



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN KASTI MELALUI PERMAINAN LEMPAR TANGKAP BOLA SISWA KELAS IV SD INPRES MACCINI SOMBALA I

A. Tri Surahmat¹, Irvan Sir², Muh Fajrul³

¹Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

Email : 1surahmatanditri@gmail.com

²Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

Email : 2Irvansir@gmail.com

³UPT SPF SD Inpress Maccini Sombala I

Email : 3Muhfajrul21@gmail.com

Artikel info

Received; 02-01-2025

Revised;03-01-2025

Accepted;04-02-2025

Published,31-03-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar permainan kasti melalui penerapan permainan lempar tangkap bola pada siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala I. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas IV yang mengalami kesulitan dalam memahami teknik permainan kasti. Data dikumpulkan melalui observasi dan penilaian unjuk kerja siswa dengan menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan keterampilan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada Siklus I, hanya 33,33% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan pada Siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 83,33%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan permainan lempar tangkap bola efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan kasti. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa metode permainan lempar tangkap bola dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar permainan kasti secara signifikan pada siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala I.

Key words:

*Permainan Kasti,
Lompat Tangkap Bola,
PTK*

artikel global journal sport dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, merupakan sebagai integral dari pendidikan nasional yang memiliki peranan penting dalam pembangunan bangsa tentunya (Bangun, 2016). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki sumbangan unik, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktiIVitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Peningkatan hasil belajar permainan kasti melalui permainan lempar tangkap bola di kalangan siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala I merupakan fokus penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa terhadap permainan kasti, yang merupakan salah satu olahraga yang diajarkan di sekolah dasar. Dalam latar belakang ini, akan dibahas berbagai aspek yang mendasari pentingnya penelitian ini serta releIVansinya dalam konteks pendidikan jasmani saat ini.

Pendidikan jasmani memiliki peran krusial dalam pengembangan fisik dan mental siswa. Melalui kegiatan olahraga, siswa tidak hanya belajar keterampilan fisik tetapi juga nilai-nilai sosial seperti kerja sama, disiplin, dan sportiIVitas. Penelitian menunjukkan bahwa aktiIVitas fisik dapat meningkatkan konsentrasi dan motiIVasi belajar siswa (Pasaribu et al., 2024). Permainan kasti adalah salah satu olahraga yang populer di kalangan siswa sekolah dasar. Permainan ini melibatkan keterampilan dasar seperti melempar, menangkap, dan berlari, yang semuanya penting untuk perkembangan motorik anak. Kasti tidak hanya mengajarkan teknik bermain tetapi juga membantu siswa memahami strategi dan taktik dalam permainan.

Meskipun kasti merupakan permainan yang menyenangkan, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam menguasai teknik dasar permainan ini. Kurangnya pemahaman tentang aturan permainan dan teknik melempar serta menangkap bola sering kali menjadi penghambat bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif (Afandi & Hartati, 2023). Pendekatan pembelajaran berbasis permainan, seperti lempar tangkap bola, terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik dan pemahaman siswa terhadap permainan kasti. Melalui metode ini, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motiIVasi mereka untuk berlatih (Thahir et al., 2021)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang mencakup siklus perencanaan, pelaksanaan, obserIVasi, dan refleksi. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk mengeIValusi efekiIVitas metode pengajaran mereka secara berkelanjutan berdasarkan umpan balik dari siswa. EIValusi proses pembelajaran sangat penting untuk mengetahui sejauh mana metode yang digunakan berhasil meningkatkan keterampilan siswa. Dalam konteks penelitian ini, eIValusi akan dilakukan melalui tes keterampilan melempar dan menangkap bola sebelum dan sesudah penerapan metode permainan.

Penggunaan media pembelajaran seperti alat bantu IVisual atau IVideo dapat membantu siswa memahami teknik dasar permainan kasti dengan lebih baik. Media ini dapat

menunjukkan contoh gerakan yang benar serta memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai teknik mereka. SD Inpres Maccini Sombala I dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki fasilitas olahraga yang memadai dan komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani. Dengan menerapkan metode lempar tangkap bola di sini, diharapkan hasil belajar permainan kasti siswa dapat meningkat secara signifikan.

Diharapkan penelitian ini tidak hanya memberikan peningkatan hasil belajar bagi siswa tetapi juga memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pengajaran olahraga di sekolah-sekolah lain. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk diterapkan secara lebih luas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan jasmani di Indonesia, khususnya dalam pengajaran permainan kasti. Peningkatan keterampilan melempar dan menangkap bola akan berdampak pada performa keseluruhan siswa dalam permainan kasti.

Penelitian ini juga relevan dengan kebijakan pendidikan nasional yang mendorong peningkatan kualitas pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Dengan fokus pada peningkatan keterampilan praktis seperti melempar dan menangkap bola, penelitian ini sejalan dengan tujuan tersebut. Secara keseluruhan, latar belakang penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar permainan kasti melalui permainan lempar tangkap bola adalah langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani di SD Inpres Maccini Sombala I. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi konkret terhadap permasalahan yang ada dalam pembelajaran olahraga di tingkat sekolah dasar.

Rencana penelitian selanjutnya akan melibatkan analisis mendalam terhadap data hasil belajar siswa setelah penerapan metode permainan serta umpan balik dari siswa mengenai pengalaman belajar mereka. Ini akan membantu dalam merumuskan rekomendasi untuk praktik pengajaran yang lebih baik di masa depan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan individu tetapi juga pada pengembangan sistem pendidikan jasmani secara keseluruhan di Indonesia.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam bentuk siklus, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar permainan kasti melalui permainan lempar tangkap bola pada 30 siswa kelas IV di SD Inpres Maccini Sombala I. PTK diartikan sebagai tindakan yang sengaja diterapkan di kelas oleh guru, atau dengan bimbingan guru, yang melibatkan siswa dalam setiap proses pembelajaran. Secara umum, proses PTK terdiri dari empat langkah penting, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection), yang membentuk suatu siklus yang terus berlanjut dan terstruktur. Langkah-langkah ini menjadi dasar dari PTK yang diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam penelitian ini, subjek yang terlibat adalah 30 siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala I. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi rubrik penilaian

yang mencakup tiga aspek utama, yaitu afektif, kognitif, dan keterampilan. Penelitian ini juga menjelaskan tentang prosedur pelaksanaan, termasuk jenis perlakuan yang diberikan kepada siswa, partisipasi mereka selama kegiatan berlangsung, serta langkah-langkah yang diterapkan untuk mengumpulkan data secara sistematis. Melalui pendekatan ini, diharapkan hasil belajar permainan kasti dapat meningkat secara signifikan dengan memanfaatkan permainan lempar tangkap bola sebagai metode pembelajaran yang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam setiap siklus penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan penilaian unjuk kerja siswa sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dalam rubrik penilaian. Setiap siswa dinilai berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, dan skor yang diperoleh oleh masing-masing siswa kemudian dihitung dengan cara membagi skor yang dicapai oleh siswa dengan skor maksimal yang dapat diperoleh. Hasil pembagian ini kemudian dikalikan dengan 100% untuk menghasilkan nilai yang mencerminkan prestasi belajar siswa pada setiap siklus. Nilai yang diperoleh ini menjadi dasar untuk menentukan apakah siswa tersebut tuntas atau tidak tuntas dalam materi yang diajarkan. Penilaian ini juga berfungsi sebagai acuan untuk melanjutkan proses pembelajaran ke siklus berikutnya, apakah perlu perbaikan lebih lanjut atau tidak.

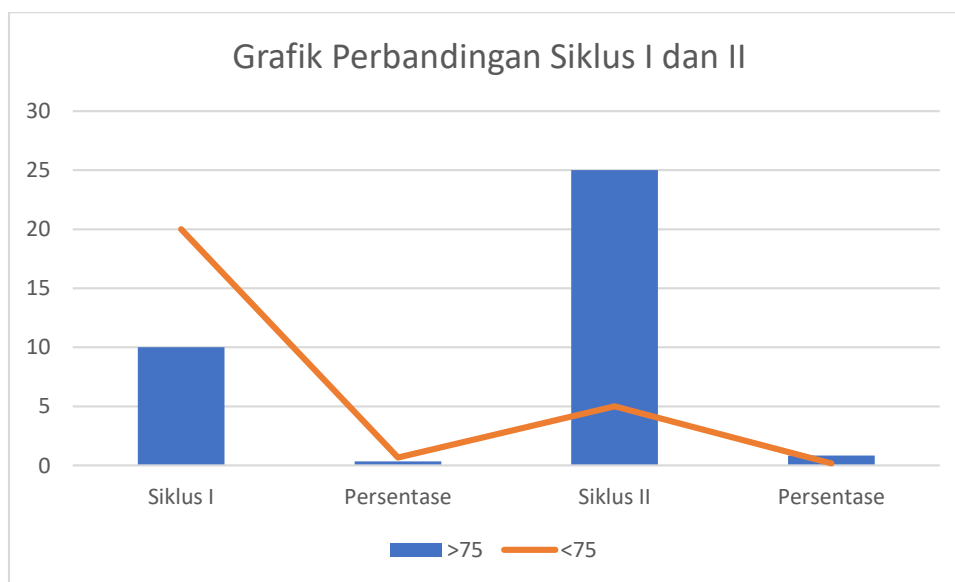
Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan Siklus II, hasil dari kedua siklus tersebut disajikan dalam Tabel 1. Penelitian ini menggunakan desain dua siklus yang berulang, yaitu Siklus I dan Siklus II, yang masing-masing berfokus pada penerapan tindakan pembelajaran yang berbeda untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa. Berdasarkan pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada kedua siklus tersebut, persentase keberhasilan proses dan hasil belajar dapat dianalisis dan dievaluasi. Hasil yang diperoleh dari analisis ini akan dipaparkan secara terperinci dalam penelitian ini, untuk memberikan gambaran mengenai peningkatan atau perbaikan yang tercapai melalui penerapan tindakan yang telah dilakukan.

Tabel 4.1 Kriteria Ketuntasan Minimal Murid Berdasarkan Siklus I dan II

No	Ketuntasan	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	>75	10	33.33%	25	83.33%
2	<75	20	66.67%	5	16.67%
Jumlah		30	100%	30	100%

Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 4.1 mengenai kriteria ketuntasan minimal siswa pada Siklus I dan Siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar permainan kasti setelah penerapan permainan lempar tangkap bola. Pada Siklus I, hanya

10 siswa (33,33%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai lebih dari 75, sementara 20 siswa lainnya (66,67%) masih memperoleh nilai di bawah 75, yang berarti belum tuntas dalam materi yang diajarkan. Namun, pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan 25 siswa (83,33%) yang berhasil mencapai nilai lebih dari 75, sementara hanya 5 siswa (16,67%) yang masih memperoleh nilai di bawah KKM.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Siklus I dan II

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan lempar tangkap bola dalam pembelajaran permainan kasti di kelas IV SD Inpres Maccini Sombala I telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih memahami dan mempraktikkan keterampilan yang diajarkan, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan mereka dalam permainan kasti. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa siklus kedua memberikan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan dengan siklus pertama, yang mengindikasikan bahwa tindakan yang dilakukan pada Siklus II lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala I dalam permainan kasti melalui penerapan permainan lempar tangkap bola. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Siklus I dan Siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan dan pemahaman siswa terhadap permainan kasti setelah diterapkan metode permainan lempar tangkap bola. Pembahasan ini akan menjelaskan lebih rinci mengenai perubahan yang terjadi pada setiap siklus, serta faktor-faktor yang mempengaruhi hasil tersebut.

Pada Siklus I, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hanya 10 siswa (33,33%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu nilai di atas 75, sedangkan 20 siswa lainnya (66,67%) masih belum tuntas dengan nilai di bawah 75. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap awal penerapan metode ini, sebagian besar siswa belum sepenuhnya

menguasai materi yang diajarkan, yaitu keterampilan dasar dalam permainan kasti. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi hasil ini antara lain adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap teknik dasar permainan kasti, serta keterbatasan waktu dan kesempatan yang tersedia untuk berlatih. Pada Siklus I, meskipun permainan lempar tangkap bola telah diterapkan, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoordinasikan gerakan tangan dan mata, yang menghambat kemampuan mereka dalam memainkan permainan kasti dengan baik.

Namun, pada Siklus II, terjadi peningkatan yang sangat signifikan dalam hasil belajar siswa. Sebanyak 25 siswa (83,33%) berhasil mencapai nilai di atas KKM, sementara hanya 5 siswa (16,67%) yang masih berada di bawah KKM. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa setelah eIValuasi dan refleksi terhadap pelaksanaan Siklus I, tindakan perbaikan yang dilakukan pada Siklus II berhasil memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara intensif, baik secara individu maupun kelompok, dengan bimbingan yang lebih terarah dari guru. Selain itu, pengulangan teknik lempar tangkap bola secara berulang-ulang membantu siswa dalam meningkatkan koordinasi gerak mereka, sehingga keterampilan mereka dalam permainan kasti semakin terasah.

Penerapan permainan lempar tangkap bola pada Siklus II juga mendapat respon positif dari siswa. Banyak siswa yang merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam melakukan teknik dasar permainan kasti setelah melakukan latihan yang lebih terstruktur dan berulang. Melalui metode ini, siswa tidak hanya diajarkan keterampilan dasar, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama dalam tim, yang merupakan aspek penting dalam permainan kasti. Dengan adanya peningkatan keterampilan tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan aturan dan strategi dalam permainan kasti secara keseluruhan.

Faktor lain yang turut mempengaruhi peningkatan hasil belajar pada Siklus II adalah adanya eIValuasi berkelanjutan terhadap proses pembelajaran. Guru melakukan pemantauan secara lebih mendalam terhadap perkembangan setiap siswa, memberikan umpan balik yang konstruktif, serta memberikan motivasi yang lebih tinggi kepada siswa yang mengalami kesulitan. Hal ini membuat siswa merasa lebih diperhatikan dan didorong untuk terus meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penuh dengan aktivitas fisik, seperti permainan lempar tangkap bola, turut berperan dalam meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dari hasil yang diperoleh pada kedua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan lempar tangkap bola sebagai metode pembelajaran dalam permainan kasti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan yang signifikan pada Siklus II menunjukkan bahwa dengan memberikan lebih banyak kesempatan berlatih, serta eIValuasi dan perbaikan yang berkesinambungan, siswa dapat lebih mudah menguasai keterampilan yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang berbasis permainan dan latihan aktif sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa dalam olahraga, khususnya dalam permainan kasti.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode permainan lempar tangkap bola, siswa dapat mengalami peningkatan keterampilan dalam permainan kasti yang lebih optimal. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya pendekatan yang menyenangkan dan interaktif dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Oleh karena itu, disarankan agar metode ini diterapkan lebih luas pada pembelajaran olahraga lainnya, dengan penyesuaian terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan lempar tangkap bola secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar permainan kasti pada siswa kelas IV SD Inpres Maccini Sombala I. Pada Siklus I, hanya 33,33% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara pada Siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 83,33%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa dengan latihan yang lebih intensif dan terstruktur, serta penerapan metode yang lebih interaktif, siswa dapat lebih mudah menguasai keterampilan dalam permainan kasti. Oleh karena itu, permainan lempar tangkap bola terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik dan pemahaman siswa terhadap permainan kasti, serta dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam pendidikan jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. D. N., & Hartati, S. C. Y. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kebugaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(1), 87–94.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar eValuasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(3), 157.
- Pasaribu, E., Simbolon, N. T., Panjaitan, N. R. P., Situmorang, N. D., & Siddik, F. (2024). PENGARUH PROGRAM OLAHRAGA EKSTRAKURIKULER TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(5), 6502–6508.
- Thahir, S., Rusmiati, P., & Alsaudi, A. T. B. D. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Pendekatan Permainan Ganjil Genap. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 214–220.