

PENERAPAN MODIFIKASI SARANA DAN PRASARANA PADA PERMAINAN KASTI UNTUK MENINGKATKAN AKTIFITAS GERAK SISWA

Zainudin Haqqi

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, sitachintia92@gmail.com

Suroto

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang didalamnya tidak memerlukan uji hipotesis. Namun demikian dalam penelitian ini menggunakan perhitungan persentase. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan perlulah adanya pemodifikasian akan tetapi harus tetap memperhatikan karakter siswa dalam hal ini adalah permainan kasti, untuk memainkan permainan kasti yang sebenarnya adalah haruslah dengan dipukul tetapi anak akan menjadi kesulitan untuk memukul dan akhirnya permainan menjadi tidak efektif dan anak akan hanya kebanyakan diam untuk menunggu bola bisa dipukul. Tujuan yang ingin dicapai adalah bagaimana dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan untuk olahraga permainan kasti menjadi efektif dan anak menjadi bisa lebih aktif untuk bergerak. Maka dilakukanlah pemodifikasian yaitu dengan mengganti peraturan permainan ini menjadi sepak kasti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemodifikasian permainan kasti dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di SDN Kludan kelas V B sangat berpengaruh dan dapat meningkatkan aktifitas gerak siswa dalam melakukan permainan sepak kasti.

Kata Kunci : Penerapan, permainan kasti, aktifitas gerak.

Abstract

This research is research in which a class action does not require hypothesis testing. However, in this study using a calculation persentase. In teaching physical education and health is necessary for modification but should still pay attention to the character of the students in this case is a baseball game, to play permainan sebenarnya rounders which is to be the hit but the child would be difficult to hit and akhirnya game becomes ineffective and the child will only mostly silent to wait for the ball can be hit. The goal is learning how the physical education and health for the sport to be effective play rounders and children became more active for bergerak. Maka can perform the modification is to change the rules of the game into the football rounders. The results showed that modifying the game rounders in the subjects of physical education and health class at SDN Kludan VB very influential and can increase the activity of the student movement in conducting football game of rounders.

Keywords : Application, Rounder game, movement activity.

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar harus lebih cenderung pada aktifitas gerak siswa bukan pada olahraga prestasi. Sebagai contoh pada saat kegiatan belajar-mengajar guru memaksakan siswa tersebut untuk melakukan aktivitas olahraga sesungguhnya tanpa mempertimbangkan kemampuan siswa. Dari uraian di atas guru pendidikan jasmani di tuntut dalam segala perannya untuk dapat menguasai, memahami gerak yang benar dan guru sebagai pendidik juga harus memperhatikan sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Data awal yang peneliti peroleh pada tanggal 12 Januari 2012 untuk siswa kelas V-B di SDN Kludan Tanggulangin pada mata pelajaran permainan kasti, terungkap bahwa siswa kelas V-B mengalami kesulitan pada saat permainan kasti terutama pada saat memukul bola kasti sehingga siswa

banyak yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan. Hal tersebut dilihat dari tes keterampilan. Dari siswa kelas V-B yang berjumlah 44 orang, hanya 14 siswa (41,30%) yang berhasil mencapai KKM 78 dan 30 siswa (58,70%) masih belum tuntas. Oleh karena itu perlu adanya peningkatan dalam pengajaran pendidikan jasmani di SDN Kludan Tanggulangin. Menurut Soepartono (2000: 18) apabila fasilitasnya tidak sesuai dengan karakter murid, sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan atau kondisi murid, lapangan bisa mempersempit, alat dan paturannya disederhanakan agar murid bisa melakukan aktifitas dengan senang.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah dengan modifikasi sarana dan prasarana pada permainan kasti dapat meningkatkan aktifitas gerak siswa kelas V-B SDN Kludan ?

Adapun asumsi yang dikemukakan sebagai berikut: Siswa kelas V-B di SDN Kludan mengisi angket dengan apa yang dirasakan dan dipikirkan sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kasti dengan cara :

1. Mengembangkan modifikasi sarana dan prasarana pada pembelajaran kasti.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas gerak siswa melalui modifikasi sarana dan prasarana pada permainan kasti.

Manfaat penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar serta memberi informasi bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah bukanlah olahraga yang bertujuan untuk prestasi tetapi untuk mengembangkan dan mengolah aktivitas gerak anak.

Hakikat Pendidikan Jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang dilaksanakan dengan menggunakan atau melalui aktifitas jasmani yang direncanakan pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan bagian penting dalam upaya membentuk manusia yang utuh yaitu psiko dan fisik, untuk itu pendidikan jasmani sebagai sarana bagi pendidikan itu sendiri. Menurut Supandi (1992: 1) pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Dengan demikian, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menunjang perkembangan siswa melalui kegiatan fisik atau gerak insani. Dari beberapa pendapat tentang Pendidikan Jasmani yang dikutip di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada hakikatnya dalam pendidikan jasmani itu sendiri terdapat tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan keseluruhan.

Modifikasi Sarana dan Prasarana pada Permainan Kasti.

Modifikasi bertujuan untuk mempermudah melaksanakan aktivitas gerak sehingga siswa dapat merasa senang dan dapat meningkatkan kualitas gerak siswa. Menurut Soepartono (2000: 40) bahwa modifikasi adalah pendekatan yang di desain dengan kondisi kelas yang mengacu kepada kegembiraan dan pembendaharaan gerak agar sukses dalam mengembangkan ketrampilan. Kasti merupakan salah satu permainan bola kecil permainan kasti ini termasuk dalam permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 12 orang pemain kasti ada dua regu yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Permainan kasti di sekolah dasar diarahkan untuk membuat siswa senang gembira dan bisa aktif untuk bergerak. Aktivitas

gerak siswa adalah siswa dalam melakukan gerak, baik gerak untuk keperluan sehari-hari, maupun gerak yang mendasari gerak dalam berolahraga (Sukintaka, 1992: 16) aktivitas gerak dalam berolahraga biasanya juga memberi pengaruh kepada gerak dan sikap gerak sehari-hari. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani diharapkan siswa dapat aktif bergerak sehingga akan bermanfaat bagi pertumbuhan, perkembangan, kesehatan, dan kebugaran jasmani secara harmonis, sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani mempunyai tujuan yaitu aspek jasmani dan rohani. Sedangkan yang dimaksud aktifitas gerak siswa dalam penelitian ini adalah keadaan siswa dalam melakukan pembelajaran permainan kasti. Siswa merasa senang, gembira, dan tidak merasa terbebani sehingga gerak siswa menjadi luwes.

Sarana dan Prasarana Olahraga.

Sarana dan prasarana yang digunakan untuk pengajaran pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan jumlah dan kebutuhan siswa dalam melakukan aktivitas jasmani dalam pelaksanaan pembelajaran setiap sub pokok materi yang diajarkan perlu adanya latihan berulang-ulang agar setiap teknik yang diajarkan dapat dipahami dan dikuasai siswa dalam waktu yang relatif. Menurut Soepartono, (2000: 6) fasilitas olahraga adalah semua sarana dan prasarana olahraga yang meliputi semua semua lapangan yang dipergunakan untuk melaksanakan program kegiatan olahraga. Metode apapun yang digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran sangat dipengaruhi sarana dan prasarana, sebab sukses tidaknya pengajaran ditentukan oleh sarana dan prasarana sehingga di butuhkan kreatifitas guru dalam memodifikasi sumber yang ada.

Permainan Kasti yang Dimodifikasi.

Dalam permainan kasti di sekolah dasar sebaiknya disajikan secara khusus dasar permainan kasti. Sarana dan prasarana dengan pendekatan modifikasi adalah bagaimana membuat anak senang dan gembira dalam mengikuti berbagai aktifitas gerak, sehingga tingkat keterlibatan dan intensitas anak dalam melakukan gerak dapat dioptimalkan. Dari uraian bab I dan bab II, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : "penerapan modifikasi sarana dan prasarana pada permainan kasti dapat meningkatkan aktifitas gerak siswa".

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu sebuah proses investasi terkendali yang berdaur ulang dan bersifat reflektif mandiri yang dilakukan oleh guru atau calon guru yang memiliki

tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses, isi, kompetensi, atau situasi pembelajaran (Susilo, dkk. 2008: 1). Penelitian tindakan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui keberhasilan dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Dalam hal ini menggunakan bentuk kolaborasi, yang mana guru merupakan mitra kerja peneliti. Peneliti bertindak sebagai guru di kelas yang akan meneliti pembelajaran permainan bola kasti yang dimodifikasi. Pada penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam siklus berulang, dimana setiap siklus terdiri atas rangkaian empat kegiatan yaitu, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi (evaluasi) dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa siklus berulang dan setiap siklus terdiri atas empat langkah yaitu prosedur perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dapat dilihat pada gambar 3.1. Melalui kedua siklus tersebut dapat diamati penggunaan modifikasi dalam permainan bola kasti untuk meningkatkan aktifitas gerak siswa.

Adapun rencana tindakan pada setiap siklus diuraikan sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, Apabila dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, hasil belajar permainan kasti siswa mencapai skor 70 % pada keseluruhannya, maka pembelajaran tersebut dinyatakan tuntas belajar atau kelas dinyatakan tuntas belajar apabila mencapai daya serap lebih dari 80 %. Dan apabila tidak memenuhi kriteria tersebut, maka dilakukan siklus II yang mengacu pada refleksi.

Subjek dan Lokasi Penelitian.

1. Subjek Penelitian: Subyek penelitian ini kelas V-B dengan jumlah siswa 44 yang terdiri dari, 18 Siswa perempuan dan 26 siswa laki-laki.
2. Tempat penelitian: Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kludan Tanggulangin, yang berlokasi di jalan raya Kludan No.41 Tanggulangin Sidoarjo.

Instrumen Penelitian.

Dalam penelitian menggunakan beberapa instrumen untuk memperoleh data, yaitu:

1. Kuesioner FCE (*Formative Class Evaluation*).

Tabel 1 Kategori Skor Lembar FCE

| SKOR | NILAI | KATEGORI |
|-----------------|-------|---------------|
| 2,77 – ke atas | 5 | Sangat baik |
| 2,58 – 2,76 | 4 | Baik |
| 2,34 – 2,57 | 3 | Sedang |
| 2,15 – 2,33 | 2 | Kurang |
| 2,14 – ke bawah | 1 | Kurang sekali |

(Wijaya dan Astono, 2006 : 14)

2. Lembar Observasi. Data observasi pengamatan aktivitas guru dikumpulkan melalui observasi langsung pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini menggunakan lembar observasi aktivitas guru dalam menerapkan modifikasi permainan kasti (terlampir) dalam lampiran ini dilakukan oleh teman sejawat.

Teknik Pengumpulan Data.

1. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data observasi guru observer dan siswa menggunakan observasi.
2. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data hasil kuesioner bagi siswa menggunakan angket

Teknik Analisis Data.

Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui tingkat aktifitas gerak siswa dan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan serta aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prestasi hasil kemampuan belajar siswa pada siklus 1 lebih meningkat dibandingkan pada tes studi awal, berikut hasil pembelajaran pada siklus I:

Dilihat dari rekapitulasi ketuntasan belajar siswa pada siklus 1, terdapat 16 siswa yang belum tuntas dan 28 siswa tuntas dalam pembelajaran. Sehingga peneliti melanjutkan siklus kedua karena hasil rekapitulasi nilai pada siklus I kurang dari 70% sesuai Kreteria Ketuntasan Minimal yang dipakai sekolah yaitu 70%.

Hasil refleksi dan evaluasi kegiatan pada siklus II: Ketuntasan belajar siswa dalam proses belajar-mengajar pada siklus I secara klasikal 63 % sehingga dinyatakan belum tuntas, pada siklus II setelah dilakukan perbaikan-perbaikan ternyata ketuntasan secara klasikal 88,6 % dapat dilihat dari hasil analisis keterampilan permainan sepak kasti dapat meningkat, sehingga dapat dinyatakan pada siklus II mengalami keberhasilan, dengan demikian tidak diperlukan lagi siklus III.

Faktor keberhasilan pada penelitian ini yaitu ketepatan dalam menggunakan metode modifikasi. Dengan menggunakan metode modifikasi ini siswa merasa sangat senang dan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari adanya interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru karena metode modifikasi dilakukan dengan diskusi kelompok yang membuat siswa terbiasa berinteraksi dalam memecahkan masalah. dan selain itu siswa mempunyai tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru dan observasi siswa dengan menggunakan angket FCE, ini dapat ditunjukkan hasil observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 66 dan 88 pada siklus II terdapat pada lampiran halaman 81.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian pembahasan di atas diperoleh informasi bahwa penerapan modifikasi sarana dan prasarana dalam permainan kasti dapat meningkatkan aktifitas gerak siswa dalam permainan kasti siswa kelas V-B SDN Kludan, Kecamatan. Tanggulangin.

PENUTUP

Simpulan

1. Aktivitas guru selama penerapan penerapan modifikasi sarana dan prasarana pada permainan kasti terjadi peningkatan aktivitas guru dari tindakan siklus I dan pada tindakan siklus II, hal ini menunjukkan bahwa penerapan modifikasi sarana dan prasarana pada permainan kasti dalam mata pelajaran penjasorkes materi permainan kasti untuk meningkatkan aktifitas gerak pada siswa kelas V-B SDN Kludan Tanggulangin dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran.
2. Aktivitas siswa selama penerapan modifikasi sarana dan prasarana dalam materi permainan kasti dari tindakan siklus I dan tindakan siklus II menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas siswa, ini menunjukkan bahwa penerapan modifikasi sarana dan prasarana mata pelajaran penjasorkes materi permainan kasti untuk meningkatkan aktifitas gerak pada siswa kelas V-B SDN Kludan Tanggulangin dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa.
3. Aktifitas gerak siswa selama proses pembelajaran, tindakan siklus I dan siklus II terjadi peningkatan, ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan penerapan modifikasi sarana dan prasarana dalam mata pelajaran penjasorkes materi permainan kasti di kelas V-B SDN Kludan tanggulangin dapat meningkatkan hasil belajar reaktifitas gerak siswa.
4. Kendala - kendala yang ditemui pada saat pembelajaran kasti adalah apabila tempat yang dipakai dalam pembelajaran olahraga sudah di penuh dengan bus pariwisata maka harus berbagi tempat dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Saran

1. *Game* atau lembar kerja siswa yang telah dibuat perlu terus dikembangkan dan direvisi agar benar-benar dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran permainan kasti.
2. Agar guru melakukan inovasi metode pembelajaran terutama dalam pembuatan media untuk membantu proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harsuki. dkk. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini Kajian Para Pakar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Mutohir, Toho Cholik. 1983. *Pendidikan dan Pengembangan Pelaksanaan Pendidikan Jasmani dan Olahraga disekolah Perguruan Tinggi*. IKIP Surabaya.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nadisah. 1992. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan jasmani dan Kesehatan*. Depdikbud.
- Lutan, Rusli dan Suherman, Adang. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*. Jakarta : Depdikbud.
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Depdikbud.
- Suherman, Adang. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Depdikbud.
- Sukintaka, 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjas*. Depdikbud.
- Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud.
- Wijaya, Agus dan Astono. 2006. *Uji coba Instrument Baku Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga (Dikjasor) di SLTP Negeri se-Kota Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya.