



UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA KASTI MENGUNAKAN PERMAINAN KASBOL PADA SISWA KELAS IV SDN GUNUNGSARI 04 KOTA BATU

Pujianto
SDN Gunungsari 04 Batu

Email : abunawafiq@gmail.com

(Naskah Masuk: 12 Mei -2023, Diterima Untuk Diterbitkan: 20 Juni 2023)

ABSTRAK

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem Pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan Pendidikan. Modifikasi model pembelajaran dalam Penjaskes sangat penting untuk diketahui dan dilaksanakan oleh para guru pendidikan jasmani. Dengan modifikasi siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam partisipasi, siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Kasbol adalah olahraga yang menggunakan media bola kecil seperti kasti, dimana kasbol dimainkan secara beregu, dan merupakan permainan tradisional yang selalu mengutamakan unsur kekompakan, kelincahan dan kesenangan. PTK ini bertujuan mendeskripsikan Upaya Meningkatkan hasil Belajar bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gunungsari 04 Kota Batu Tahun Pelajaran 2022/2023” Hasil PTK menunjukkan bahwa siswa aktif dalam pembelajaran Upaya meningkatkan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SDN Gunungsari 04 Kecamatan Bumiaji Kota Batu tahun pelajaran 2022/2023 .PTK ini berhasil mencapai ketuntasan dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran bola kasti dapat lebih baik dengan menggunakan permainan kasbol, pada siswa kelas IV SD Negeri Gunungsari 04 Kota Batu. Hasil belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 4,2 % yaitu dari 75,2% (siklus I) menjadi 79,4% (siklus II), dan ketuntasan belajar mengalami peningkatan 22,1% yaitu dari 73,9% (siklus I) menjadi 96% (siklusII). 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 , Permainan Kasbol

ABSTRACT

Physical Education is an integral part of the overall Education system. Therefore, the implementation of physical education must be directed at achieving educational goals. Modification of the learning model in Penjaskes is very important for physical education teachers to know and implement. With the modification students gain satisfaction in following the lesson, increase the likelihood of success in participation, students can perform

movement patterns correctly. Baseball is a sport that uses small ball media such as baseball, where baseball is played in teams, and is a traditional game that always prioritizes the elements of cohesiveness, agility and fun. This PTK aims to describe efforts to improve baseball learning outcomes by using baseball games in Grade IV students at SD Negeri Gunungsari 04 Batu City in the 2022/2023 academic year. IV SDN Gunungsari 04, Bumiaji District, Batu City for the 2022/2023 academic year. This PTK succeeded in achieving completeness and student learning outcomes from cycle I to cycle II. The results showed that the application of baseball learning could be better by using baseball games for fourth grade students at SD Negeri Gunungsari 04 Batu City. Overall student learning outcomes increased from cycle I to cycle II by 4.2%, from 75.2% (cycle I) to 79.4% (cycle II), and learning completeness increased by 22.1%, from 73.9% (cycle I) to 96% (cycle II). Students are interested and interested in the learning method so that they like and are motivated to learn. This is indicated by 50.4 in the motivation questionnaire answering strongly agree and 49.6 in the motivational questionnaire answering agree with baseball learning using modified bats and soft balls can increase student interest and motivation.

Keywords: *Learning Outcomes, Baseball, Baseball Game*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem Pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani (Hanafi 23 Februari 2012).

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

Untuk mewujudkan tujuan Panjaskes tersebut maka pembelajaran Penjaskes harus diajarkan menggunakan metode, model dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi sekolah yang bersangkutan. Akan tetapi yang menjadi masalah adalah materi penjaskes itu sendiri yang dianggap menyusahkan siswa. Kondisi ini akan menyebabkan proses pembelajaran Penjasorkes tidak bisa maksimal sehingga tidak dapat mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan pada kurikulum.

Modifikasi model pembelajaran dalam Penjaskes sangat penting untukdiketahui dan dilaksanakan oleh para guru pendidikan jasmani. Dengan modifikasi siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam partisipasi, siswa dapat melakukan pola gerak secara benar (Lutan,1988). Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada di dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Guru merupakan kunci sukses dari segala kegiatan pembelajaran penjaskes 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) .

Sekolah Dasar Negeri Gunungsari 04 Kota Batu berada dipinggiran berbatasan langsung dengan Kab. Malang, sekolah ini mempunyai Gedung sekolah yang baik namun ruang bermain untuk siswa sangat sempit karena halaman sekolah yang dulunya untuk berolahraga sekarang dibangun Musholla, didalam pembelajaran penjasorkes SDN gunungsari 04 salah satu materinya pembelajarannya adalah permainan bola kasti. Akan tetapi proses pembelajarannya belum dapat dilaksanakan secara optimal karena terbentur dengan permasalahan alat dan peraturan yang digunakan dalam permainan tersebut sehingga dipandang perlu untuk memodifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dengan memodifikasi alat yang ada dalam permainan bola kasti.

Alat pemukul dalam permainan bola kasti yang digunakan untuk memukul bola, pada prakteknya tidak bisa digunakan secara maksimal oleh siswa sekolah dasar. Selain itu salah satu peraturan permainannya yaitu dalam “mematikan lawan” dengan cara melemparkan bola ke badan, membuat siswa merasa takut karena lemparan yang keras pada tubuh akan terasa sakit dan membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bola kasti.

Kasbol adalah olahraga yang menggunakan media bola kecil seperti kasti, dimana kasbol dimainkan secara beregu, dan merupakan permainan tradisional yang selalu mengutamakan unsur kekompakan, kelincahan dan kesenangan. Permainan kasbol sendiri pada dasarnya dimainkan oleh 2 tim, dimana salah satunya menjadi tim pemukul dan tim lainnya menjadi tim penjaga hanya saja terdapat perbedaan sarana dan prasarana serta peraturan permainan dengan permainan kasti yang sesungguhnya. Dalam olahraga ini diperlukan kerjasama dan kekompakan pemain dalam satu tim (Nurhasnah, 2019).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis terinspirasi untuk mengadakan penelitian pembelajaran bola kasti dengan judul ”Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gunungsari 04 Kota Batu Tahun Pelajaran 2022/2023”

KAJIAN PUSTAKA

1. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani berarti program pendidikan lewat gerak atau permainan dan olahraga. Di dalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan, atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik. Mendidik agar anak fokus pada keterampilan anak. Hal ini dapat berupa keterampilan fisik dan motorik, keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah, dan bisa juga keterampilan emosional dan sosial.

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dilakukan dengan sarana jasmani yaitu aktifitas fisik dan bermanfaat bagi anak-anak yang mencakup bidang non fisik seperti intelektual, sosial, estetika dalam kawasan kognitif dan afektif. Penjas

menggunakan pendekatan keseluruhan yang mencakup semua kawasan, baik motorik, kognitif maupun afektif (achmad surya, 21 juli 2012).

Tujuan dari Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah-sekolah sangatlah kompleks salah satunya adalah menurut achmad surya (21 juli 2012), tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- 6) Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

2. Gerak Dasar

Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar (Aip Syarifuddin dan Muhadi, 1992:24). Bentuk gerakan dasar tersebut telah dimiliki oleh murid-murid sekolah dasar. Gerak dasar lempar merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan di sekolah dasar di samping gerak dasar yang lainnya. Gerak dasar lokomotor merupakan dasar macam-macam keterampilan yang sangat perlu adanya bimbingan, latihan dan pengembangan agar anak-anak dapat melaksanakan dengan benar dan baik.

Sebagian besar gerak dasar lokomotor berkembang sebagai hasil dari beberapa tahap kematangan, namun yang menjadi permasalahannya sekarang adalah bagaimana cara menanamkan dan mengembangkan bentuk-bentuk gerak dasar yang telah dimilikinya itu, agar dapat dilakukan dengan benar dan baik.

Rusli Lutan (1988: 21) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas bermain, sangatlah tepat untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak di sekolah dasar, karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah bermain. Untuk itulah penulis pada kesempatan ini akan mencoba menyajikan pembelajaran lempar tangkap bola untuk anak-anak kelas IV di sekolah dasar menggunakan sasaran keranjang dalam permainan.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu, bilamana perlu, guru dapat memberi pengarahannya, koreksi, saran, latihan, atau dorongan yang tepat agar anak didiknya berkembang lebih baik, dan dapat mencapai kedewasaan yang

diharapkan. Dengan demikian dapat pula dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia (Sukintaka, 1992:11-12).

4. Permainan Bola Lunak (Kasbol)

Kasbol adalah olahraga yang dimainkan secara beregu, dan merupakan permainan tradisional yang selalu mengutamakan unsur kekompakan, kelincahan dan kesenangan. Permainan kasbol sendiri pada dasarnya dimainkan oleh 2 tim, dimana salah satunya menjadi tim pemukul dan tim lainnya menjadi tim penjaga hanya saja terdapat perbedaan sarana dan prasarana serta peraturan permainan dengan permainan kasti yang sesungguhnya. Dalam olahraga ini diperlukan kerjasama dan kekompakan pemain dalam satu tim (Nurhasnah, 2019).

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 terbuat dari bahan yang tidak mudah patah, seperti kayu. Tiang pertolongan ditancapkan di tengah lingkaran dengan jari-jari 1 meter dan tinggi tiang pertolongan dari tanah ialah 1,5 meter, jarak tiang pertolongan dengan garis pemukul adalah 5 meter dan jarak dari garis samping 5 meter.

Daerah bebas dalam permainan kasbol ada 1 (satu), ruang bebas berada di ujung lapangan permainan dengan lebar 5m, Pemain yang sudah berada di tiang bebas aman dari incaran pemain penjaga yang memegang bola, Permainan berlangsung dalam dua babak. Tiap babak berlangsung selama 20 menit. Tiap babak deselingi istirahat 10 menit. Seorang pemain dari regu pemukul dinyatakan mati apabila regu penjaga berhasil melemparkan bola pada lawan yang berada ditengah lapangan permainan selama perjalanan pelari, Bola mati adalah bola yang sudah tidak bisa dimainkan kembali di dalam permainan atau lapangan. Adapun beberapa bola yang dianggap mati antara lain: Bola dipegang pelambung dan pelambung berdiri pada tempatnya, apabila pada pukulan salah atau tidak kena dan apabila bola hilang sehingga dicari tidak ketemu serta terjadi pergantian bebas. Penjaga berhasil menangkap bola pukulan dari lawan tanpa terjatuh terlebih dahulu ketanah mendapatkan point satu, apabila regu penjaga sudah mengumpulkan 3 point hasil dari mematikan lawan ataupun tangkapan bola hasil pukulan lawan.

Setiap pemain berhak satu kali memukul, kecuali pemain terakhir berhak memukul sebanyak tiga kali pukulan, Sesudah pemukul. Apabila alat itu berada diluar, pemain tersebut tidak mendapat nilai, kecuali ia segera membetulkannya kembali, Pukulan dinyatakan benar apabila Bola setelah dipukul lewat garis pemukul dan jatuh atau mengenai benda yang berada didalam lapangan permainan, Bola setelah di pukul melewati garis pemukul dan jatuh atau mengenai di luar lapangan setelah melewati bendera atau pembatas lapangan permainan. Regu penjaga bertugas Mematikan lawan, Menangkap langsung bola yang dipukul, Memasukan bola kedalam keranjang ditengah lapangan permainan, Membakar ruang bebas, jika ruang bebas kosong, Pelambung bertugas Melambungkan bola secara wajar sesuai dengan permintaan pemukul, Jika bola yang dilambungkan tidak terpukul, si pelambung harus mengulang lagi, Jika sampai tiga kali berturut-turut bola tidak terpukul, si pemukul dapat lari bebas ke tiang perhentian I. Perhitungan Nilai, Pemain pemukul berhasil berlari

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

5. Olah raga Kasti

Olahraga kasti merupakan olahraga masyarakat, dimana masyarakat melakukannya pada waktu senggang atau waktu lowong, terutama oleh anak atau murid sekolah. Olahraga ini termasuk olahraga tradisional yang juga banyak diminati anak-anak remaja karena dalam permainan kasti meningkatkan ketangkasan dan kekompakan regu atau pemain. Sehingga melalui permainan kasti dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik. Biasanya permainan bola kasti kebanyakan dilakukan pada waktu sore hari dan kegiatan bola kasti dapat dilakukan oleh siapapun. (<http://www.eocommunity.com/showthread.php?tid=5872>)

Kasti adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 12 orang. Kasti adalah permainan yang berasal dari negeri belanda. Pengertian kasti sebenarnya sudah cukup lama kita kenal, hanya saja akhir-akhir ini jarang kita jumpai. Permainan tersebut dimainkan oleh anak-anak. Pemain dibagi dua regu, salah satu mendapat giliran jaga dan satu regu lagi mendapat giliran untuk memukul. Disediakan beberapa pos yang ditandai dengan tiang dimana pemain serang (yang mendapat giliran pukul) tidak boleh di "gebok" atau dilempar dengan bola. Pemain serang bergiliran memukul bola yang diumpun oleh salah seorang pemain jaga. Pemain jaga berjaga di lapangan untuk mencoba menangkap pukulan pemain serang. Ketika bola terpukul pemain serang berlari ke pos berikut atau "pulang" ke "rumah" yang dibatasi dengan sebuah garis. Kalau pemain yang sedang lari menuju pos atau pulang dapat di "gebok" dia dinyatakan matidan kedua regu berganti-regu serang jadi regu jaga dan sebaliknya. Pemain serang yang berhasil pulang mendapat satu angka. Regu yang mendapat angka terbanyak ketika pertandingan berakhir dinyatakan menang. Permainan ini memang menggunakan gerak dasar berlari, memukul bola dengan sebuah tongkat, menangkap dan melempar. (<http://www.scribd.com/doc/47945542/PERMAINAN-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 belakang, tempat pemukul, tempat pelambung, dan tempat pemain pemukul. Lapangan dilengkapi dengan tiang pertolongan yang diletakan dengan jaraknya 5 Meter dari garis pemukul dan 5 Meter dari garis samping. Sedangkan tiang hinggap ada 2 buah yang masing-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 hnggap ada dua buah yang masing-masing nya berjarak 10 meter dari tiang yang lainnya 10 Meter dari garis belakang dan juga 5 Meter dari garis samping.

Peralatan Kasti Bola Lunak terdiri dari peralatan kayu pemukul bola, bola kecil lunak, bendera lapangan, corn, peluit, papan skor, nomor punggung siswa, tali, pasak.



Gambar.1 Lapangan Kasti ukuran 60 x 30 meter

Keterangan :

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

Penelitian terkait

- 1) Juhri. 2019. Menggunakan Permainan Kasbol Pada Siswa Kelas V SDN 2 Telang Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui permainan warna ini juga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, karena tidak perlu merasa takut dalam bermain. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Telang Kabupaten Hulu Sungai Tengah tahun pelajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa 8 orang. Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data pada penelitian ini adalah lembar pengamatan, dan tes hasil belajar siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bola kasti melalui permainan kasbol dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Telang Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas disampaikan beberapa saran: 1) Guru hendaknya menggunakan modifikasi alat sesuai dengan pembelajaran pendidikan jasmani, dan terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan dan menyampaikan materi, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat. 2) Siswa hendaknya rajin dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan jangan takut mencoba permainan kasti, serta membiasakan diri untuk berolahraga demi menjaga kesehatan jasmani dan rohani. 3) Perlunya dilakukan penelitian lanjutan, mengingat bahwa belum tentu semua masalah dipecahkan secara tuntas dalam penelitian sekarang atau setelah penelitian sekarang timbul masalah yang terkait.
- 2) Tobin. 2026. . Jurnal Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bola Kasti Dengan Menggunakan Permainan Kasbol Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Waru Barat Vi Kecamatan Waru Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2015/2016. Subyek Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dan pengamatan proses pembelajaran. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV di SD Negeri Waru Barat 6 Kecamatan Waru Kabupaten Pamekasan Tahun pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari 7 orang siswa Laki-laki dan 7 siswi perempuan. Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Upaya meningkatkan hasil belajar bola kasti

menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SD Negeri Waru Barat 6 Kecamatan Waru Kabupaten Pamekasan Tahun pelajaran 2015/2016 ” menghasilkan simpulan sebagai berikut : 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 62,85 % dan siklus II 73,57%. 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 pembelajaran kasti menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

- 3) Nurhasnah Nurhasnah. 2019. Meningkatkan Hasil Belajar Sis Wa Bidang Studi Olah Raga Materi Bola Kasti Menggunakan Permainan Kasbol (Kasti Bola Lunak) Pada Siswa Kelas IV SDN. Tanjungbalai Tp. 2017/2018. 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.
- 4) Dwi Ardisusilo,. 2013. Upaya meningkatkan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dan melalui hitungan rumus yang telah ditentukan. Penelitian dikatakan berhasil jika siswa mencapai ketuntasan dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran bola kasti menggunakan permainan kasbol, pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal. Hasil belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 4,2 % yaitu dari 75,2% (siklus I) menjadi 79,4% (siklus II), dan ketuntasan belajar mengalami peningkatan 22,1% yaitu dari 73,9% (siklus I) menjadi 96% (siklusII). Berkaitan dengan simpulan di atas, maka peneliti dapat mengajukan saran-saran sebagai berikut: 1) Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat.

- 2) Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran. 3) Kepada guru yang belum mengembangkan model pembelajaran kasti hendaknya mencoba teknik permainan kasti bola lunak tersebut dalam pembelajaran kasti 4) Siswa senantiasa rajin mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan jangan takut mencoba permainan kasti.
- 5) Dwi Ardisusilo, 2013. “Upaya meningkatkan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif-kuantitatif. Penelitian dilakukan di SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal, dengan subjek penelitian kelas IV dengan jumlah 23 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan, serta dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Mei 2013. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi motivasi belajar siswa, lembar observasi minat belajar siswa, angket respon siswa dan tes praktek. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dan melalui hitungan rumus yang telah ditentukan. Penelitian dikatakan berhasil jika siswa mencapai ketuntasan dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran bola kasti menggunakan permainan kasbol, pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal. Hasil belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 4,2 % yaitu dari 75,2% (siklus I) menjadi 79,4% (siklus II), dan ketuntasan belajar mengalami peningkatan 22,1% yaitu dari 73,9% (siklus I) menjadi 96% (siklusII).

METODE PENELITIAN

1. Metode, Tempat dan Waktu PTK

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).

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dan pengamatan proses pembelajaran. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV di SDN Gunungsari 04 Kecamatan Bumiaji Kota Batu yang terdiri dari :

Tabel.1 jumlah siswa kelas IV SDN Gunungsari 04 Kecamatan Bumiaji Kota Batu

No.	Jenis Kelamin	Total
1	Putra	1
2	Putri	7
Jumlah		8

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan bulan Maret sampai dengan Mei 2023.

Lokasi penelitian dalam penelitian ini di pilih yaitu di halaman SDN Gunungsari 04 Kota Batu.

2. Rancangan PTK

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 : 3.4.2.1. 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.

1. 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.

2. 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. 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. Pengumpulan Data

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 penjasorkes.

1. 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

ketramampilan siswa dalam permainan kasti menggunakan 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.

2. Dokumentasi

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

4. Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara

1). Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data primer dalam penelitian ini, cara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden tentang pelaksanaan dengan metode **pembelajaran teknik *Snowball Throwing*** . Bertindak sebagai responden atau pengisi angket adalah guru kolega sebagai observer yang telah mengamati proses dan hasil pembelajaran dalam penelitian ini.

2). Observasi

Sesuai dengan data yang ingin dikumpulkan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pengamatan dengan model observasi partisipasi aktif. Hal ini bermaksud peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan metode **pembelajaran teknik *Snowball Throwing*** , peneliti bersama guru-guru berkolaborasi melibatkan diri dalam setiap kegiatan pembelajaran sambil memecahkan permasalahan siswa dan mengamati proses pembelajaran dalam PTK ini .

Penggunaan strategi seperti ini mengacu pada saran yang dikemukakan oleh Moleong (2005) bahwa peran serta seorang peneliti berada dari satu tempat ke tempat lainnya. Di satu tempat peneliti harus aktif sekali, barangkali di tempat lainnya ia harus diam saja. Alasan peneliti menggunakan model pengamatan ini dimaksudkan agar peran serta peneliti dapat terwujud seutuhnya apabila membaaur secara fisik dengan kelompok komunitas yang ditelitinya. Di samping itu peran serta peneliti akan mudah diterima kelompok komunitas yang diteliti dengan jalan memberi bantuan atau supervisi tertentu yang dibutuhkan mereka. Dalam hal ini upaya pemecahan masalah yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran dengan metode **pembelajaran teknik *Snowball Throwing*** dengan bantuan media tabung dan kelereng.

3). Diskusi dan Wawancara Mendalam

Kegiatan wawancara dilakukan dengan peserta didik dan observer untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan pengetahuan, pengalaman, pendapat, perasaan, latar belakang. Wawancara dengan peserta didik dilakukan secara lesan dengan menggunakan instrument wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada key informan dalam hal ini guru model peserta yang aktif dalam penerapan metode .Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur. Wawancara terstruktur maksudnya pertanyaan-pernyataan yang diajukan peneliti kepada informan telah dipersiapkan sebelumnya dan sebaliknya wawancara tak terstruktur adalah pertanyaan yang

tidak dipersiapkan terlebih dahulu. Wawancara terstruktur dilakukan untuk memperoleh keterangan secara umum mengenai pelaksanaan metode yang efektif. Wawancara tak terstruktur digunakan pula apabila ada jawaban-jawaban dari wawancara terstruktur yang berkembang namun masih relevan dengan masalah penelitian yang dilaksanakan.

4). Dokumentasi

Untuk menentukan dokumen yang tepat dan mendukung pelaksanaan penelitian, maka peneliti akan melakukan telaah terhadap keaslian dokumen, kebenaran isi dokumen itu dan menentukan relevan tidaknya isi dari dokumen yang dimaksud dalam penelitian. Secara rinci yang dikumpulkan melalui dokumen adalah dokumen yang dapat memberikan masukan data secara kronologis dalam pelaksanaan penelitian yang terdiri dari : Gambaran umum sasaran, Perencanaan tindakan pembelajaran metode , Pelaksanaan tindakan pembelajaran metode , dan . Evaluasi Pelaksanaan tindakan pembelajaran metod .Dokumentasi dilakukan secara kronologis berdasarkan urutan Tindakan : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi baik pada siklus 1 maupun siklus 2. Hasil dokumentasi difentarisir oleh peneliti secara rapi. Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera HP yang banyak dilakukan oleh observer. Dokumentasi Sebagian besar menghasilkan foto kegiatan, dan sebagian kecil berupa video pembelajaran.

6. Analisis Data

Bogdan dan Biklen (2005) menjelaskan bahwa analisis data meliputi kegiatan-kegiatan mempengaruhi data, menatanya, membagi menjadi satuan yang dapat dikelola, disintesis, dicari pola, diketemukan yang penting dan apa yang akan dipelajari serta memutuskan apa yang akan dilaporkan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat kegiatan utama seperti yang disarankan oleh Miles dan Huberman (2002) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Langkah-langkah analisis data dipaparkan sebagai berikut:

1). Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian deskriptif dan bagian reflektif. Bagian deskriptif merupakan catatan tentang peristiwa dan pengalaman yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti yang dicatat selengkap dan seobyektif mungkin. Bagian deskriptif ini berisi tentang gambaran diri informan, rekonstruksi dialog, catatan tentang peristiwa khusus, dan gambaran kegiatan.

2). Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan membuat abstraksi atau membuat rangkuman mengenal inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga. Langkah selanjutnya dalam satuan-satuan atau kategorisasi sambil membuat kode. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengkategorisasikan data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk matriks secara lebih rinci dan lengkap serta disajikan dalam bentuk

teks naratif. Untuk memudahkan penyajian data, maka terlebih dahulu catatan diberi kode tertentu agar mudah dilihat dan dipahami hubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

3). Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan selama penelitian berlangsung. Semua data yang telah terkumpul direduksi dan disajikan dalam bentuk matriks dan disimpulkan atau diberi makna. Jika kesimpulan belum mantap maka peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan, mereduksi, dan menyajikan serta penarikan kesimpulan kembali dan seterusnya sehingga merupakan suatu siklus. Dalam penelitian ini analisis data peneliti lakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil observasi terhadap proses dan hasil belajar siswa, pengakuan siswa dalam angket, hasil wawancara dan studi dokumentasi hasil kerja siswa. Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket.. Dalam analisis data ini digunakan statistik deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

6. Analisa Data

1. Penilaian Tes

Setelah data terkumpul, penulis dalam menganalisis data menggunakan analisis deskriptif dengan menganalisa gambaran data nilai hasil belajar siswa kelas IV SDN Gunungsari 04 Kecamatan Bumiaji Kota Batu Tahun 2023. 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.

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):

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.

3. Indikator Keberhasilan Belajar

Berdasarkan pengalaman guru dalam proses pembelajaran Penjasorkes pada siswa kelas IV SDN Gunungsari 04 Kecamatan Bumiaji Kota Batu Tahun Pelajaran 2022 / 2023

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% .

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Pra Siklus

Prestasi dalam penelitian tindakan kelas ini penulis mengartikan sebagai hasil belajar yang telah dicapai siswa dalam mata pelajaran Penjasorkes. Siswa kelas IV SDN Gunungsari 04 Kecamatan Bumiaji Kota Batu Tahun Pelajaran 2022 / 2023 sejumlah 8 siswa, saat pra siklus mata pelajaran Penjaskes materi kasti mengalami ketidakberhasilan dalam prestasi belajar sebelum diadakan tindakan perbaikan dengan menggunakan permainan kasbol yaitu kasti bola lunak.

Setelah melakukan pengamatan dan wawancara, dalam pra siklus ini peneliti juga memperoleh data hasil ulangan. Berdasarkan hasil ulangan tersebut diperoleh data tentang tingkat penguasaan siswa dalam pembelajaran penjasorkes materi bola kasti. Data tersebut dinyatakan dalam bentuk angka yaitu dalam bentuk nilai atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penjaskes materi bola kasti yang dapat di lihat dari tabel pra siklus di bawah ini

Siswa yang tuntas (%) = $2 / 7 \times 100\% = 28,5 \%$.

Siswa yang tidak tuntas (%) = $5 / 7 \times 100\% = 71,4 \%$

Nilai rata-rata kelas = $2042/2800 \times 100\% = 72,9 \%$

Dari hasil refleksi pada pra siklus tersebut maka penulis membuat penelitian tindakan kelas.

Deskripsi Siklus I

1). Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I adalah : Merancang skenario pembelajaran., Menyusun alat evaluasi, dan Menyiapkan lembar observasi.

2). Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rancangan tindakan, yaitu : Siswa dibariskan tiga bersaf, guru memimpin berdoa, setelah itu dilakukan presensi, kemudian guru menjelaskan materi pelajaran permainan kasti lempar tangkap bola dengan tangan kanan dan tangan kiri cara melemparnya, kegiatan ini dilakukan selama 15 menit.

Kegiatan berikutnya adalah pemanasan, waktu yang digunakan untuk Pemanasan adalah 15 menit. Kegiatan pertama siswa melakukan peregangan statis kemudian dilanjutkan pemanasan dinamis.

Memasuki kegiatan inti selama 80 menit, siswa melakukan lemparan dengan tangan kanan dan tangan kiri dari mulai tanpa bola dengan hitungan, sampai dengan memukul bola lunak dengan pemukul modifikasi dengan jarak pelempar 3 meter. Kemudian setelah selesai semua dilakukanlah permainan kasti menggunakan permainan kasbol (kasti bola lunak)..

Kegiatan penutup dialokasikan waktu 30 menit yang terdiri dari 20 menit untuk koreksi menyeluruh mengenai cara bermain kasti dengan benar, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab. Setelah selesai, 10 menit berikutnya untuk pendinginan dan penutupan.

➤ Pengamatan Tindakan

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran bola kasti siswa kurang berminat dan termotivasi, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bola kasti. Pengisian lembar observasi dilakukan oleh guru, observasi berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi kaitannya dengan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, pengadaan alat dan fasilitas yang digunakan selama pembelajaran.

Tabel.4 Lembar Observasi

NO	Objek Yang Diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Minat siswa ketika melakukan tindakan		V		
2	Motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran		V		
3	Kesungguh-sungguhan siswa			V	
4	Keseriusan siswa melakukan kegiatan			V	
5	Keaktifan selama pembelajaran				V
6	Kehangatan suasana pembelajaran			V	
7	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran			V	
8	Ketertiban siswa selama pembelajaran berlangsung			V	
9	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				V
10	Antusias siswa dalam pembelajaran			V	

Prosentase = $\frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100\%$

Σ skor maksimal

= $29 \times 100\% = 72,5\%$

40

Keterangan :

1 = Tidak baik 3 = Cukup baik

2 = Kurang baik 4 = Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil prosentase sebesar 72,5%, masih ada aspek-aspek yang mendapat kriteria kurang baik diantaranya memotivasi siswa, pengelolaan pembelajaran, antusias siswa. Ketiga aspek yang mendapat nilai kurang baik diatas merupakan kelemahan yang terjadi pada siklus I dan akan dijadikan bahan kajian refleksi pada revisi yang akan dilakukan pada siklus II

Pada siklus I secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan metode pemebelajaran kasti dengan permainan kasbol sudah dilaksanakan dengan cukup baik, walaupun peran guru masih sangat dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan karena model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa.

Refleksi Tindakan

Refleksi adalah perenungan secara kritis apa yang terjadi selama pembelajaran dalam hal ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi tindakan siklus I. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut :

- 1) Guru kurang baik dalam memotivasi siswa sehingga minat dan motivasi siswa kurang.
- 2) Siswa kurang bisa antusias selama pembelajaran berlangsung.
- 3) Kemampuan tehnik memukul pada siswa masih kurang sehingga hasil yang dicapai belum maksimal.

D. Deskripsi Data Hasil Pembelajaran Siklus I

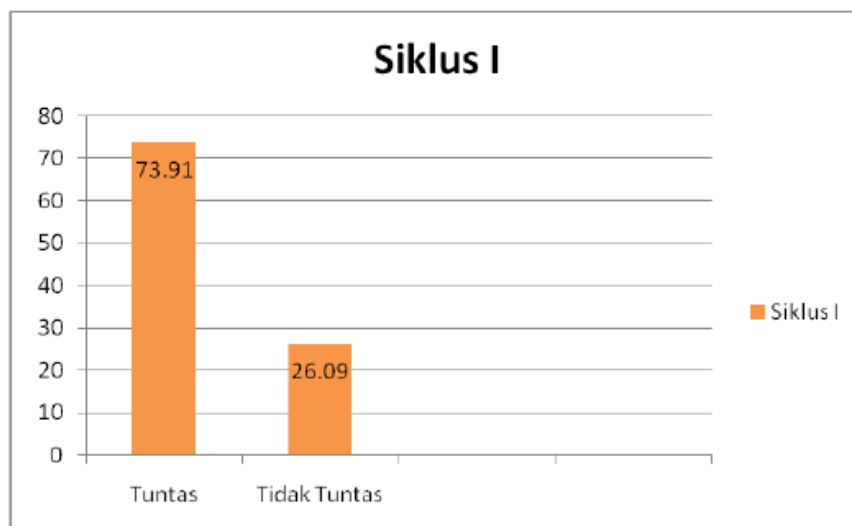
Dibawah ini deskripsi data hasil belajar bola kasti dan kriteria ketuntasan hasil belajar siklus I siswa kelas IV SDN Gunungsari 04 Kecamatan Bumiaji Kota Batu Tahun Pelajaran 2022/2023.

Prosentase ketuntasan siswa

Siswa yang tuntas = $21/28 \times 100\% = 73,9 \%$

Siswa yang tidak tuntas = $7/28 \times 100\% = 26,1 \%$

Rata-rata kelas = $2106/2800 \times 100\% = 75,2 \%$



Gambar 9. Diagram Ketuntasan Belajar Siklus I

Berdasarkan data diatas bahwa 26,1% dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan dan rata-rata kelas hanya 73,9 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 :

- a. 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.
- b. 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
71,4 %	75,2 %	3,8 %

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 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 memotifasi siswa . Kelemahan dan kekurangan pada kondisi Siklus I ini menjadi bahan masukan dan pertimbangan yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya yaitu pada kegiatan perbaikan Siklus II .

➤ **Deskripsi siklus II**

. Perencanaan Tindakan

Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II adalah :

- 1) Merancang skenario pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I.
- 2) Meyusun alat evaluasi.
- 3) Menyiapkan lembar observasi.

B. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rancangan tindakan, yaitu :

- 1) Melaksanakan Pembelajaran.
- 2) Melakukan pengamatan.
- 3) Melakukan tes evaluasi.

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rancangan tindakan, yaitu : Siswa dibariskan tiga bersaf, guru memimpin berdoa, setelah itu dilakukan presensi, kemudian guru menjelaskan materi pelajaran kasti dengan melempar dan memukul bola dengan tangan kanan dan tangan kiri, kegiatan ini dilakukan selama 15 menit.

- 1) 4. Kegiatan berikutnya adalah pemanasan, waktu yang digunakan untuk Pemanasan adalah 15 menit. Kegiatan pertama siswa melakukan peregangan statis kemudian dilanjutkan pemanasan dinamis.
- 2) 5. Memasuki kegiatan inti selama 70 menit, siswa melakukan pukulan dengan tangan kanan dan tangan kiri dari mulai tanpa bola dengan hitungan, sampai dengan bola dengan sasaran bola lunak dengan jarak 3 meter sampai dengan kurang lebih 4 meter.
- 3) 6. Kemudian setelah selesai semua dilakukanlah permainan bola kasti dengan menggunakan alat pemukul modifikasi dan bola lunak.
- 4) 7. Kegiatan penutup dialokasikan waktu 40 menit yang terdiri dari 20 menit untuk koreksi menyeluruh mengenai cara bermain kasti dengan benar, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab. Setelah selesai, 15 menit berikutnya untuk pendinginan dan diakhir 5 menit untuk penutupan.

C. Pengamatan Tindakan

Setelah dilaksanakan tindakan siklus II dan diadakan evaluasi maka diperoleh hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol minat dan motivasi siswa sudah mengalami peningkatan. Secara umum kehangatan suasana dalam pembelajaran siswa cukup aktif ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dari pemanasan sampai akhir. Pengisian lembar observasi dilakukan oleh guru, observasi berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi kaitannya dengan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, pengadaan alat dan fasilitas yang digunakan selama pembelajaran.

Tabel. 7 Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus II

NO	Objek Yang Diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Minat siswa ketika melakukan tindakan			V	
2	Motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran			V	
3	Kesungguh-sungguhan siswa			V	
4	Keseriusan siswa melakukan kegiatan				
5	Keaktifan selama pembelajaran				V
6	Kehangatan suasana pembelajaran			V	
7	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				V
8	Ketertiban siswa selama pembelajaran berlangsung				
9	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				V
10	Antusias siswa dalam pembelajaran				V

$$\text{Prosentase} = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Keterangan :

1 = Tidak baik

3 = Cukup baik

2 = Kurang baik

4 = Baik

Berdasarkan tabel diatas tampak aspek-aspek yang diamati pada kegiatan belajar mengajar (siklus II) yang dilaksanakan oleh kolaborator (peneliti) mendapat penilaian baik dari pengamat. Ini terbukti dengan hasil prosentase 87,5%. Namun demikian penilaian tersebut belum merupakan hasil yang optimal, untuk itu ada beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian dalam penyempurnaan penerapan pembelajaran selanjutnya. Aspek-aspek tersebut adalah motivasi siswa, minat siswa dan kesungguhan siswa.

Dengan penyempurnaan aspek-aspek di atas dalam pembelajaran kasti dengan menggunakan alat pemukul modifikasi dan bola lunak siswa dapat lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Refleksi Tindakan

Refleksi adalah perenungan secara kritis apa yang terjadi selama pembelajaran dalam hal ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi tindakan siklus II. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (siklus II) diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut ;

- 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna misalnya suasana pembelajaran yang kurang, tetapi presentasi pelaksanaannya setiap aspek cukup besar.
- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa semangat dan aktif selama proses belajar berlangsung.
- 3) Kekurangan pada siklus I sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- 4) Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan.

➤ Deskripsi data Hasil Pembelajaran Siklus II

Dibawah ini deskripsi data hasil belajar permainan bola kasti menggunakan alat pemukul modifikasi, bola yang lunak dan kriteria ketuntasan hasil belajar siklus II siswa kelas IV SDN Gunungsari 04 Kecamatan Bumiaji Kota Batu Tahun Pelajaran 2022 / 2023

Tabel.8 HASIL BELAJAR SIKLUS II

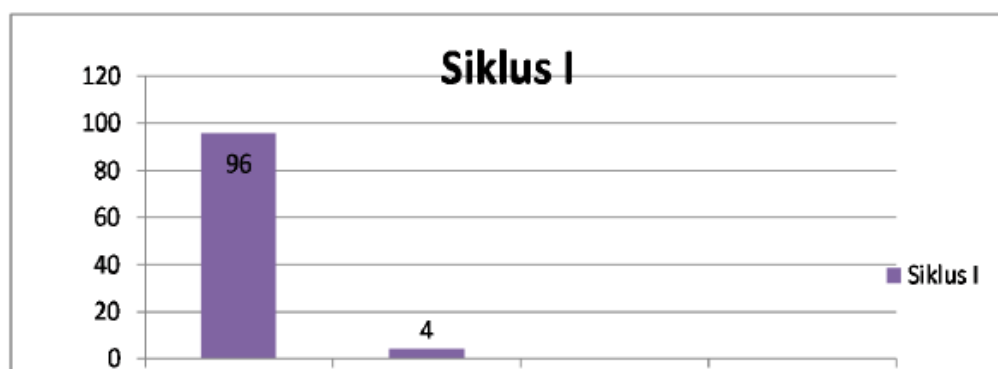
Sumber. Guillford (dalam faqih, 1996:57)

✓ Prosentase ketuntasan siswa

Siswa yang tuntas = $27/28 \times 100\% = 96\%$

Siswa yang tidak tuntas = $1/28 \times 100\% = 4\%$

Rata-rata kelas = $2223/2800 \times 100\% = 79,4\%$



Gambar 10. Diagram Ketuntasan Belajar Siklus II

Data diatas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol pada siklus II nilai rata-rata meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas, yaitu 96 % siswa (27 siswa) dari jumlah keseluruhan 28 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
71,4 %	75,2 %	79,4 %	4,2 %

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.

➤ **Analisa Data Angket**

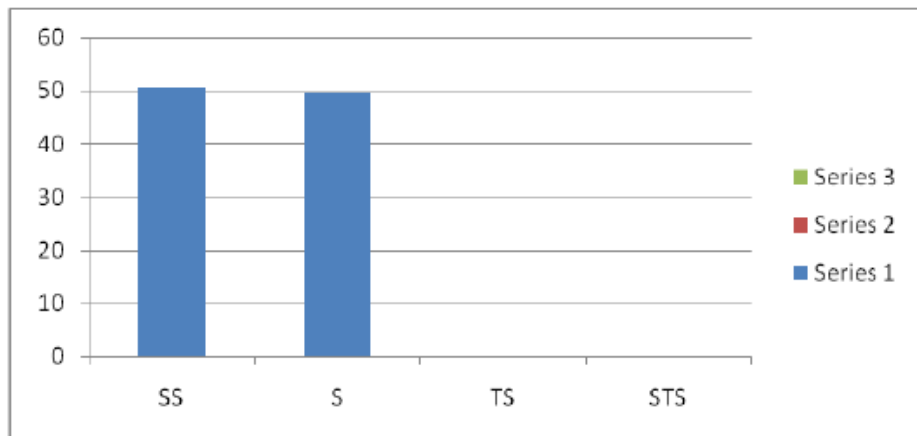
1. Angket Motivasi

Angket yang diberikan pada siswa setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan metode demonstrasi (siklus II) dengan jumlah pertanyaan 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 :

Tabel.10 Rekapitulasi Angket Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran kasti Menggunakan pemukul modifikasi dan bola lunak

NO Soal	SS		S		T		STS		JMLH
	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	
1	12	43%	16	57 %	0	0 %	0	0 %	28

2	18	65 %	10	35 %	0	0 %	0	0 %	28
3	11	39 %	17	61 %	0	0 %	0	0 %	28
4	20	70 %	8	30 %	0	0 %	0	0 %	28
5	10	35 %	18	65 %	0	0 %	0	0 %	28
Rata-Rata		50,4		49,6		0		0	



Gambar 11. Diagram Hasil Angket Motivasi Siswa

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

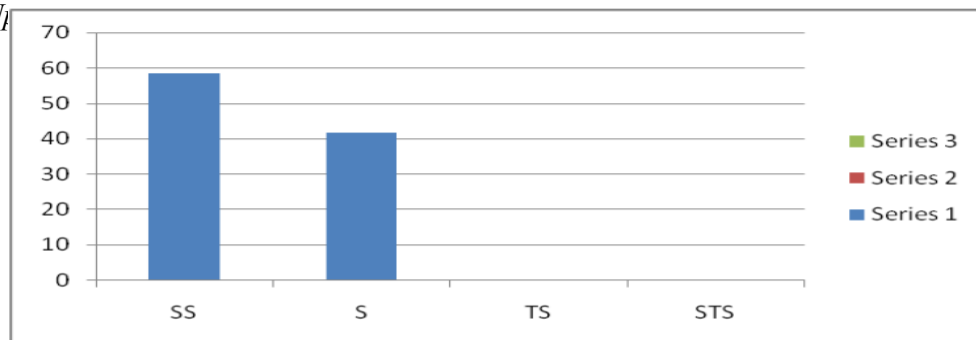
Dari tabel diatas menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbol adalah positif.

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.

2. Angket Minat

Angket yang diberikan pada siswa setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan metode demonstrasi (siklus II) dengan jumlah pertanyaan sebanyak 5 butir dan jumlah responden 8 siswa. Untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran kasti dengan menggunakan permainan kasbol. Berdasarkan hasil angket siswa pada lampiran diperoleh hasil analisis angket minat pada table berikut :

Pujianto : Uji
Kasbol.....



Tabel.11 Rekapitulasi Angket Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bola kasti menggunakan permainan kasbol

NO Soal	SS		S		T		STS		JMLH
	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	
1	12	52%	16	48 %	0	0 %	0	0 %	28
2	15	65 %	13	35 %	0	0 %	0	0 %	28
3	14	61 %	14	39 %	0	0 %	0	0 %	28
4	16	70 %	12	30 %	0	0 %	0	0 %	28
5	10	44 %	18	56 %	0	0 %	0	0 %	28
Rata-Rata		58,4		41,6		0		0	

Gambar 12 : Diagram Hasil Angket Minat Siswa

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

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

Berdasarkan jumlah rata-rata dalam persen menunjukkan bahwa 58,4 % siswa sangat setuju dengan kegiatan pembelajaran tersebut, 41,6 % siswa setuju dan 0 % untuk tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hal ini dapat dikatakan bahwa siswa tertarik dan senang mengikuti metode pembelajaran yang disajikan guru.

6. Pembahasan

Pembahasan prestasi belajar yang diraih siswa ini berdasar temuan yang dilakukan peneliti saat melaksanakan tindakan perbaikan terhadap 8 siswa kelas IV SDN Gunungsari 04 Kecamatan Bumiaji Kota Batu Tahun Pelajaran 2022 /2023 pada mata pelajaran Penjaskes. 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 penjaskes 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 (Elizabet 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 penjasKes pada siswa Kelas IV Semester II SDN Gunungsari 04 Kecamatan Bumiaji Kota Batu tahun pelajaran 2022/2023 dapat meningkatkan keterampilan siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

- 1) Siswa aktif dalam pembelajaran Upaya meningkatkan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SDN Gunungsari 04 Kecamatan Bumiaji Kota Batu tahun pelajaran 2022/2023 .
- 2) PTK ini berhasil mencapai ketuntasan dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran bola kasti dapat lebih baik dengan menggunakan permainan kasbol, pada siswa kelas IV SD Negeri Gunungsari 04 Kota Batu. Hasil belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 4,2 % yaitu dari 75,2% (siklus I) menjadi 79,4% (siklus II), dan ketuntasan belajar mengalami peningkatan 22,1% yaitu dari 73,9% (siklus I) menjadi 96% (siklusII).
- 3) 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.

2. **Saran**

- 1) Guru hendaknya menggunakan modifikasi alat sesuai dengan pembelajaran penjasorkes. Dan perlu latihan-latihan yang cukup dan dapat mengembangkan permainan sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 2) Guru perlu lebih berupaya melakukan tindakan nyata dalam perbaikan pembelajaran.
- 3) Siswa senantiasa rajin mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan jangan takut mencoba permainan kasti., dan hendaknya membiasakan diri untuk berolahraga demi menjaga kesehatan jasmani dan rohani.
- 4) Peneliti juga memberikan rekomendasi kepada peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif PJOK yang mendukung standar proses pembelajaran.

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
- Bogdan, Robert C. dan Biklen Kopp Sari, 1982, *Qualitative Research for Education: An*
- Dwi Ardisusilo, 2013. "Upaya meningkatkan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013". Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, <http://lib.unnes.ac.id/19463/1/6101911063.pdf>
- Dwi Ardisusilo,. 2013. Upaya meningkatkan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang. UNNES Repusetory.
- 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
- Guba, Egon G., and Lincoln, Yvonna S. 2005. "Paradigmatic Controversies, Contradictions, and Emerging Confluences." In *The Sage Handbook of Qualitative Research*, edited by Norman K. Denzin, and Yvonna S. Lincoln, 191-215. London: Sage Publication
- Hamzah B. Uno, 2009. Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

- Herman Subarjah. 2007. Permainan Kecil di Sekolah Dasar. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Juhri. 2019. Menggunakan Permainan Kasbol Pada Siswa Kelas V SDN 2 Telang Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Jurnal Langsung, <https://rumahjurnal.net/langsat/article/view/610>.
- Margaretha Mega Natalia & Kania Islami Dewi. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Tinta Emas
- Moleong, Lexy J. 2013. Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Ngalim purwanto. 1997. Prinsip-prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nurhasnah Nurhasnah. 2019. Meningkatkan Hasil Belajar Sis Wa Bidang Studi Olah Raga Materi Bola Kasti Menggunakan Permainan Kasbol (Kasti Bola Lunak) Pada Siswa Kelas IV SDN. Tanjungbalai Tp. 2017/2018. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/view/950/>.
- Ridwan, Iwan dkk. 2008. Olahraga Permainan Bola Kecil dan Bola Besar. Bandung: PT Widya Duta Grafika
- Rusli Lutan & Sumardianto.2000. Filsafat Olahraga : Depdikbud.
- Slameto, 2010. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Sugandi, Achmad .2004. Teori Pembelajaran. Semarang :UPT MKK UNNES
- Suhardi. 2009. Permainan Bola Kecil. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain untuk D2 PGSD : Depdikbud
- 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.
- Tobin. 2026. . Jurnal Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bola Kasti Dengan Menggunakan Permainan Kasbol Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Waru Barat Vi Kecamatan Waru Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. imki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/14.1.01.09.0364.pdf.
- Wahidmurni, dkk. 2010. Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik. Yogyakarta: Nuha Letera.