



Hasil Belajar Lempar Tangkap Bola Kasti Dengan Pendekatan Bermain Bagi Siswa Sekolah Dasar

Dicky Edwar Daulay¹, Rizki Kurniati², Epi Supriyani Siregar³, Danang Pujo Broto⁴

^{1,2,3} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia, Jl. Teladan No.15, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia

⁴ Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Jln Colombo No 1 Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding Author. Email: rizkikurniati.upmi@gmail.com

Received: 9 November 2022; Revised: 20 Desember 2022; Accepted: 21 November 2022

Abstrak: Peningkatan kemampuan belajar lempar tangkap bola dalam pola bermain kasti dengan pendekatan bermain bagi siswa sekolah dasar kelas V SD No. 014671 Sentang Kab. Asahan Sumatera Utara Tahun Ajaran 2021/2022 Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah, metode tindakan kelas (class room action research) dengan memberikan perlakuan berupa bentuk permainan. Hasil penelitian Peningkatan kemampuan belajar lempar tangkap bola dalam pola bermain kasti dengan pendekatan bermain bagi siswa sekolah dasar kelas V SD No. 014671 Sentang Kab. Asahan Sumatera Utara Tahun Ajaran 2021/2022, dengan nilai KKM 75 siswa tuntas belajar pada siklus I dengan diperoleh rata-rata sebesar 78.83%. Sesuai dengan KKM yang telah ditentukan untuk siswa dengan kategori tuntas dalam belajar sebanyak 35 orang, sedangkan siswa dengan kategori belum tuntas dalam belajar sebanyak 1 orang. Untuk presentase nilai klasikal siswa dari 36 orang dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa sebesar 80.5%.

Kata Kunci: Bola Kasti, Peningkatan dalam pola bermain

Abstract: Improving the learning outcomes of throwing and catching balls in baseball games through a play approach to V SD No. 014671 Sentang Kab. Asahan Sumatera Utara Tahun Ajaran 2021/2022 Academic Year. The research method used in this study is the method of class action (class room action research) by giving the form of a game. The results of the research efforts to Improving the learning outcomes of throwing and catching balls in baseball games through a play approach to V SD No. 014671 Sentang Kab. Asahan Sumatera Utara Tahun Ajaran 2021/2022, with a KKM score of 70 students who completed learning in the first cycle with an average of 78.83%. In accordance with the KKM that has been determined for students with a complete category in learning as many as 35 people, while students with an incomplete category in learning are 1 person. For the percentage of students' classical grades of 36 people with an average total value of 80.5% students.

Keywords: Baseball, Improved Approach to Play.

How to Cite: Daulay, D. E., Kurniati, R., Siregar, E. S., & Broto, D. P. (2021). Hasil Belajar Lempar Tangkap Bola Kasti Dengan Pendekatan Bermain Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(2), 146-151. <https://doi.org/10.21831/jpji.v17i2.54423>



PENDAHULUAN

Pada dasarnya Pendidikan jasmani dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani dan kesehatan harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut, tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga. Permainan bola kasti salah satu permainan yang didalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan keseluruhan dan melibatkan aktivitas jasmani serta pembinaan pengembangan mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Untuk mendapatkan itu semua, perlu dilakukan interaksi dan proses pembelajaran yang sesuai dengan sasaran pendidikan.

Menurut Anita W, (2007 : 2.3) dalam bukunya mengatakan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah menambah dan mengumpulkan pengetahuan sebanyak-banyaknya untuk menjadi cerdas, untuk



membentuk intelektual, sedangkan sikap dan keterampilan diabaikan. Dari proses belajar mengajar akan diperoleh suatu hasil yang pada umumnya disebut hasil belajar atau prestasi seperti yang diungkapkan Anita W, (2007 : 19) bahwa “Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar”.

Menurut Piaget (dalam Sukintaka, 1992 : 31) mengemukakan bahwa “Gerak dan bermain merupakan suatu hal yang sangat penting dalam memacu kemampuan akademik atau pengetahuan, khususnya pada masa anak-anak. Gerak dan bermain merupakan wahana untuk memacu dan memotivasi untuk mendorong dan merangsang masalah belajar secara luas.” Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan, (Deviari Mariani :2008 Bermain dan Kreatifitas anak).

Masa usia sekolah sering juga disebut masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. sekolah dasar kelas V SD No. 014671 Sentang Kab. Asahan Sumatera Utara Tahun Ajaran 2021/2022 siswa kelas IV yang terdiri dari beberapa tingkatan umur, antara 9-10 tahun. Berdasarkan hasil observasi dilapangan, Data yang diperoleh 80% para siswa tersebut memiliki karakter yang didominasi lebih senang terhadap kegiatan yang mengarah ke kegiatan bermain. Salah satu contoh permainannya adalah lempar tangkap bola kasti, Karna secara visual terlihat jelas siswa begitu gembira pada saat waktu istirahat, anak-anak begitu gembira karena yang mereka butuhkan saat umur mereka yang sekarang adalah bermain untuk memuaskan hasrat Bergeraknya. Sebenarnya sukar untuk menentukan dengan tepat umur kesiapan belajar, karena kematangan tidak ditentukan oleh umur semata-mata. Namun pada umur 6,0 atau 7,0 biasanya anak telah matang untuk masuk sekolah dasar. Anak besar adalah anak yang berusia antara 6 sampai dengan 10 atau 12 tahun.

Lempar tangkap dalam permainan kasti merupakan salah satu kompetensi dasar pada materi pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang terdapat didalam kurikulum, yang mengutamakan aktivitas jasmani serta pembinaan hidup sehat dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang. Dapat diberikan dalam proses belajar mengajar pembelajaran permainan bola kasti pada pendidikan jasmani dengan pola bermain yaitu: melempar dan menangkap bola melewati ban, melempar dan menangkap melewati tiang gawang, permainan pecah piring dan melempar sasaran ketembok.

Dalam hal ini pencapaian hasil belajar dapat tercapai di dalam sekolah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran melalui bermain. Dalam mengajarkan pendidikan jasmani perlu pendekatan pembelajaran melalui bermain agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dan dapat menerima manfaatnya. Dengan adanya pembelajaran melalui bermain khususnya dengan menggunakan alat maupun media, anak akan lebih terangsang untuk mengikuti pembelajaran penjas dikarenakan adanya rasa penasaran untuk dapat melakukan hal yang akan diberikan guru kepada mereka. Pendekatan pembelajaran melalui bermain adalah metode yang dapat membuat anak dalam mengembangkan gerak dasar, seperti gerak lokomotor, non lokomotor maupun manipulasi. Metode ini dapat diberikan dalam pembelajaran lempar tangkap bola yang telah dirancang proses pembelajarannya oleh guru melalui pendekatan bermain yang sesuai dengan tingkat kebutuhan anak.

Untuk mencapai hasil belajar yang baik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka guru penjaslah yang merancang bentuk permainannya yang sesuai pada peningkatan hasil belajar lempar tangkap permainan yang akan diberikan seperti : melempar bola melewati ban yang digantung, melewati tiang gawang, melempar sasaran ketembok serta permainan pecah piring.

METODE

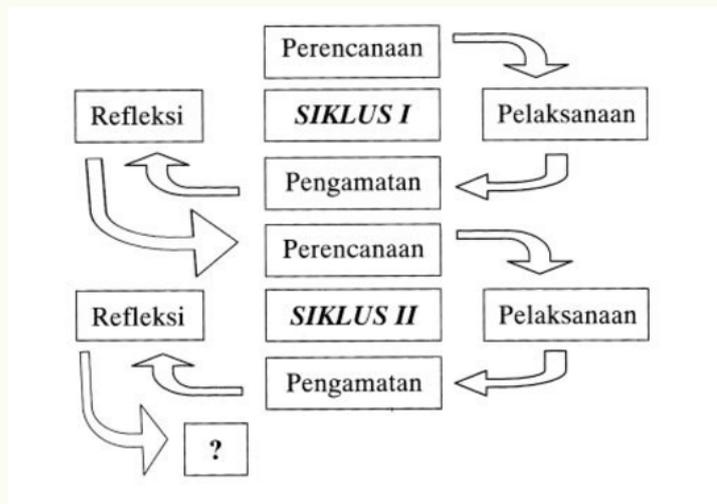
Menurut Aqib (2009) Metode penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan kelas (*classroom action research*). Yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang berguna untuk mengungkapkan kesulitan belajar siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani serta cara mengatasi kesulitan – kesulitan tersebut sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas sekolah dasar kelas V SD No. 014671 Sentang Kab. Asahan Sumatera Utara Tahun Ajaran 2021/2022. Dengan jumlah siswa 36 siswa, yang terdiri dari 30 siswa putra dan 6 siswa putri.

Desain Penelitian

Disain penelitian yang dilaksanakan adalah desain yang digambarkan oleh Arikunto, dkk (2006:16) yang mengemukakan secara garis besar terdapat 4 (empat) tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Adapun model tahapannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus PTK menurut Arikunto, (2008:16)

Instrumen Penelitian

Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian yang di uraikan sebelumnya, bahwa penelitian yang di lakukan bermaksud untuk menemukan informasi tentang peningkatan hasil belajar lempar tangkap bola dalam permainan kasti, melalui pendekatan bermain.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa rubrik penilaian kemampuan lempar tangkap.

Tabel 1. Rubrik penilaian Kemampuan Lempar dan Tangkap

No	Indikator	Sub indicator yang dinilai	Sektor Penilaian			
			4	3	2	1
1	Melakukan gerak dasar melempar	a. Lemparan melambung b. Lemparan mendatar c. Bola terarah pada sasaran				
2	Melakukan gerak dasar menangkap	a. Menangkap bola melambung b. Menangkap bola mendatar c. Bola berhasil ditangkap tanpa jatuh				
Jumlah						

Analisis Data

Dalam kegiatan ini data yang diperoleh dari hasil belajar siswa dipaparkan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Seperti yang diterangkan dibawah ini :

Mencari persentase kemampuan siswa digunakan rumus :

$$KKM = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal

B : Skor yang diperoleh

N : Skor total

Dengan kriteria:

$0 \leq KKM < 70$ = siswa belum tuntas dalam belajar

$70 \leq KKM \leq 100$ = siswa sudah tuntas dalam belajar

(Nurkencana dalam Yuri,2009:29)

Dari uraian diatas dapat diketahui siswa yang belum tuntas dalam belajar dan siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara individu. Selanjutnya dapat juga diketahui apakah ketuntasan belajar secara klasikal dapat tercapai, dilihat dari persentase siswa yang sudah tuntas belajar dapat dirumuskan sebagai berikut:

Mencari ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus :

$$PKK = \frac{\text{Banyak siswa yang KKM} \geq 70}{\text{Banyak siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Keterangan:

PKK = Persentase ketuntasan klasikal

Secara kelompok (klasikal), ketuntasan belajar dinyatakan telah tercapai jika sekurang-kurangnya 85% dari siswa yang ada dalam kelompok bersangkutan telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal per individu sebesar ≥ 70 (Suryosubroto 2009:64).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan presentase hasil dari proses pembelajaran lempar tangkap bola dalam permainan bola kasti melalui pendekatan bermain bagi siswa kelas IV SD No. 109/III Lubuk Suli Kecamatan Depati VII Kabupaten Kerinci Tahun Ajaran 2013/2014, dapat diketahui secara rinci tentang kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan persentase klasikal adalah sebagai berikut :

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Dengan kriteria :

$0 \leq KKM < 70$: Siswa belum tuntas dalam belajar

$70 \leq KKM \leq 100$: Siswa sudah tuntas dalam belajar

Tabel 2. Deskripsi Data Proses Pembelajaran Lempar Tangkap pada siklus II

Deskripsi Data	Proses Pembelajaran Lempar Tangkap
Tuntas	39 Orang
Tidak Tuntas	1 Orang

Berdasarkan hasil penilaian dapat dilihat ada 1 orang siswa mendapat nilai < 70 , maka siswa tersebut dengan kriteria siswa belum tuntas dalam belajar, dan 39 siswa mendapat nilai > 70 maka siswa- siswa tersebut dengan kriteria tuntas dalam belajar.

Tingkat presentase klasikal

Untuk tingkat presentase klasikal dapat diketahui nilai rata-rata keseluruhan siswa sebesar (80.5%) dari jumlah keseluruhan siswa sekolah dasar kelas V SD No. 014671 Sentang Kab. Asahan Sumatera Utara Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 36 orang.

Berdasarkan hasil tersebut bahwa proses pola bermain lempar tangkap bola melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lempar tangkap siswa dalam permainan bola kasti. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang diberikan dengan bentuk bermain dan permainan lebih mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan siswa.

Hasil penelitian serupa yang di tunjukan oleh yudhi, dkk (2018) pengaruh modifikasi permainan menggunakan bola kain terhadap hasil lempar tangkap pada permainan bola kasti menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil lempar tangkap pada permainan bola kasti. Pengaruh bola kasti yang

sebenarnya terhadap hasil lempar tangkap pada permainan bola kasti menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan kemampuan lempar tangkap menggunakan bola kasti.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Hadi, dkk (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bola kasti dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan gerak motorik kasar, adanya pengaruh tersebut didukung oleh data penelitian. Hal tersebut sesuai dengan unsur dari permainan bolakasti yang banyak melibatkan sebagian atau seluruh otot besar dalam aktivitasnya dengan kecepatan, kelincihan, power dan lainnya, sehingga mampu meningkatkan kemampuan gerak motorik kasar dengan efisien.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari data rata-rata dan presentase hasil proses pembelajaran lempar tangkap dapat disimpulkan bahwa pembelajaran lempar tangkap bola melalui pola bermain dapat memberikan pengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran lempar tangkap bola dalam permainan bola kasti bagi siswa sekolah dasar kelas V SD No. 014671 Sentang Kab. Asahan Sumatera Utara Tahun Ajaran 2021/2022.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan Terima Kasih Yang sebesar besarnya kepada Narasumber dan Kepada Kepala Sekolah sekolah dasar SD No. 014671 Sentang Kab. Asahan Sumatera Utara Tahun Ajaran 2021/2022 yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimin (2002) . *Prosedur penelitian* Edisi Revisi V . Jakarta, Penerbit Rineka Cipta.
- Dinyati, dkk. (2002). *Belejar dan Pembelajaran*. PT. Asdimahasatia.
- Djumidar .M. dkk. (2004). *Belajar Berlatih Gerak – gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Hadi, F., Raibowo, S., & Prabowo, A. (2021). Pengaruh Permainan Bola Kasti Terhadap Kemampuan Gerak Motorik Kasar Siswa Kelas V Sd Negeri 90 Rejang Lebong. *SPORT GYMNASTICS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(2), 260–270.
<https://doi.org/10.33369/gymnastics.v2i2.16774>
- Nurkenca, B. 1997. *Proses Belajar Mengajar Disekolah*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta
- Sudjana. (2005) *Metode Statistik*. Edisi ke 5 . Bandung : Penerbit Tarsito Bandung
- Sukintaka. (1997) *Permainan dan Metodik Buku III. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Proyek Pengadaan Buku Sekolah Pendidikan guru* .Jakarta Tahun ke 5 Rencana Pembangunan.
- Sukintaka. (1992) *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta. Depdikbud
- Supendi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Depdikbud, Dirjen. Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional*
- Suherman, (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes. Bagian Penetaraan Guru SLTP Setara D-III*
- Soejoedi. (1979) *Permainan dan Metodik Untuk SGO*. Jakarta.
- Suryosubroto, B. 1997. *Proses Belajar Menganjar Disekolah*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta
- Tim Penjas SD. (2006). *Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan*. Jakarta. Penerbit Yudistira.

Winarno (2010) *Prosedur Dalam Penelitian*. Jalarta. Rineka Cipta.

Yudhi, N., Suherman, A., & Saptani, E. (2018). *Pengaruh modifikasi bola terhadap lempar tangkap pada permainan bola kasti*. *SpoRTIVE*, 3(1), 391-400. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/13377/7858>