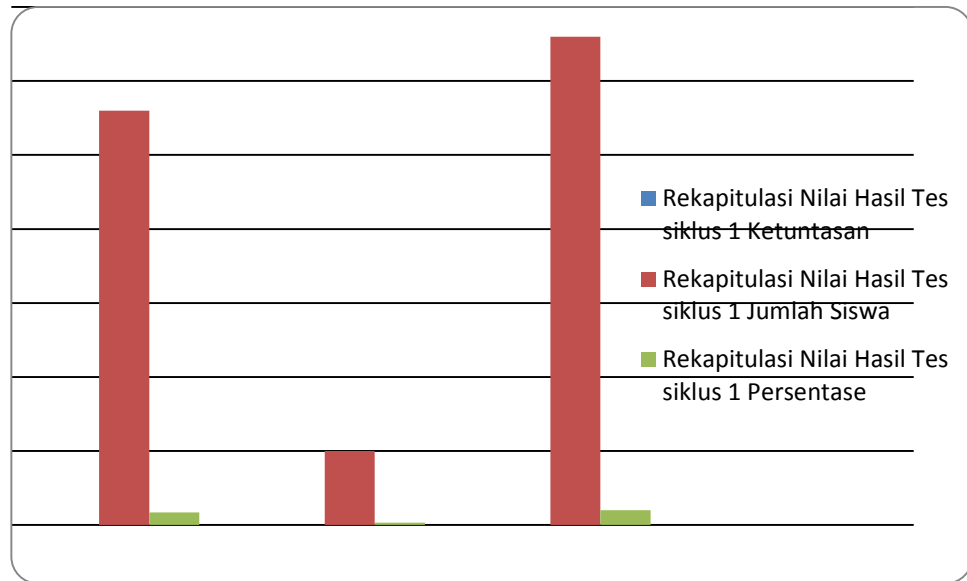
**Grafik 1**  
**Pukulan Kasti pra Siklus**

Dari hasil pra siklus maka peneliti memiliki sebuah kewajiban untuk memberikan sebuah pembelajaran lanjutan dengan memodifikasi *batter* dari kayu setinggi pinggang peserta didik secara berulang ulang agar peserta didik mampu meningkat secara pemahaman dan pengetahuan tentang pukulan pada kasti maka pada siklus satu dari jumlah sisiwa 30 yang belum lulus mengalami sebuah peningkatan lulus 28 peserta didik dan masih ada 5 peserta didik.

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Nilai Hasil Tes siklus 1**

<b>Ketuntasan</b>	<b>Jumlah Peserta didik</b>	<b>Persentase</b>
Tuntas	28	84 %
Belum Tuntas	5	16 %
Jumlah	33	100 %

Dari tabel 2 di atas bahwa menyatakan peserta didik yang lulus pembelajaran bola kasti yang lulus di siklus 1 berjumlah 28 peserta didik dengan (84 %) dan masih ada 5 peserta didik yang belum lulus dengan ( 16 % ) sehingga masih perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.



**Grafik 2**  
**Siklus 1 Permainan Kasti**

Pada siklus yang selanjutnya maka guru berupaya untuk meningkatkan variasi pembelajaran pembelajaran bola kasti baik gerakan dari depan, samping, belakang dan sambil jalan dan lari untuk mengupayakan agar peserta didik sering tangkap dan tanggap untuk melakukan pukulan kasti dari pelaksanaan tersebut menghasilkan aplikasi yang menarik peserta didik merasa senang dan pembelajaran pukulan bola kasti ini di siklus ke 2 mengalami ketuntasan secara maksimal 33 peserta didik lulus semua

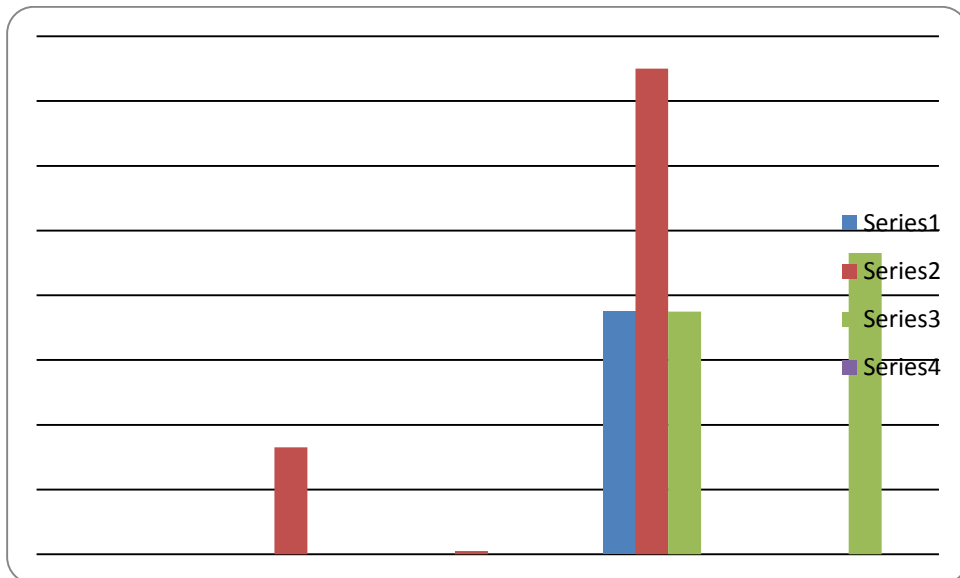
**Tabel .3**  
**Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Peserta didik pada Siklus II**

<b>Keberhasila n</b>	<b>Jumlah Peserta didik</b>	<b>%</b>	<b>KKM</b>	<b>Nilai</b>
Tuntas	33	100%	75	Rata-rata
Belum Tuntas	0	0%	75	
Jumlah	33	100%	150	
Rata-rata	-	-	75	90

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa secara umum terjadi peningkatan yang luar biasa terhadap kemampuan pembelajaran bola kasti dengan bermain pada peserta didik Kelas IV SDN 21 Sungai Raya Kab. Kubu Raya pada Siklus II, yaitu nilai persentase rata-rata dari siklus I sebesar 70 % menjadi 100% pada



siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada Siklus II terjadi peningkatan sebesar 30%.



**Grafik 3**  
**Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik pada Siklus II**

Grafik 3 ini menunjukkan bahwa dimana jumlah peserta didik yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 23 peserta didik, sedangkan peserta didik yang termasuk dalam kategori baik sebanyak 10. Jadi dari jumlah keseluruhan 33 lulus secara proses dengan tahapan pembelajaran yang sistematis.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Ketika prasiklus peserta didik mengalami ketuntasan dengan jumlah 3 peserta didik atau 9%. Ketika siklus 1 dilakukan dengan modifikasi, maka mengalami peningkatan 28 peserta didik lulus dengan catatan 90%. Dilakukan siklus ke 2 baru lulus atau tuntas 100% atau 33 peserta didik

### **Saran**

Perlu adanya sebuah komunikasi pada saat pembelajaran baik materi apapun khususnya permainan kasti karena peserta didik pada awalnya takut namun dengan memodifikasi alat, akhirnya peserta didik baru mengalami perubahan.

### **Implikasi**

Tentu pada dasarnya sebuah pembelajaran mengalami kendala apapun termasuk kurangnya sarana prasarana, pengalaman guru yang perlu di bekali ilmu yang cukup, kondisi cuaca dan iklim lingkungan sekolah.

### **DAFTAR RUJUKAN**

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Sukintaka. 2004. *Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Nuansa cendekia.

Selamito 1996, belajar olahraga bandung nuansa cendekia