



GERAK DASAR LOKOMOTOR, NON LOKOMOTOR, DAN MANIPULATIF DALAM PERMAINAN BOLA KASTI PADA SISWA KELAS V SDN SIDOMULYO KECAMATAN SEMEN KABUPATEN KEDIRI TAHUN PEMBELAJARAN 2025

Muhammad Zainul Muttaqin

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat : Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Korespondensi penulis: zmuttaqin64@email.com

Abstrac This study aimed to examine the effectiveness of a modified learning model for the game of rounders (bola kasti) using soft balls and adapted bats referred to as kasbol in improving student learning outcomes. The central research question was whether this kasbol-based approach could enhance the performance of fifth-grade students at SD Negeri Sidomulyo, Kecamatan Semen, during the 2025 academic year. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design, conducted over two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection phases. A mixed-method approach combining qualitative and quantitative data was used. The study involved 23 students (12 boys and 11 girls) and was carried out between April and May 2025. Data collection instruments included observation sheets for lesson implementation, student motivation and interest, student response questionnaires, and practical performance tests. Data were analyzed descriptively and quantitatively using predetermined formulas. Findings revealed a positive impact of the kasbol learning model. Student achievement improved from 75.2% in Cycle I to 79.4% in Cycle II, while mastery learning increased significantly from 73.9% to 96%. These results indicate that the modified game approach effectively boosted student engagement and performance. Based on these findings, it is recommended that teachers continue enhancing their instructional skills, adopt innovative methods, and consider implementing kasbol in physical education. Students are encouraged to actively participate in lessons and overcome hesitation when engaging in modified sports activities.

Keywords: Physical education, modified rounders, kasbol-based learning

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran bola kasti dengan pendekatan permainan kasbol dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo Kecamatan Semen pada tahun ajaran 2025. Permasalahan utama yang diangkat adalah apakah penggunaan permainan kasbol dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa dalam materi bola kasti. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan yang digunakan adalah kombinasi antara kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari 23 siswa, yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian berlangsung selama bulan April hingga Mei 2025. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, motivasi dan minat belajar siswa, angket respon siswa, serta tes praktik. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan kuantitatif menggunakan rumus yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 4,2%, serta peningkatan ketuntasan belajar sebesar 22,1%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kasbol efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pencapaian siswa. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru terus meningkatkan kompetensi dalam menyampaikan materi, menerapkan metode yang inovatif, dan mencoba pendekatan kasbol dalam pembelajaran bola kasti. Siswa juga diharapkan aktif mengikuti pembelajaran dan tidak ragu mencoba permainan yang dimodifikasi.

Kata kunci : Pembelajaran, bola kasti, dan permainan kasbol.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat di Indonesia telah mendorong masyarakat untuk aktif berpartisipasi dalam pembangunan nasional. Pembangunan

Received Agustus 30, 2025; Revised September 16, 2025; November 01, 2025

* Muhammad Zainul Muttaqin, zmuttaqin64@email.com

tersebut tidak hanya berfokus pada aspek fisik dan ekonomi, tetapi juga pada pengembangan kualitas sumber daya manusia secara menyeluruh, sebagaimana diamanatkan dalam Tap MPR No. 11/MPR/1993 tentang GBHN. Salah satu wujud nyata dari pembangunan manusia Indonesia seutuhnya adalah pembinaan dan pengembangan olahraga, yang bertujuan meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani, membentuk karakter disiplin dan sportif, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap bangsa.

Dalam konteks pendidikan formal, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional. Tujuannya bukan sekadar aktivitas fisik, melainkan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi siswa secara holistik—meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, dalam praktiknya, pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah dasar sering menghadapi berbagai kendala, terutama terkait keterbatasan sarana dan kurangnya kesesuaian materi dengan kondisi siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa, serta tidak tercapainya indikator keberhasilan pembelajaran sesuai kurikulum.

Salah satu materi yang sering dianggap menantang oleh siswa adalah permainan bola kasti. Permainan ini menuntut keterampilan gerak dasar seperti melempar, menangkap, memukul, dan berlari, yang membutuhkan koordinasi motorik yang baik. Namun, penggunaan alat pemukul standar dan bola keras dalam permainan kasti sering menimbulkan rasa takut dan ketidaknyamanan bagi siswa, sehingga menghambat proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar.

Modifikasi alat dan model pembelajaran menjadi strategi penting dalam menciptakan pembelajaran PJOK yang menyenangkan dan efektif. Dengan mengganti bola kasti konvensional dengan bola lunak (kasbol) dan menggunakan pemukul yang lebih ringan dan mudah dikendalikan, siswa dapat bermain dengan lebih aman dan percaya diri. Modifikasi ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan, tetapi juga membuka peluang bagi siswa untuk lebih aktif bergerak, mengeksplorasi keterampilan gerak dasar, dan berpartisipasi secara optimal dalam permainan.

SDN Sidomulyo, yang memiliki fasilitas lapangan luas dan lingkungan belajar yang mendukung, menjadi lokasi ideal untuk menerapkan pendekatan ini. Berdasarkan pengamatan awal, banyak siswa menunjukkan ketertarikan terhadap permainan bola kasti, namun masih mengalami kesulitan dalam menguasai teknik dasar karena faktor alat dan rasa takut terhadap bola. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan fokus pada penerapan permainan kasbol sebagai media pembelajaran yang dimodifikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek gerak dasar lokomotor (berlari, melompat), non-lokomotor (menghindar, membungkuk), dan manipulatif (melempar, menangkap, memukul) melalui pendekatan permainan kasbol. Diharapkan, dengan modifikasi alat dan strategi pembelajaran yang sesuai, siswa dapat lebih antusias, termotivasi, dan menunjukkan peningkatan keterampilan secara signifikan.

KAJIAN TEORITIS

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani (Penjas) merupakan program pendidikan yang menggunakan aktivitas gerak, permainan, dan olahraga sebagai medium untuk mendidik. Penjas tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan fisik dan motorik, tetapi juga mencakup pengembangan aspek kognitif (berpikir dan memecahkan masalah) serta afektif (emosional dan sosial). Tujuan utama Penjas adalah untuk mencapai perkembangan holistik pada siswa, yang meliputi penguasaan

keterampilan gerak dasar, pencapaian kebugaran jasmani, pengembangan kepercayaan diri, serta penanaman nilai-nilai sosial dan sportivitas.

2. Teori Belajar dan Hasil Belajar

a. Konsep Belajar

Belajar didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Belajar bukanlah tujuan akhir, melainkan sebuah proses berkelanjutan untuk mencapai tujuan dan melakukan perubahan kualitatif dalam diri manusia.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki siswa setelah melalui pengalaman belajar, yang dapat diamati dan diukur dari perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar mencakup tiga domain utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan gerak).

3. Belajar Gerak (Motor Learning)

Belajar gerak adalah suatu proses yang terkait dengan latihan atau pengalaman yang mengarah pada perubahan kemampuan seseorang secara relatif permanen untuk menampilkan gerakan-gerakan terampil. Proses ini meliputi tiga tahapan utama:

- a. Tahap Orientasi, yaitu penguasaan informasi melalui penjelasan dan contoh
- b. Tahap Pemantapan, yaitu melatih gerakan berdasarkan informasi yang diperoleh
- c. Tahap Otomatisasi, di mana keterampilan dapat dilakukan secara otomatis tanpa banyak berpikir. Proses ini menekankan pada perubahan kecakapan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan alami.

4. Metode Bermain dalam Pembelajaran

a. Hakikat Bermain

Bermain merupakan kodrat dan naluri bergerak alamiah pada anak yang harus dipuaskan dengan kegiatan yang menggembirakan¹¹. Ini adalah aktivitas jasmani yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan. Dalam konteks pendidikan, bermain adalah media yang sangat penting dan efektif, di mana anak dapat mengeksplorasi perasaan, memperoleh wawasan, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti mematuhi peraturan, bekerja sama, dan memecahkan masalah.

b. Peran Bermain dalam Pendidikan Jasmani

Permainan adalah salah satu bentuk kegiatan dalam Penjas yang memiliki tujuan sejalan dengan tujuan Penjas itu sendiri¹⁴. Melalui bermain, siswa dapat mengaktualisasikan potensinya dalam bentuk gerak dan perilaku secara alami, sehingga guru dapat memberikan arahan dan koreksi yang tepat. Aktivitas bermain secara langsung mendukung perkembangan aspek jasmani siswa, meliputi:

- Pertumbuhan dan Perkembangan: Aktivitas fisik saat bermain melatih kekuatan otot, kelentukan, dan daya tahan yang penting bagi masa pertumbuhan¹⁶.
- Kemampuan Gerak (*Motor Ability*): Bermain menjadi dasar pengembangan kemampuan gerak umum yang didasari oleh unsur-unsur kondisi fisik seperti kekuatan, kecepatan, dan koordinasi.
- Kesegaran Jasmani: Aktivitas bermain yang dilakukan secara rutin dapat meningkatkan kebugaran jasmani, sehingga siswa mampu melaksanakan tugas sehari-hari tanpa kelelahan berlebih.

5. Faktor-faktor Pendukung Pembelajaran

a. Minat Belajar

Minat adalah rasa suka atau keterikatan pada suatu hal yang diekspresikan melalui perhatian dan partisipasi aktif tanpa paksaan¹⁹¹⁹¹⁹. Minat sangat dipengaruhi oleh faktor intrinsik (rasa senang, perhatian) dan faktor ekstrinsik (guru, fasilitas, metode pembelajaran)²⁰. Siswa yang memiliki minat pada suatu subjek cenderung memberikan perhatian yang lebih besar dan mencapai prestasi yang lebih baik²¹.

b. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) berada pada masa perkembangan intelektual yang pesat, di mana fungsi pikiran telah berkembang dan siap menerima pendidikan formal. Pada rentang usia ini, aktivitas fisik sangat penting tidak hanya untuk mengembangkan keterampilan gerak, tetapi juga sebagai penopang kegiatan belajar secara keseluruhan.

c. Metode dan Media Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara atau strategi yang digunakan guru untuk menyajikan materi agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan²⁴. Pemilihan metode yang tepat, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, menjadi kunci keberhasilan. Penggunaan media pembelajaran—yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran serta kemauan siswa—juga sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan syarat mutlak dalam suatu penelitian. Berbobot tidaknya sebuah penelitian tergantung dari pertanggungjawaban metode penelitian. Dalam penggunaan metode penelitian diharapkan dapat tepat sasaran dan dapat bermanfaat, serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penggunaan metode penelitian ini yaitu dengan penelitian tindakan kelas (PTK).

2.1. Waktu penelitian

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan bulan April sampai dengan Mei 2025.

a) Pra Siklus

Pelaksanaan kegiatan ini berupa persiapan, pengamatan dan perumusan masalah yang ditemukan. Dalam kegiatan pra siklus ini mendasari dilakukannya kegiatan siklus I dan siklus II.

b) Tindakan Siklus I dan Siklus II

Kegiatan ini berupa persiapan dan penerapan permainan dan alat yang dilaksanakan

c) Penyusunan Laporan

Dalam kegiatan ini peneliti mengumpulkan semua data yang telah diperoleh selama penelitian dan melengkapinya, serta menyusun laporan berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian.

2.2. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini di pilih yaitu di Lapangan SDN Sidomulyo Kec.Semen Kab.Kediri.

2.3. Populasi dan Sampel

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dan pengamatan proses pembelajaran. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V di SD Negeri Sidomulyo Kec.Semen Kab.Kediri yang terdiri dari :

Tabel.1 jumlah siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo.

**GERAK DASAR LOKOMOTOR, NON LOKOMOTOR, DAN MANIPULATIF DALAM PERMAINAN
BOLA KASTI PADA SISWA KELAS V SDN SIDOMULYO KECAMATAN SEMEN KABUPATEN
KEDIRI TAHUN PEMBELAJARAN 2025**

No.	Jenis Kelamin	Total
1.	Putra	12
2.	Putri	11
Jumlah		23

2.4. Prosedur Penelitian

d) **Prosedur Tindakan**

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:

3.1.1.1. 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.

3.1.1.2. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

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

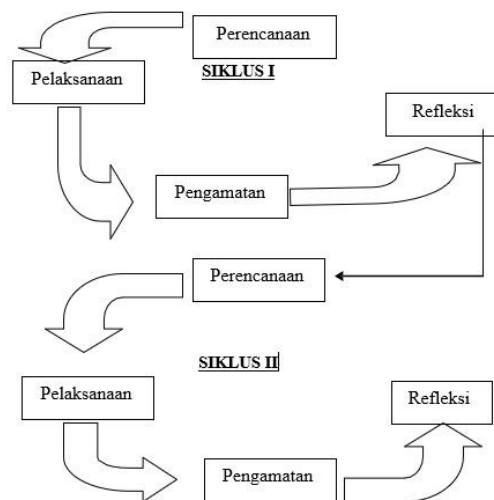
3.1.1.3. Pengamatan (*observing*)

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

3.1.1.4. Refleksi (*reflection*)

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

Tujuan utama PTK adalah untuk peningkatan dan perbaikan layanan profesionalisme guru dalam menangani proses belajar mengajar (PBM). Model penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Agus Kristiyanto (2010:55) yang setiap siklus/ penelitiannya terdiri atas empat langkah, yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Secara rinci ditunjukkan dalam gambar berikut ini



Gambar 1. Alur siklus PTK

3.1.2. Rancangan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus, setiap siklus dilakukan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Siklus berikutnya dilakukan penelitian terhadap prestasi belajar siswa melalui pemberian evaluasi. Siklus akan dikatakan berhasil apabila penelitian telah mencapai target sesuai indikator kinerja. Langkah-langkah dalam siklus ini terdiri dari :

3.1.2.1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dilakukan persiapan yang berhubungan dengan penerapan modifikasi alat, seperti identifikasi masalah, pembuatan rencana pembelajaran, pembuatan lembar kerja siswa, pembuatan lembar pengamatan siswa dan guru, penyediaan alat yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

3.1.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan dilaksanakannya skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Adapun tindakan yang dilakukan oleh guru adalah membuat dan mempersiapkan permainan bola kasti dengan permainan kasbol dan peralatannya, serta memberikan tes di akhir siklus.

3.1.2.3. Pengamatan

Pengamatan adalah suatu kegiatan mengamati jalannya pelaksanaan tindakan untuk memantau sejauh mana efektifitas tindakan pembelajaran dengan penerapan permainan kasti menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak. Pengumpulan data pada tahap ini meliputi data nilai hasil belajar siswa dan data observasi.

3.1.2.4. Refleksi

Refleksi berkenaan dengan proses dan dampak yang akan dilakukan. Dengan data observasi, guru dapat merefleksi apakah dengan permainan kasti dengan menggunakan permainan kasbol dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari refleksi adalah diadakannya perbaikan terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan digunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada siklus selanjutnya (Rochiti Wiriaatmaja, 2005:66).

3.1.3. Langkah-langkah Tindakan

3.1.3.1. Siklus I

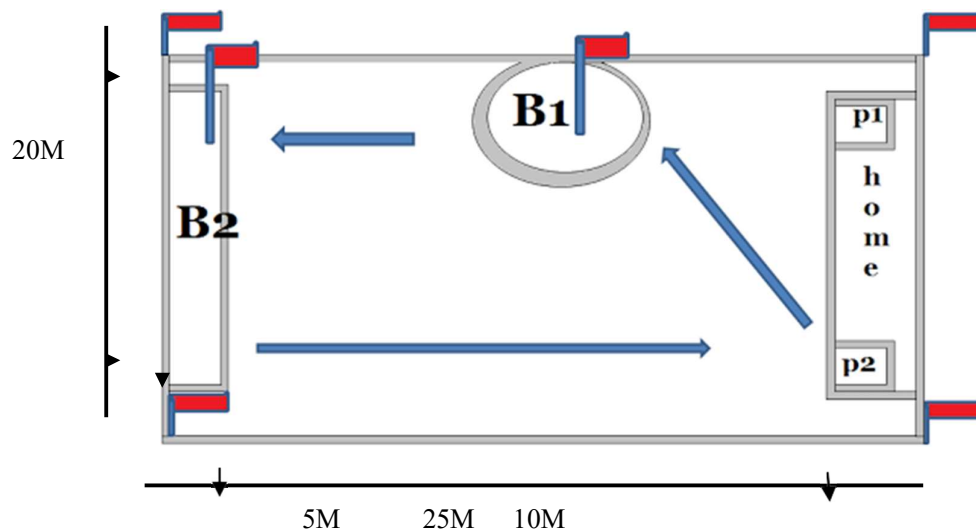
3.1.3.1.1 Perencanaan

- a) Permasalahan diidentifikasi melalui pengambilan data hasil ulangan dan pengamatan aktivitas belajar siswa .
- b) Merancang skenario pembelajaran dengan penerapan modifikasi alat meliputi rencana pembelajaran, lembar kerja siswa, dan lembar pengamatan.
- c) Menyusun alat evaluasi untuk mengukur penguasaan materi pelajaran dari segi psikomotorik.
- d) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati ketrampilan siswa dan lembar observasi untuk mengamati kinerja guru.

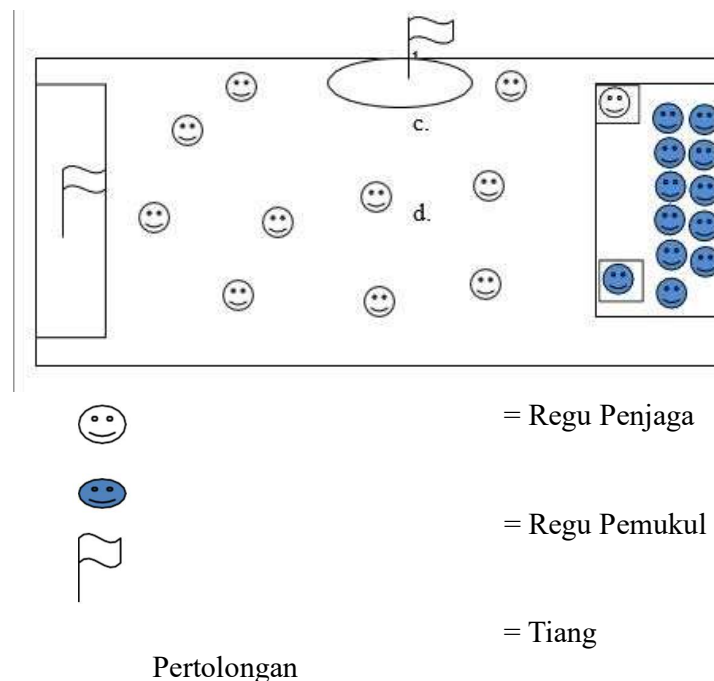
3.1.3.1.2 Pelaksanaan

- a. Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran kasti dengan menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak tonnis.
- b. Guru memberikan penjelasan teknik dan aturan permainan bola kasti menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak.
- c. Guru memberikan penjelasan teknik mematikan lawan
- d. Guru memperagakan teknik memukul, melempar dan menangkap
- e. Siswa memperagakan contoh yang diberikan guru

- f. Siswa melakukan permainan kasti dengan pemukul modifikasi dan bola lunak
- g. Guru menilai ketrampilan permainan siswa



Gambar. 2 Alur permainan Kasti



Gambar.8 posisi regu penjaga dan regu pemukul Keterangan: Pengamatan

- a) Guru mengamati permainan siswa dalam kasti.
 - b) Guru mengumpulkan hasil pengamatan permainan
 - c) Guru menganalisis data hasil pengamatan
- 3.1.3.1.3 Refleksi
- a) Guru membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus ke - 1.
 - b) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus I dengan guru maupun observer.

3.1.3.2. Siklus II

3.4.3.2.1. Perencanaan

- a) Merancang tindakan siklus II.
- b) Merancang skenario pembelajaran dengan penerapan modifikasi bola meliputi rencana pembelajaran, lembar kerja siswa, dan lembar pengamatan.
- c) Menyusun alat evaluasi untuk mengukur penguasaan materi pelajaran dari segi psikomotorik .
- d) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati situasi dan kondisi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru dan guru mitra atau observer secara kolaborasi untuk mengamati kegiatan secara keseluruhan.
- e) Merancang perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan siklus I.

3.4.3.2. Pelaksanaan

- a. Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran kasti dengan menggunakan permainan kasbol.
- b. Guru memberikan penjelasan teknik dan aturan permainan kasti menggunakan permainan kasbol.
- c. Guru memberikan penjelasan teknik mematikan lawan
- d. Guru memperagakan teknik memukul, melempar dan menangkap
- e. Siswa memperagakan contoh yang diberikan guru
- f. Siswa melakukan permainan kasti menggunakan permainan kasbol.
- g. Guru menilai ketrampilan permainan siswa

3.4.3.2.3 Pengamatan

- a) Guru mengamati permainan siswa dalam memukul, lemparan dan tangkapan.
- b) Guru mengumpulkan hasil pengamatan permainan
- c) Guru menganalisis data hasil siklus II serta hasil observasi.

3.4.3.2.4 Refleksi

- a) Guru membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus II.
- b) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II.
- c) Mengumpulkan data dan membuat kesimpulan hasil pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II bersama teman sejawat.
- d) Menyusun laporan hasil tindakan perbaikan pembelajara

2.5. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006:118). Pada dasarnya variabel adalah suatu kunci yang sangat mempengaruhi hasil dari penelitian tersebut.

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel penyebab, variabel terikat adalah variabel akibat. Yang menjadi variabel bebas adalah permainan kasti menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar penjasokes dalam permainan kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo Kec.Semen Kab.Kediri tahun 2025.

2.6. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

3.6.1. Teknik Pengumpulan Data

3.6.1.1. Observasi selama proses pembelajaran berlangsung

Selama proses belajar mengajar berlangsung peneliti minta bantuan teman sejawat untuk menjadi pengamat. Dengan tujuan agar pelaksanaan tindakan ada perbaikan dalam pembelajaran bagi peneliti selaku guru yang menerapkan permainan lempar tangkap bola menggunakan sasaran keranjang dalam pembelajaran penjaskes.

3.6.1.2. Tes setelah proses pembelajaran selesai

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:194), tes adalah instrumen yang digunakan oleh untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Pengadaan tes dalam penelitian ini digunakan peneliti untuk mengetahui ketrampilan siswa dalam permainan kastimenggunakan permainan kasbol setelah dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran sebagai barometer pengukuran apakah permainan kasti menggunakan permainan kasbol yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak.

3.6.1.3. Dokumentasi

Data yang diperoleh berupa foto dan gambar-gambar pada saat pembelajaran berlangsung.

3.6.2. Alat Pengumpulan Data

3.6.2.1. Lembar Evaluasi

Berupa lembaran untuk menilai ketangkasan dan ketrampilan siswa dalam permainan kasti menggunakan permainan kasbol.

3.6.2.2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

RPP merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk setiap pertemuan. Masing- masing RPP berisi kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar.

2.7. Validasi Data

Untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan data yang diperoleh dari hasil observasi langsung selama proses pembelajaran dan hasil tes setelah proses belajar berakhir.

2.8. Analisa Data

3.5.1. Penilaian Tes

Setelah data terkumpul, penulis dalam menganalisis data menggunakan analisis deskriptif dengan menganalisa gambaran data nilai hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo Kec.Semen Kab.Kediri tahun 2025. Berapa jumlah siswa yang mengalami nilai ketuntasan 75 dan berapa jumlah siswa yang belum tuntas serta bagaimana hasil observasi teman sejawat tentang pelaksanaan proses belajar mengajar baik dari siklus I maupun siklus II.

Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar yang diperoleh masing- masing siswa digunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times 10$$

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas yaitu nilai yang diperoleh siswa dijumlahkan

kemudian dibagi dengan jumlah siswa sehingga diperoleh rata-ratanya. Nilai rata-rata diperoleh dengan rumus sebagai berikut (Zainal Aqib, 2009: 40):

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

x = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

3.5.2. Penilaian Ketuntasan Belajar

Dari hasil nilai tes yang diperoleh siswa maupun hasil observasi teman sejawat dirangkum dan dibuat tabel pengelompokan ketuntasan serta hasil observasi teman sejawat. Hal ini dilakukan pada setiap siklus dan dilihat bagaimana gambaran peningkatan efektivitas belajar siswa serta bagaimana proses belajar mengajar yang berlangsung yaitu penerapan upaya meningkatkan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol dalam permainan.

Ada dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Pada penelitian ini digunakan deskripsi persentase dengan rumus sebagai berikut (Zainal Aqib, 2009: 40):

$$\text{ketuntasan belajar} = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{siswa}} \times 100 \%$$

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjut pada siklus selanjutnya.

Adapun hasil dari perhitungan rumus tersebut masih harus dikonsultasikan dengan tabel kriteria tingkat keberhasilan siswa untuk mengetahui kualitas keberhasilan yang diperoleh. Tingkat keberhasilan ini mengacu pada lima skala likert.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

Tingkat Keberhasilan (%)	Tingkat Keberhasilan
> 80%	Sangat Baik
60% – 79%	Baik
40% – 59%	Cukup atau Sedang
20% – 39%	Buruk
< 20%	Sangat Buruk

(Zainal Aqib, 2009: 40)

2.9. Indikator Keberhasilan Belajar

Berdasarkan pengalaman guru dalam proses pembelajaran Penjaskes pada siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo Kec.Semen Kab.Kediri tahun 2025 sebelum penerapan permainan kasti menggunakan permainan kasbol, nilai hasil belajar siswa relatif masih rendah, dengan rata-rata 70. Dengan kondisi tersebut tindakan yang dilakukan dengan penerapan bermain kasti dengan

menggunakan permainan kasbol diharapkan agar pembelajaran menyenangkan dan dapat menggali potensi siswa secara individu maupun kelompok sehingga mampu meningkatkan hasil belajar sama dengan atau di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75.

Dengan penerapan permainan kasti menggunakan permainan kasbol diharapkan siswa akan mengalami peningkatan hasil belajar dari saat kondisi awal atau pada saat pra siklus sampai pada kondisi siklus II. Dengan tingkat hasil belajar siswa yang mengalami Kriteria Ketuntasan Minimal lebih dari 75% .

PEMBAHASAN

2.1. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pembahasan prestasi belajar yang diraih siswa ini berdasar temuan yang dilakukan peneliti saat melaksanakan tindakan perbaikan terhadap 23 siswa kelas IV SD Negeri Sidomulyo Kec. Semen 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 kasbol 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 peningkatan hasil belajar dari Pra siklus ke siklus I kemudian siklus II yaitu dari 71,4 % menjadi 75,2% pada siklus I kemudian menjadi 79,4%.

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)

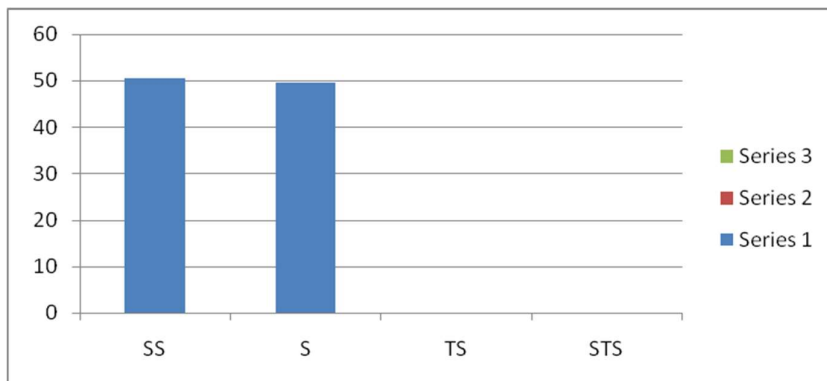
Begitu pula untuk belajar sangat diperlukan adanya minat dan motivasi. *Motivation is an essential condition of learning* (dalam bukunya Sardiman, 2010;84). Bahwa hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi dan motivasi dapat muncul jika ada minat. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan 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 SD Negeri Sidomulyo Kec. Semen Tahun pelajaran 2025/2025 dapat meningkatkan keterampilan siswa. sebanyak 5 butir dan jumlah responden 23 siswa. Untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran kasti dengan menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak. Berdasarkan hasil angket siswa pada lampiran diperoleh hasil analisis angket motivasi pada table berikut :

**GERAK DASAR LOKOMOTOR, NON LOKOMOTOR, DAN MANIPULATIF DALAM PERMAINAN
BOLA KASTI PADA SISWA KELAS V SDN SIDOMULYO KECAMATAN SEMEN KABUPATEN
KEDIRI TAHUN PEMBELAJARAN 2025**

Tabel. 3 Rekapitulasi Angket Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran kasti Menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak

NO	SS		S		TS		STS		JUM LAH
	JM L	%	JM L	%	JM L	%	JM L	%	
1	10	43%	13	57%	0	0 %	0	0%	23
2	15	65%	8	35%	0	0 %	0	0%	23
3	9	39%	14	61%	0	0 %	0	0%	23
4	16	70%	7	30%	0	0 %	0	0%	23
5	8	35%	15	65%	0	0 %	0	0%	23
Rata-rata		50,4		49,6		0		0	



Gambar 4. Diagram Hasil Angket Motivasi Siswa

Keterangan :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol adalah positif.

Berdasarkan jumlah rata-rata dalam persen menunjukkan bahwa 50,4 % siswa sangat setuju dengan kegiatan pembelajaran tersebut, 49,6 % siswa setuju dan 0 % untuk tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hal ini dapat dikatakan bahwa siswa menyukai metode pembelajaran

yang disajikan guru.

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “*Gerak Dasar Lokomotor, Non Lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Bola Kasti pada Siswa Kelas V SDN Sidomulyo Kecamatan Semen Kabupaten Kediri Tahun Pembelajaran 2025*” menghasilkan beberapa temuan penting. Penerapan permainan kasbol—yakni bola kasti dengan modifikasi alat pemukul dan bola lunak—terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 75,2% pada siklus I menjadi 79,4% pada siklus II.

Selain itu, penggunaan alat pemukul modifikasi dan bola lunak secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 50,4% siswa menyatakan sangat setuju dan 49,6% menyatakan setuju bahwa metode pembelajaran ini membuat mereka lebih tertarik, nyaman, dan termotivasi untuk belajar.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil dan simpulan penelitian, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

Untuk Guru:

- a. Disarankan agar guru PJOK memanfaatkan modifikasi alat dalam pembelajaran, karena terbukti mampu meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa.
- b. Guru sebaiknya rutin mengadakan latihan yang terstruktur dan mengembangkan variasi permainan sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.
- c. Guru diharapkan tidak hanya berbicara mengenai peningkatan mutu pendidikan, tetapi juga aktif melakukan inovasi dan tindakan nyata dalam perbaikan proses pembelajaran.

Untuk Siswa:

- a. Siswa dianjurkan untuk aktif dan konsisten mengikuti kegiatan pembelajaran, serta tidak ragu mencoba permainan bola kasti yang telah dimodifikasi.
- b. Siswa perlu membiasakan diri berolahraga secara rutin sebagai bagian dari upaya menjaga kebugaran jasmani dan keseimbangan rohani.

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.

**GERAK DASAR LOKOMOTOR, NON LOKOMOTOR, DAN MANIPULATIF DALAM PERMAINAN
BOLA KASTI PADA SISWA KELAS V SDN SIDOMULYO KECAMATAN SEMEN KABUPATEN
KEDIRI TAHUN PEMBELAJARAN 2025**

- Herman Subarjah. 2007. *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Margaretha Mega Natalia & Kania Islami Dewi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Tinta Emas
- Ridwan, Iwan dkk. 2008. *Olahraga Permainan Bola Kecil dan Bola Besar*. Bandung: PT Widya Duta Grafika
- Sukrisno, Aminarni dkk. 2006. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Semarang: Erlangga
- Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.