

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA BIDANG STUDI OLAH RAGA MATERI BOLA KASTI MENGGUNAKAN PERMAINAN KASBOL (KASTI BOLA LUNAK) PADA SISWA KELAS IV SDN. 137957 TANJUNGBALAI TP. 2017/2018

Nurhasnah¹

Penulis adalah Guru SD Negeri 137957 Tanjungbalai¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui peningkatan Pembelajaran Bola Kasti dengan menggunakan Permainan Kasbol Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 137957 Kota Tanjungbalai Tahun Pelajaran 2017/2018". 2) Melihat motivasi belajar siswa pada materi permainan kasti. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dan pengamatan proses pembelajaran. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV di SD Negeri 137957 Kota Tanjungbalai. Pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu dari siklus I 75,2% dan siklus II 79,4%. 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 50,4 pada angket motivasi menjawab sangat setuju dan 49,6 pada angket motivasi menjawab setuju dengan pembelajaran kasti menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Bola Kasti, Kasbol

PENDAHULUAN

Permainan Bola Kasti salah satu permainan yang didalamnya terdapat unsur pendidikan keseluruhan yang melibatkan aktivitas jasmani serta pembinaan pengembangan mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Untuk mendapatkan itu semua, perlu diadakan interaksi dan proses pembelajaran yang sesuai dengan sasaran pendidikan. Dalam Pembelajaran Bola Kasti mencakup unsur gerak dasar yang dikoordinasikan ke dalam setiap gerakan. Gerakan-gerakan yang ada dalam permainan bola kasti pada dasarnya merupakan gerak-gerak dan terdapat unsur-unsur cabang atletik serta sosial emosional. Dalam permainan Bola Kasti gerakan yang dominan adalah gerakan menangkap,

melempar, memukul, berlari serta menghindari. Semua gerakan-gerakan tersebut dikoordinasikan dalam permainan Bola Kasti. Tujuan Permainan ini disamping mendapatkan kesenangan juga terdapat unsur kesehatan fisik dan kerjasama antar individu dengan kelompok. Agar siswa dapat bermain kasti dengan baik maka harus menguasai teknik-teknik dasar yang ada dalam permainan bola kasti, seperti teknik melempar, menangkap, dan memukul merupakan gerakan dominan sekali dalam pelaksanaan permainan bola kasti. Karena apabila gerakan menangkap, melempar dan memukul ini dapat dilakukannya dengan baik, maka kegiatan permainan ini sangat menyenangkan dan memberikan kepuasan dalam pelaksanaan permainan.

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 (Hanafi 23 Februari 2013).

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada minggu pertama bulan November 2016 di SD Negeri 137957 Kecamatan Tanjung Balai Utara, terlihat bahwa ketika siswa sedang bermain bola kasti banyak kesulitan yang dihadapi seperti teknik dan peraturan. Adapun teknik yang belum dikuasai adalah teknik melempar dan menangkap. Kemampuan melempar, melambung siswa terlihat bahwa gerakan belum benar sehingga menyebabkan hasil lempar tidak tepat sasaran. Dari kondisi tersebut menyebabkan permainan kasti menjadi tidak menarik.

Guru merupakan kunci sukses dari segala kegiatan pembelajaran penjas kes di sekolah. Oleh karena itu kemampuan, kreativitas dan inovasi seorang guru mutlak diperlukan guna tercapainya keberhasilan pembelajaran tersebut.

Permasalahan di atas akan dapat diselesaikan dengan cara meneliti model pembelajaran Penjasorkes di sekolah dengan memodifikasi alat yang digunakan dalam pembelajaran penjaskes. Dalam hal ini penulis mengambil materi permainan bola kasti yang menggunakan pemukul modifikasi dan bola yang lunak atau disebut kasbol (kasti bola lunak).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis terinspirasi untuk mengadakan penelitian pembelajaran bola kasti dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Bidang Studi Olah Raga Materi Bola Kasti Menggunakan Permainan Kasbol (kasti Bola Lunak) Pada Siswa Kelas IV SDN. 137957 Tanjungbalai TP. 2017/2018.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Menurut Dimiyati Dan Mudjiono “2006 Hasil belajar ialah hasil yang di capai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. <https://www.dosenpendidikan.co.id/hasil-belajar/>. Menurut Nana Sudjana “2009: 3” Mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. <https://www.dosenpendidikan.co.id/hasil-belajar/>. Pengertian hasil belajar - Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja.

Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Hasil belajar menjadi sebuah pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak atau siswa pada suatu periode tertentu. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesionalitas dan keahlian yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik) sangat berpengaruh dalam menentukan hasil belajar siswa. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/>.

Kasti

Kasti atau Gebokan merupakan sejenis olahraga **bola**. Permainan yang dilakukan 2 kelompok ini menggunakan **bola** tenis sebagai alat untuk menembak lawan dan tumpukan batu untuk disusun. Siapapun yang berhasil menumpuk batu tersebut dengan cepat tanpa terkena

pukulan **bola** adalah kelompok yang me menangkan permainan.

<https://www.google.com/search?q=defenisi+bola+kasti&oq=defenisi+bo+la+kasti&aqs=chrome..69i57j0i13j0i22i30l6.5951j0j15&sourceid=chrome&i=UTF-8>

Kasti adalah salah satu jenis permainan yang menggunakan bola kecil dan beregu dalam memainkannya.

Dalam memainkannya, ada beberapa unsur yang perlu diutamakan seperti unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan. Biasanya permainan kasti dilakukan dilapangan terbuka dan dimainkan pada anak-anak sekolah dasar guna melatih kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan juga solidaritas antar teman.

<https://www.yuksinau.id/kasti/>

Bola kasti merupakan salah satu olah raga dengan menggunakan media bola kecil seperti bulu tangkis, dimana kasti dimainkan secara beregu, dan merupakan per mainan tradisional yang selalu mengutamakan unsur kekompakan, ketangkasan serta kesenangan. Permainan Bola Kasti sendiri pada dasarnya dimainkan oleh 2 regu, dimana salah satunya menjadi regu pemukul dan regu satunya menjadi regu penjaga. Dalam olahraga ini dibutuhkan suatu kerjasama dan kekompakan pemain di dalam satu regu. <https://dosenpintar.com/bola-kasti/>

Permainan

Permainan pada tinjauan ini adalah dalam konsep permainan sebagai se buah aktifitas. Berbeda dengan makna yang dibahas pada tinjauan sebelumnya yang mengacu pada rancangan. Menurut KBBI Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan. Permainan adalah bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. (Desmita, Psikologi perkembangan, 2005). Ada beberapa teori yang menjelaskan tentang permainan, yaitu:

1. Menurut Gross permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti.
2. Menurut Hall permainan merupakan sisa-sisa periode perkembangan manusia waktu dulu tetapi yang sekarang perlu sebagai stadium transisi dalam perkembangan individu.
3. Schaller berpendapat bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan. Permainan adalah sebaliknya dari bekerja.

4. Seorang ahli psikologi Rusia Ljublinkaja (1961) memandang permainan sebagai pencerminan realitas, sebagai bentuk awal memperoleh pengetahuan. (Monks, 1982) Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan untuk melepaskan energi yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan dan rasa tanggungjawab, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang berfungsi sebagai pengembangan potensi dan kreatifitas anak. (dyanrch). <http://dyanrch.weebly.com/design-course/definisi-permainan-menurut-para-ahli>

Sebuah **Permainan** adalah bentuk permainan yang terstruktur, biasanya dilakukan untuk hiburan atau kesenangan, dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan.^[1] Permainan berbeda dari pekerjaan, yang biasanya dilakukan untuk mendapatkan upah, dan dari seni, yang lebih sering merupakan ekspresi elemen estetika atau ideologis. Namun, perbedaannya tidak jelas, dan banyak permainan juga dianggap sebagai karya (seperti pemain profesional olahraga atau permainan penonton) atau seni (seperti puzzle atau permainan yang melibatkan tata letak artistik seperti Mahjong, solitaire, atau beberapa permainan video). Diuji sejak 2600 SM,^{[2][3]} permainan adalah bagian universal dari pengalaman manusia dan hadir dalam semua budaya. Permainan Kerajaan Ur, Senet, dan Mancala adalah beberapa permainan tertua yang diketahui. <https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>

Kasbol

Kasbol adalah permainan bola kecil dengan teknik dasar yang hampir sama dengan permainan kasti dan softball yaitu melempar, menangkap, dan memukul ditambah dengan ketrampilan menyetak dan menghindari sentuhan bola. <https://www.google.com/search?q=arti+kasbol&oq=arti+kasbol&aqs=chrome..69i57j0i13j0i5i13i30l2j0i8i13i30l4.4055j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Permainan kasti dengan menggunakan bola lunak (kasbol)

Jumlah pemain kasbol 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

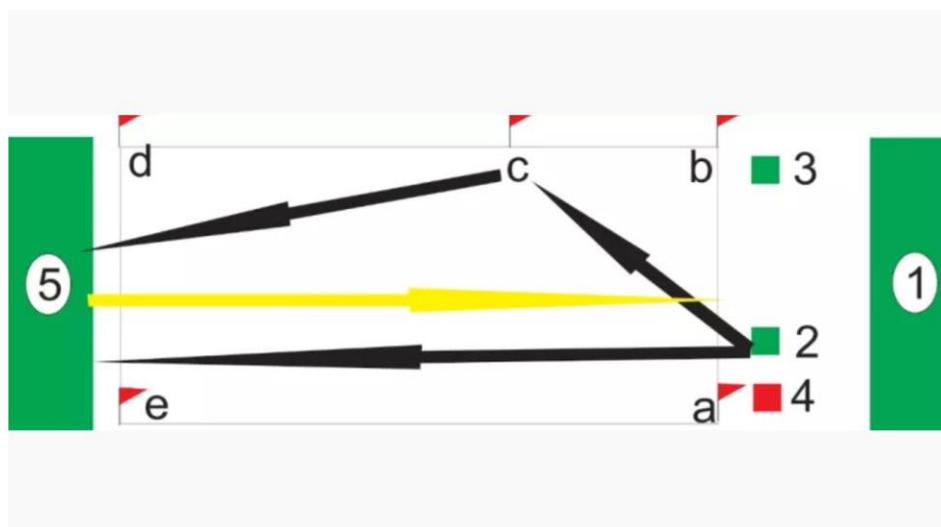
berjumlah 12 orang. Regu yang main disebut regu pemukul regu yang jaga disebut regu penjaga. Tiang pertolongan ter buat dari bahan yang tidak mudah patah, seperti kayu. Tiang pertolongan ditancap kan di tengah lingkaran dengan jari-jari 1 meter dan tinggi tiang pertolongan dari tanah ialah 1,5 meter, jarak tiang pertolongan dengan garis pemukul adalah 5 me ter dan jarak dari garis samping 5 meter.

Lapangan Kasti

Lapangan permainan Kasti berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran luas nya adalah lebih kurang panjang 60 dan lebar 30 Meter (tidak mutlak). 5 Meter dari panjang lapangan dipergunakan untuk ruangan tempat penjaga bela kang, 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-masing nya 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 ada dua buah yang masing- masing nya berja rak 10 meter dari tiang yang lainnya 10 Meter dari garis belakang dan juga 5 Me ter dari garis samping.

Peralatan Kasti Bola Lunak

Peralatan kayu pemukul bola, bola kecil lunak, bendera lapangan, corn, peluit, papan skor, nomor punggung siswa, tali, pasak.



Teknik Dasar Permainan Kasti bola lunak

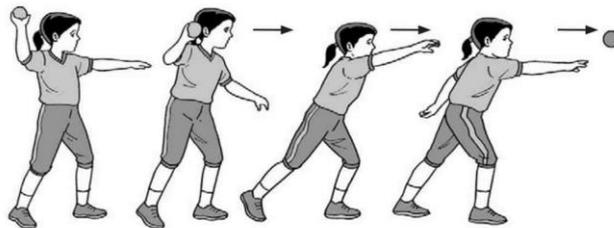
Setiap permainan pastinya memiliki berbagai teknik yang perlu dikuasai agar dapat bermain dengan baik. Adapun 3 macam teknik dasar dalam permainan bola kasti, diantaranya adalah sebagai berikut:

A. Melempar Bola Menyusur Tanah

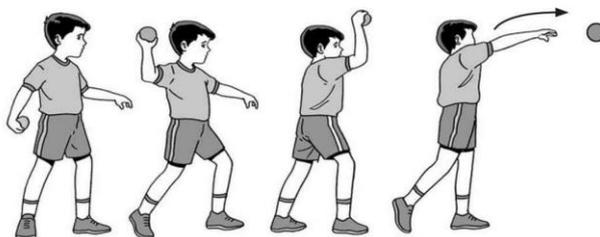
Cara melakukan teknik melempar bola menyusur tanah:

- Pemain harus memegang bola pada bagian pangkal ruas dari jari tangan.
- Posisi badan pemain harus membungkuk.
- Ayunkan lengan ke belakang kita serta ke depan melalui bawah.
- Lakukan lemparan bola menyusur tanah dengan mengarah kepada sasaran.

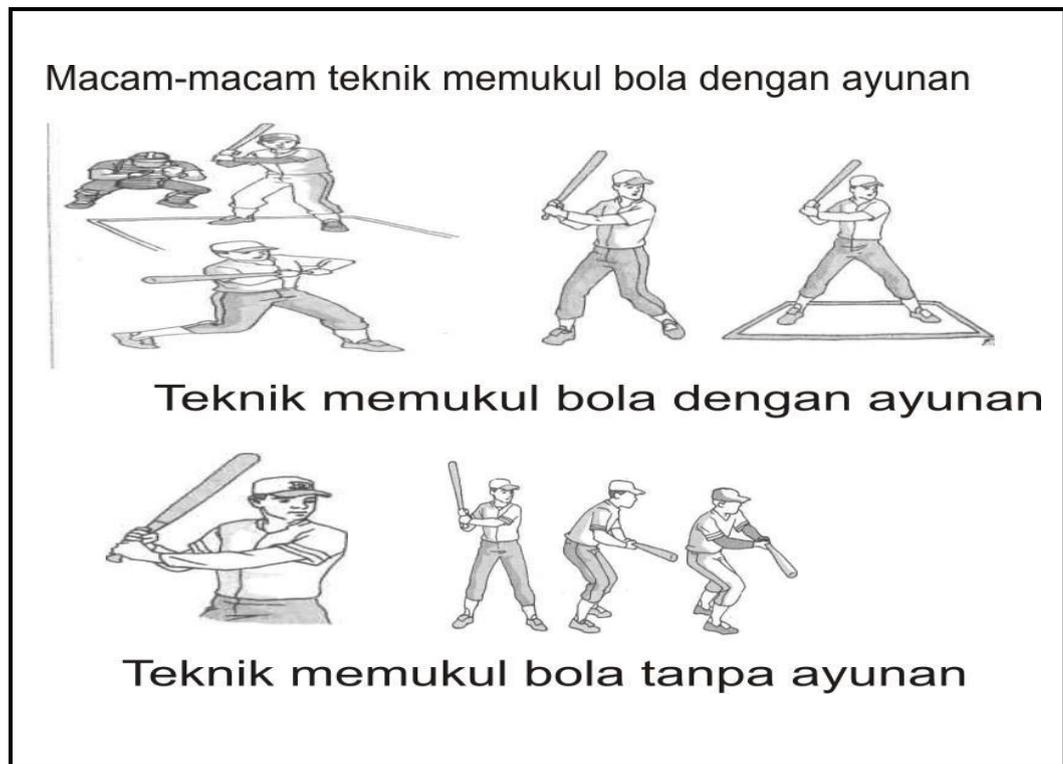
B. Melempar Bola Mendatar



C. Melempar Bola Melambung



D. Melempar Bola Memantul Tanah



METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan syarat mutlak dalam suatu penelitian. Berapa pun pentingnya 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).

Subyek Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dan pengamatan proses pembelajaran. Subyek penelitian ini adalah siswasiswi kelas IV di SD Negeri 137957 Kota Tanjungbalai yang terdiri dari :

Waktu penelitian

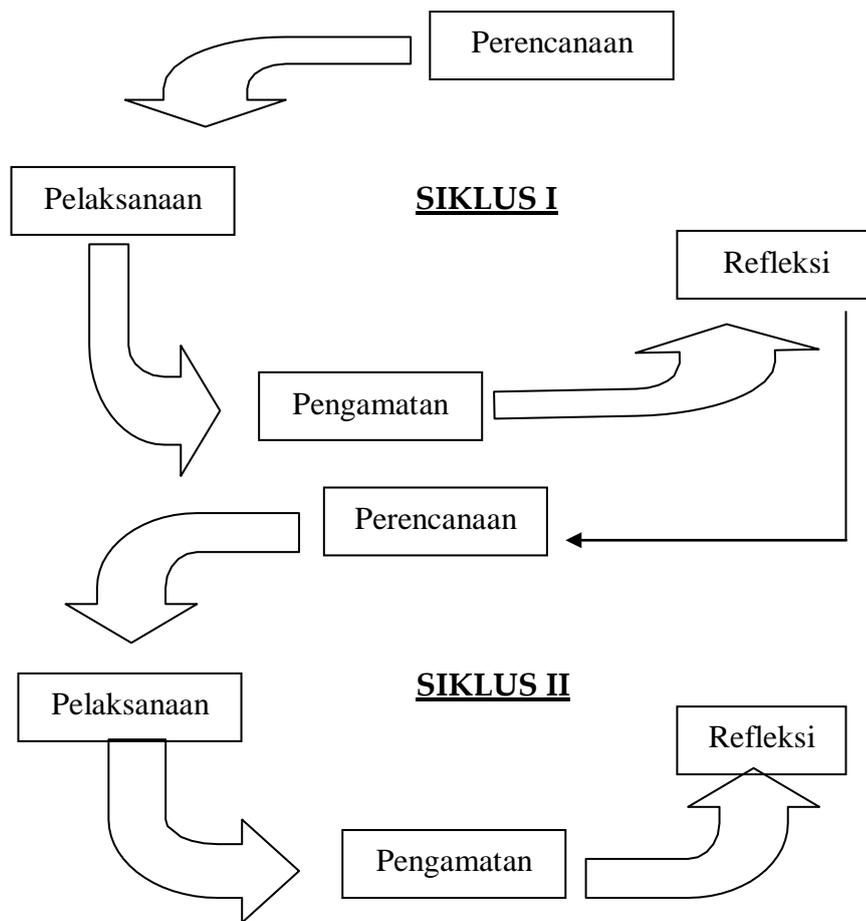
Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilaksanakan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan bulan Januari sampai dengan Juni 2018.

Lokasi penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini di pilih yaitu di Lapangan SDN. 137957 Kel.Dtm.Abdullah -Kel.T.Balai Kota III,Kec.Tanjung Balai Utara, Kota Tanjungbalai.

Prosedur dan Rancangan Tindakan

Penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflection*), (Agus Kristiyanto, 2010:55).



Gambar: Alur siklus PTK

HASIL PENELITIAN
Pra Siklus

Tabel. 3 Hasil Belajar Pra Siklus

No	Nama	Nilai/Nomor Soal					Skor	Ket
		1	2	3	4	5		
1	Aldi Suhemi	2	0	2	0	2	6	TT
2	Andre Siregar	2	2	0	0	2	6	TT
3	Cici Br.Situmorang	0	2	0	0	2	6	TT
4	Cintya Rahma	2	2	2	0	2	8	T
5	Denis Simanjuntak	0	2	0	0	2	4	TT
6	Dika Akbar Suhada.P	2	0	2	0	2	6	TT
7	Divya Zuhri	0	2	0	0	2	6	TT
8	Farel Ramadhan	2	0	2	2	2	8	T
9	Fia Ramadhani Aswad	2	0	0	2	2	6	TT
10	Fitrah Alfaqih	2	0	0	2	2	6	TT
11	Imam Siregar	2	0	0	0	2	4	TT
12	Keshya Aulia Rahmi	2	2	0	0	2	6	TT
13	M.Haikal Aditya	0	2	0	0	2	4	TT
14	M.Rizky Akbar Sitorus	0	2	0	0	2	4	TT
15	M.Radit Salim Sirait	2	0	0	2	2	6	TT
16	Mandala Perkasa Nasution	2	0	0	0	2	4	TT
17	Mhd.Rafiansyah	2	0	0	0	2	4	TT
18	Nabila Sari Andini	2	2	0	2	0	6	TT
19	Prima Ramadanta Sitepu	2	0	0	0	2	4	TT
20	Raihan Amin Lubis	2	0	0	2	0	4	TT
21	Rizky Ahmad Fauzi	2	2	2	0	2	8	T
22	Safitri	2	0	0	2	2	6	TT
23	Sartika Dewi	2	2	0	2	2	6	TT
24	Syaptian	2	0	0	2	2	6	TT
	Jumlah	38	22	10	18	44	132	

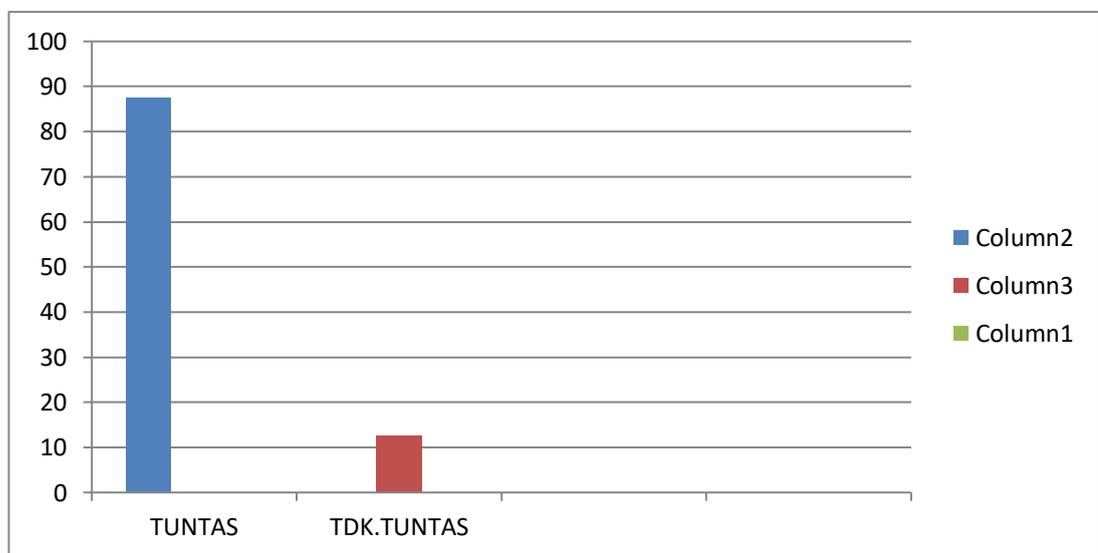
Siklus I

Tabel. 5 Hasil Belajar Siklus I

No	Nama	Nilai/Nomor Soal					skor	Ket
		1	2	3	4	5		
1	Aldi Suhemi	2	2	2	0	2	8	T
2	Andre Siregar	2	2	2	0	2	8	T
3	Cici Br.Situmorang	0	2	2	2	2	8	T
4	Cintya Rahma	2	2	2	2	2	10	T
5	Denis Simanjuntak	2	2	2	2	2	10	T
6	Dika Akbar Suhada.P	2	2	2	0	2	8	T
7	Divya Zuhri	2	2	2	2	2	10	T

8	Farel Ramadhan	2	2	2	2	2	10	T
9	Fia Ramadhani Aswad	2	0	2	2	2	8	T
10	Fitrah Alfaqih	2	0	0	2	2	6	TT
11	Imam Siregar	2	2	2	2	2	10	T
12	Keshya Aulia Rahmi	2	2	2	0	2	8	T
13	M.Haikal Aditya	2	2	2	2	2	10	T
14	M.Rizky Akbar Sitorus	2	2	2	2	2	10	T
15	M.Radit Salim Sirait	2	2	2	2	2	10	T
16	Mandala Perkasa Nasution	2	2	2	0	2	8	T
17	Mhd.Rafiansyah	2	0	2	2	2	8	T
18	Nabila Sari Andini	2	2	2	2	2	10	T
19	Prima Ramadanta Sitepu	2	0	2	0	2	6	TT
20	Raihan Amin Lubis	2	2	2	2	2	10	T
21	Rizky Ahmad Fauzi	2	2	2	0	2	8	T
22	Safitri	2	0	0	2	2	8	T
23	Sartika Dewi	2	2	0	2	2	8	T
24	Syaptian	2	0	0	2	2	6	TT

Prosentase ketuntasan siswa



Gambar 9. Diagram Ketuntasan Belajar Siklus I

Berdasarkan data diatas bahwa 12,5% dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan dan rata-rata kelas hanya 87,5 hal ini menunjukkan bahwa target yang diinginkan peneliti yaitu 85% dari jumlah siswa belum tercapai sehingga harus ditingkatkan lagi dengan siklus II.

Untuk mengurangi hambatan yang muncul pada siklus I, peneliti merencanakan tindakan siklus II yaitu :

1. Siswa diminta untuk mengikuti pembelajaran kasti

menggunakan alat pemukul modifikasi dan bola lunak lebih serius dan memperhatikan penjelasan dan peragaan, sehingga fokus dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai target yang ditentukan.

2. Peneliti dan kolaborator lebih fokus dalam melaksanakan observasi sehingga dapat menguasai kelas dengan baik agar kualitas hasil belajar dapat tercapai dengan optimal.

Tabel.6 Perolehan Nilai Pra Siklus dan Siklus I

Pra Siklus	Siklus I	Kenaikan
71,40 %	85,30%	3,80 %

Setelah diadakan refleksi lebih mendalam dapat disimpulkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari pra siklus ke siklus I. Adapun penyebab peningkatan tersebut adalah karena adanya modifikasi pembelajaran dalam permainan kasti dengan menggunakan alat pemukul modifikasi dan bola lunak.

Sedangkan yang menyebabkan kurang berhasilnya penerapan modifikasi pembelajaran dalam permainan kasti menggunakan permainan kasbol antara lain : masih ada siswa yang belum memahami cara bermain, masih ada sebagian siswa yang belum termotivasi, Guru kurang mengkoordinasi permainan, Guru kurang memberikan penghargaan, dan kurang memotivasi siswa

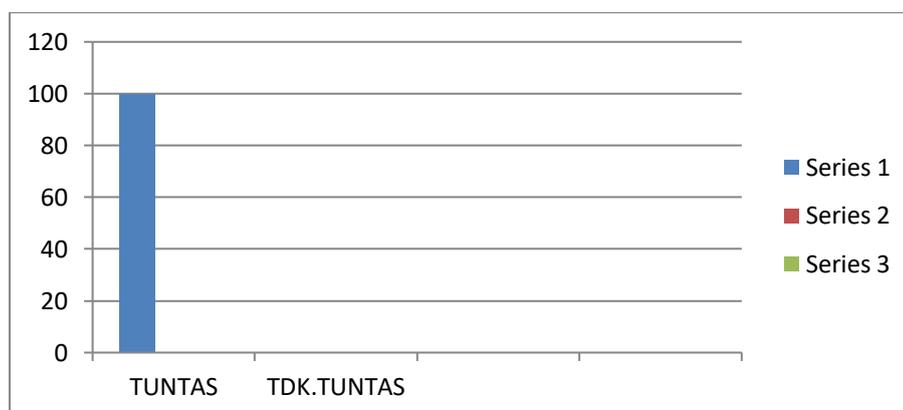
Siklus II

Tabel.8 Hasil Belajar Siklus II

No.	Nama Siswa	L	Unjuk Kerja			Ket
			P	Lempar Sasaran	Permainan Kasti	
1	Aldi Suhemi	L	92	92	92	T
2	Andre Siregar	L	88	92	90	T
3	Cici Br.Situmorang	P	80	84	82	T
4	Cintya Rahma	P	88	88	88	T
5	Denis Simanjuntak	L	88	92	90	T
6	Dika Akbar Suhada.P	L	92	92	92	T
7	Divya Zuhri	P	88	88	88	T
8	Farel Ramadhan	L	88	88	88	T
9	Fia Ramadhani Aswad	P	84	84	84	T
10	Fitrah Alfaqih	L	84	84	84	T

11	Imam Siregar	L	88	88	88	T
12	Keshya Aulia Rahmi	P	84	84	84	T
13	M.Haikal Aditya	L	84	88	86	T
14	M.Rizky Akbar Sitorus	L	92	92	92	T
15	M.Radit Salim Sirait	L	92	96	94	T
16	Mandala Perkasa Nasution	L	84	84	84	T
17	Mhd.Rafiansyah	L	88	92	90	T
18	Nabila Sari Andini	P	84	88	86	T
19	Prima Ramadanta Sitepu	L	84	84	84	T
20	Raihan Amin Lubis	L	88	92	90	T
21	Rizky Ahmad Fauzi	L	92	92	92	T
22	Safitri	P	90	84	92	T
23	Sartika Dewi	P	88	92	90	T
24	Syaptian	L	84	88	86	T
	Rata -Rata		87,25	88,66667	88,16667	

Prosentase ketuntasan siswa



Data diatas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol pada siklus II nilai rata-rata me ningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas, yaitu 88,16 % siswa (24 siswa) memiliki nilai sama dengan atau diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Tabel.9 Perolehan Nilai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Kenaikan
71,40 %	75,20 %	88,16 %	4,20 %

Setelah diadakan refleksi secara menyeluruh dengan adanya perbaikan- perbaikan tindakan yang di lakukan pada siklus II dapat disimpulkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa

dari pra siklus sampai siklus II. Adapun penyebab peningkatan tersebut adalah karena adanya penggunaan alat pemukul modifikasi dan bola lunak dalam permainan kasti, adanya perbaikan kinerja guru dan pemberian motivasi pada siklus II. Dengan penggunaan alat pemukul dan bola lunak pada permainan kasti, siswa menjadi lebih bersemangat, senang dan pada siklus II ini mereka sudah terbiasa dan mengerti permainannya.

PEMBAHASAN

Pembahasan prestasi belajar yang diraih siswa ini berdasar temuan yang dilakukan peneliti saat melaksanakan tindakan perbaikan terhadap 24 siswa kelas IV SD Negeri 137957 kota Tanjungbalai 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 me nyatakan bahwa pembelajaran yang sudah dilaksanakan sudah menunjukkan ke majuan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya keberhasilan siswa yang dapat me nguasai 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 apa bila 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 IV Semester II SD Negeri 137957 Kota Tanjungbalai tahun pelajaran 2017/2018 dapat meningkatkan keterampilan siswa.

KESIMPULAN

Pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu dari siklus I 75,2% dan siklus II 79,4%.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 50,4 pada angket motivasi menjawab sangat setuju dan 49,6 pada angket motivasi menjawab setuju dengan pembelajaran kasti menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah peneliti paparkan di atas agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka peneliti sampaikan beberapa saran antara lain:

optimal bagi siswa, maka peneliti sampaikan beberapa saran antara lain:

1. Guru

- Guru hendaknya menggunakan modifikasi alat sesuai dengan

pembelajaran penjasorkes. Karena hal ini telah peneliti buktikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- Guru hendaknya mengadakan latihan-latihan yang cukup dan dapat mengembangkan permainan sesuai dengan materi yang diajarkan.
- Guru hendaknya bukan hanya menjadi orang yang hanya dapat berbicara tentang peningkatan mutu pendidikan tetapi lebih berupaya melakukan tindakan nyata dalam perbaikan pembelajaran.

2. Siswa

- Siswa senantiasa rajin mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan jangan takut mencoba permainan kasti.
- Siswa hendaknya membiasakan diri untuk berolahraga demi menjaga kesehatan jasmani dan rohani.

DAFTAR PUSTAKA

[https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk03Mm7DrfNkZHnvEQRyhJp4L51hvYg%3A1605239308783&ei=DAKuX-](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk03Mm7DrfNkZHnvEQRyhJp4L51hvYg%3A1605239308783&ei=DAKuX-GcL_nez7sPqfSGgAI&q=pENGERTIAN+haSIL+bELAJAR+MEN)

[GcL_nez7sPqfSGgAI&q=pENGERTIAN+haSIL+bELAJAR+MEN](https://www.dosenpendidikan.co.id/hasil-belajar/)

<https://www.dosenpendidikan.co.id/hasil-belajar/>

<https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/>

[https://www.google.com/search?q=defenisi+bola+kasti&oq=defenisi+bo](https://www.google.com/search?q=defenisi+bola+kasti&oq=defenisi+bola+kasti&aqs=chrome..69i57j0i13j0i22i30l6.16056j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
[la+kasti&aqs=chrome..69i57j0i13j0i22i30l6.16056j0j15&sourceid=chr](https://www.google.com/search?q=defenisi+bola+kasti&aqs=chrome..69i57j0i13j0i22i30l6.16056j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
[ome&ie=UTF-8.](https://www.google.com/search?q=defenisi+bola+kasti&aqs=chrome..69i57j0i13j0i22i30l6.16056j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

<https://www.yuksinau.id/kasti/>

<https://dosenpintar.com/bola-kasti/>

[http://dyanrch.weebly.com/design-course/definisi-permainan-menurut-](http://dyanrch.weebly.com/design-course/definisi-permainan-menurut-para-ahli)
[para-ahli](http://dyanrch.weebly.com/design-course/definisi-permainan-menurut-para-ahli)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>

[https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk03l1806L-](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk03l1806L-XLv50IDAItxzC0cFzNJg%3A1605240673459&ei=YQeuX93RG6W38QPWi7TIBA&q=arti+kasbol&oq=arti+kasbol&gs_lcp=)
[XLv50IDAItxzC0cFzNJg%3A1605240673459&ei=YQeuX93RG6W38](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk03l1806L-XLv50IDAItxzC0cFzNJg%3A1605240673459&ei=YQeuX93RG6W38QPWi7TIBA&q=arti+kasbol&oq=arti+kasbol&gs_lcp=)
[QPWi7TIBA&q=arti+kasbol&oq=arti+kasbol&gs_lcp=](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk03l1806L-XLv50IDAItxzC0cFzNJg%3A1605240673459&ei=YQeuX93RG6W38QPWi7TIBA&q=arti+kasbol&oq=arti+kasbol&gs_lcp=)