

Upaya Meningkatkan Gerak Manipulatif dalam Permainan Kasti melalui Permainan Target Siswa Kelas IV Sd Negeri Kampungdalem 4

Irfan Triari Kusuma wardana¹, Ruruh Andayani Bekti², Ali Masrofi³

¹PPG Prajabatan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

²Penjaskesrek, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

³Penjaskesrek, SDN Kampungdalem 4, Indonesia

Email: peserta.186795@ppg.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan gerak manipulatif dalam permainan kasti melalui permainan target dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Arikunto (2016) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, angket motivasi siswa, wawancara, dokumentasi, serta asesmen hasil belajar. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari siklus I yaitu sebesar 58,08 dengan rincian nilai lempar bola 56,25 nilai tangkap bola 70,05 dan nilai memukul bola 47,05 persentase ketuntasan klasikal 75 sebesar 0% (belum tuntas). Kemudian dilanjutkan ke siklus II nilai rata-rata siswa kembali mengalami peningkatan sebesar 81,25 dengan rincian nilai lempar bola 78,25 nilai tangkap bola 88,05 dan nilai memukul bola 77,0 persentase ketuntasan klasikal sebesar 90% (18 siswa tuntas) dan 10% (2 siswa belum tuntas). Hal ini menunjukkan bahwa target yang telah ditetapkan sebelumnya KKM 75 telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Kemampuan gerak manipulatif peserta didik meningkat ditandai dengan 90% peserta didik tuntas KKM.

Kata kunci: Gerak manipulatif, Permainan Kasti, Permainan Target, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to improve manipulative movement in rounders through target games in Physical Education learning. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method model Arikunto (2016) which is implemented in two cycles, with four main stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The research instruments used include observation sheets, student motivation questionnaires, interviews, documentation, and learning outcome assessments. The average student score increased from cycle I, which was 58.08 with details of the ball throwing score of 56.25, the ball catching score of 70.05 and the ball hitting score of 47.05, the percentage of classical completion of 75 was 0% (not yet complete). Then continued to cycle II, the average student score again increased by 81.25 with details of the ball throwing score of 78.25, the ball catching score of 88.05 and the ball hitting score of 77.0, the percentage of classical completion of 90% (18 students completed) and 10% (2 students not yet completed). This shows that the previously set target of KKM 75 has been achieved so that the research was stopped in cycle II. The manipulative motor skills of students increased as indicated by 90% of students completing KKM.

Keywords: Manipulative movement, Rounders game, Target game, Elementary school students.

PENDAHULUAN

Manipulatif merupakan keterampilan gerak kompleks yang akan dilewati oleh setiap anak selama masa perkembangannya, anak yang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan sangat memerlukan kontrol yang terstruktur dari orang dewasa. Oleh karena itu, berbagai upaya pengawasan mutlak dilakukan untuk memperoleh hasil yang optimal dan sesuai harapan.

Perkembangan gerak manipulatif adalah suatu keterampilan memanipulasi obyek sambil bergerak. Kemampuan melempar, memukul dan menangkap bola menjadi salah satu kemampuan manipulatif yang sangat diperlukan pada masa perkembangan. Karena keterampilan ini dapat menopang terhadap kebutuhan gerak pada usia anak-anak, kemampuan manipulatif akan berkembang seiring dengan bertambahnya usia dan akan lebih cepat lagi apabila diiringi dengan rangkaian latihan. Hampir semua anak mampu untuk menguasai keterampilan melempar, menangkap dan memukul bola tanpa harus berlatih. Namun masih perlu dipertanyakan sampai dimanakah tingkat keterampilan ini bisa berkembang jika tidak dilatih secara khusus.

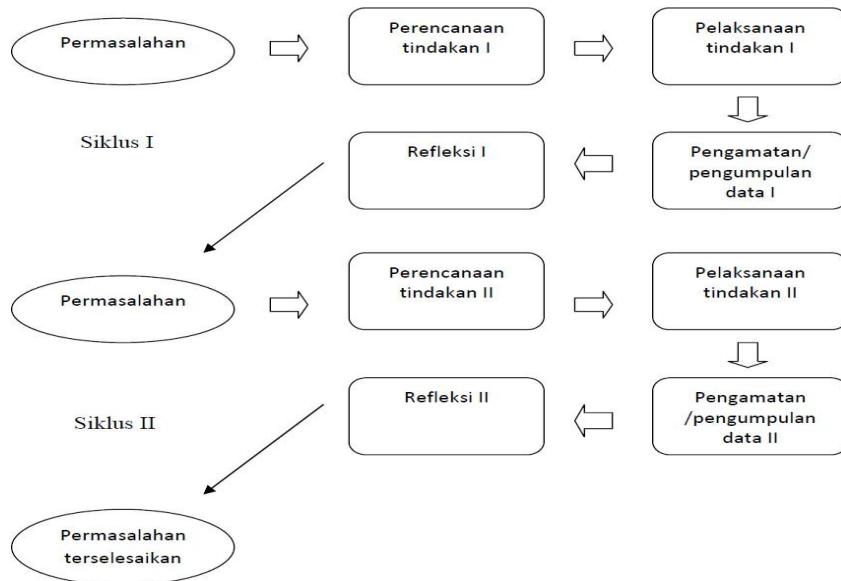
Siswa kelas IV SD Negeri Kampungdalem 4 sering melakukan kegiatan permainan bola kasti, dalam permainan kasti terdapat berbagai permasalahan yang sering dihadapi, seperti kurangnya koordinasi siswa dalam kemampuan melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola. Saat pembelajaran permainan kasti masih sering terlihat siswa melempar dan memukul bola kadang tidak tepat sasaran, bola melenceng terlalu jauh dari target sasaran. Kurangnya koordinasi dalam melempar bola, hal ini terlihat saat bola yang sudah menyentuh tangan sering jatuh ke tanah dan kurangnya koordinasi dalam melempar bola, berdasarkan pengamatan selama pembelajaran bola kasti yang dilambungkan sesuai dengan permintaan teman satu tim pada saat dilempar bola tidak tepat sasaran.

Untuk mengatasi permasalahan ini, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti pendekatan berbasis permainan (game-based learning), penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta metode pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, pemberian apresiasi, umpan balik positif, dan penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan strategi yang

tepat, diharapkan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani dan memahami manfaat jangka panjang dari aktivitas fisik yang teratur (Setiawan, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berupaya untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang hidup sehat melalui pembelajaran gaya hidup aktif. PTK adalah metode penelitian kelas yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kehidupan nyata dengan mengidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan dengan praktik pengajaran, konseptualisasinya, dan lingkungan tempat praktik tersebut dilaksanakan, oleh pendidik independen (Purba et al., 2021).



Gambar 1. Siklus Penelitian

Penelitian ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus bertujuan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan proses pembelajaran guna mengoptimalkan capaian pembelajaran siswa sebagaimana yang dikemukakan oleh (Dinanti et al., 2024).

Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas 4 dari SDN Kampungdalem 4, dengan 11 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Penelitian dilakukan selama delapan minggu, mengintegrasikan pembelajaran ke dalam kegiatan sekolah sehari-hari. Penelitian dilakukan dalam dua siklus: Siklus 1 melibatkan perencanaan materi tentang permainan kasti dan macam-macam permainan target. Observasi dilakukan untuk menilai keaktifan dan

pemahaman siswa terhadap materi. Hasilnya dianalisis untuk merancang perbaikan untuk siklus berikutnya. Siklus 2 difokuskan pada peningkatan metode pembelajaran, menggunakan lebih banyak media visual dan praktik langsung. Implementasinya meliputi kegiatan menangkap, melempar, memukul bola. Observasi digunakan untuk mengevaluasi kembali gerakan siswa. Penelitian diakhiri dengan analisis peningkatan pemahaman siswa dan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi aktivitas siswa selama pembelajaran. Beberapa siswa diwawancara untuk mengevaluasi pengalaman mereka dalam berpartisipasi dalam aktivitas ini.

HASIL

Hal-hal yang dilakukan dalam pengamatan adalah untuk memperoleh data mengenai kemampuan melempar, menangkap dan memukul bola dalam pembelajaran kasti siswa kelas IV SD Negeri Kampungdalem 4 yang meliputi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat diperoleh dari kemampuan lempar, tangkap dan memukul bola. Untuk hasil dari penilaian tersebut akan dipaparkan seperti berikut ini.

Tabel 1. Penilaian Aspek Melempar bola Siklus I

No	N	F	%	f(N)	Keterangan
1	45	1	5,00	45	Belum tuntas
2	50	6	30,00	300	Belum tuntas
3	55	5	25,00	275	Belum tuntas
4	60	4	20,00	240	Belum tuntas
5	65	3	15,00	195	Belum tuntas
6	70	1	5,00	70	Belum tuntas
Jumlah	20		100	1125	
Rata-rata				56,25	Belum tuntas

Tampak pada tabel rata-rata nilai melempar bola siswa sebesar 56,25. Belum ada siswa yang tuntas belajar, untuk penjelasan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 2. Penilaian Aspek Menangkap bola Siklus I

No	N	F	%	f(N)	Keterangan
1	60	5	25,00	300	Belum tuntas
2	70	9	45,00	630	Belum tuntas
3	80	6	30,00	480	Belum tuntas
Jumlah		20	100	1410	
Rata-rata			70,5		Belum tuntas

Tampak pada Tabel 7 rata-rata nilai menangkap bola siswa sebesar 70,5 belum ada siswa yang tuntas belajar nya, untuk penjelasan bisa dilihat pada lampiran.

Tabel 3. Penilaian Aspek Memukul bola Siklus I

No	N	F	%	f(N)	Keterangan
1	20	3	15,00	60	Belum tuntas
2	30	3	15,00	90	Belum tuntas
3	40	3	15,00	120	Belum tuntas
4	50	3	15,00	150	Belum tuntas
5	60	3	15,00	180	Belum tuntas
6	70	5	25,00	350	Belum tuntas
Jumlah			100	950	
Rata-rata			47,5		Belum tuntas

Tampak pada tabel 8 rata-rata nilai memukul bola siswa sebesar 47,5 Belum ada siswa yang tuntas belajar berdasarkan hasil pengamatan, untuk penjelasan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4. Hasil ketuntasan Gerak Manipulatif Siswa Siklus I

No	Aspek	Skor	Keterangan
1	Melempar bola (n1)	56,25	Belum Tuntas

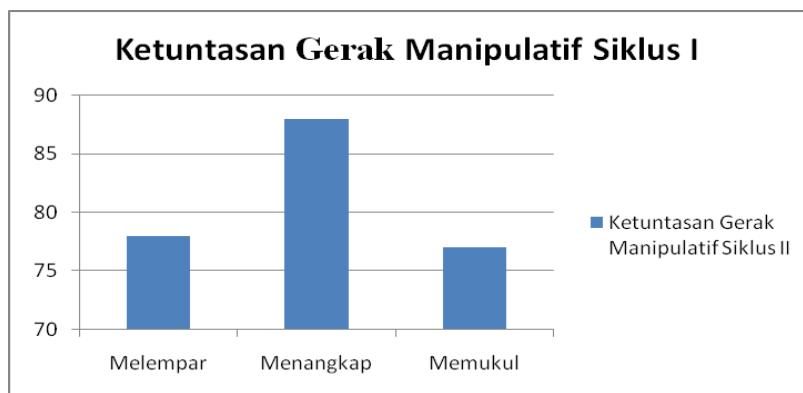
2	Menangkap bola (n2)	70,5	Belum Tuntas
3	Memukul bola (n3)	47,5	Belum Tuntas
Jumlah		174,25	
Rata-rata		58,08	Belum Tuntas

Berdasarkan Tabel 9 hasil tes kemampuan melempar, menangkap dan memukul bola kasti pada siklus I bisa disimpulkan bahwa kemampuan gerak manipulatif siswa kelas IV SDN Kampungdalem 4 dengan nilai rata-rata 58,08 belum tuntas, sehingga harus dilanjutkan siklus II.

Tabel 5. Hasil ketuntasan klasikal kasti Siklus I

No	Nilai	Jumlah	Persentase	Keterangan
1	$X \geq 75$	0	0	Tuntas
2	$X \leq 75$	20	100	Belum tuntas
Jumlah		20	100	
Rata-rata		0%	Belum tuntas	

Tampak pada tabel 10 diatas rata-rata nilai Sementara standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan peneliti adalah 75%. Sehingga pada siklus I ini siswa belum bisa dikatakan tuntas belajar, sehingga perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya



Gambar 1. Histogram Kemampuan Gerak Manipulatif Siklus I

Hal-hal yang dilakukan dalam pengamatan adalah untuk memperoleh data mengenai kemampuan melempar, menangkap dan memukul bola dalam pembelajaran kasti siswa kelas IV SD Negeri Kampungdalem 4 yang meliputi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat diperoleh dari nilai kemampuan melempar, menangkap dan memukul bola. Untuk hasil dari penilaian tersebut akan dipaparkan seperti berikut ini.

Tabel 6. Penilaian Aspek Melempar bola Siklus II

No	N	F	%	f(N)	Keterangan
1	65	3	15,00	195	Belum tuntas
2	70	3	15,00	280	Belum tuntas
3	75	7	35,00	525	Tuntas
4	80	6	30,00	480	Tuntas
5	85	1	5,00	85	Tuntas
Jumlah		20	100	1565	
Rata-rata				78,25	

Tampak pada tabel 11 rata-rata nilai melempar bola siswa sebesar 78,25. Siswa yang tuntas belajar berdasarkan hasil pengamatan adalah 14 siswa (70%), pada siklus II kemampuan lempar bola siswa meningkat dari 56,25 menjadi 78,25. Untuk penjelasan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 7. Penilaian Aspek Menangkap bola Siklus II

No	N	F	%	f(N)	Keterangan
1	70	1	5,00	70	Belum tuntas
2	80	7	35,00	560	Tuntas
3	90	6	30,00	540	Tuntas
4	100	6	30,00	600	Tuntas

Jumlah	20	100,00	1770
Rata-rata			88,5

Tampak pada tabel 12 rata-rata nilai Tangkap bola bola siswa sebesar 88,5. Siswa yang tuntas belajar berdasarkan hasil pengamatan adalah 19 siswa (95%), pada siklus II kemampuan menangkap bola siswa meningkat dari 70,5 menjadi 88,5. Untuk penjelasan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 8. Penilaian Aspek Memukul bola Siklus II

No	N	F	%	f(N)	Keterangan
1	60	1	5,00	60	Belum tuntas
2	70	9	45,00	630	Tuntas
3	80	6	30,00	480	Tuntas
4	90	3	15,00	270	Tuntas
5	100	1	5,00	100	Tuntas
Jumlah	20		100	1570	
Rata-rata				77,0	

Tampak pada tabel rata-rata nilai Memukul bola bola siswa sebesar 77,0. Siswa yang tuntas belajar berdasarkan hasil pengamatan adalah 19 siswa (95%), pada siklus II kemampuan memukul bola siswa meningkat dari 47,5 menjadi 77,0. Untuk penjelasan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 9. Hasil ketuntasan Gerak Manipulatif Siswa Siklus II

No	Aspek	Skor	Keterangan
1	Melempar bola (n1)	78,25	Tuntas
2	Menangkap bola (n2)	88,5	Tuntas
3	Memukul bola (n3)	77,0	Tuntas
Jumlah		243,75	

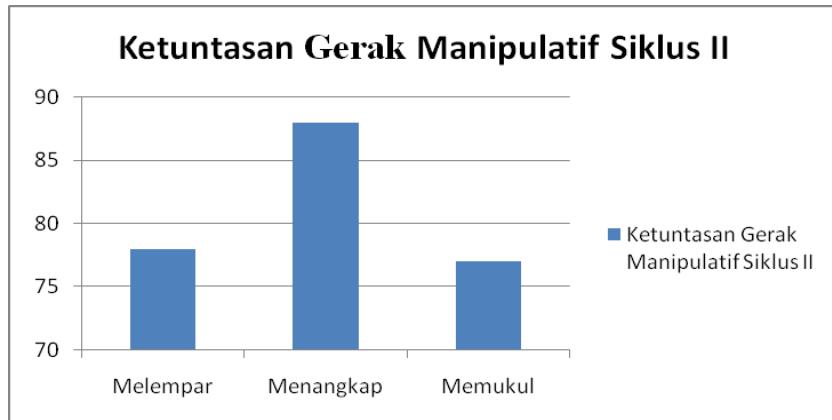
Rata-rata **81,25** **Tuntas**

Berdasarkan hasil tes kemampuan melempar, menangkap dan memukul bola kasti pada siklus II bisa disimpulkan bahwa kemampuan gerak manipulatif siswa kelas IV SDN Kampungdalem 4 dengan nilai rata-rata 81,25 yang sebelumnya hanya sebesar 58,08 dapat dikatakan tuntas.

Tabel 10. Hasil Ketuntasan klasikal kasti Siklus II

No	Nilai	Jumlah	Persentase	Keterangan
1	$X \geq 75$	18	90	Tuntas
2	$X \leq 75$	2	10	Belum tuntas
Jumlah		20	100	
Rata-rata		90%		Tuntas

Terlihat pada tabel 15 dari 20 siswa sebanyak 18 siswa (90%) tuntas belajar dan 2 siswa (10%) yang belum tuntas belajar, maka standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan peneliti sebesar 75% dapat terpenuhi.



Gambar 2. Histogram Kemampuan Gerak Manipulatif Siklus II

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data hasil ketuntasan belajar siswa kelas IV SDN Kampungdalem 4 pada siklus I yang diketahui rata-rata hasil belajar sebesar 58,08, sementara standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan peneliti adalah 75. Sehingga pada siklus ini siswa belum bisa dikatakan tuntas belajar pada materi gerak dasar kasti. Selain itu belum ada siswa yang tuntas belajar gerak dasar kasti, sehingga perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II dapat diketahui peningkatan hasil belajar tentang gerak manipulatif kasti siswa sebesar 81,25 yang sebelumnya hanya sebesar 58,08. Dari 20 siswa sebanyak 18 siswa (90%) tuntas belajar dan 2 siswa (10%) yang belum tuntas belajar. Melihat hasil ketuntasan belajar siswa pada siklus II ini maka standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan peneliti sebesar 75% dapat terpenuhi

KESIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini sesuai dengan permasalahan dan hasil penelitian, serta pembahasan dalam penelitian diketahui bahwa melalui permainan target telah berhasil meningkatkan gerak manipulatif dalam permainan kasti, melihat hasil ketuntasan gerak manipulatif pada siklus II ini sebesar 81,25, maka standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan peneliti sebesar 75% dapat terpenuhi.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bile, R. L., Tapo, Y. B. O., & Desi, A. K. (2021). Pengembangan Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran
- Akhadun Jamil (2015) Tingkat Keterampilan Melempar, Menangkap dan Memukul Bola Kasti Siswa Kelas IV Dan V SDN Trayu Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo. (*Skripsi*), tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2023). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: Guilford Press.
- Dimyati, M., & Mudjiono. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, R., & Prasetyo, B. (2022). Pengaruh Motivasi terhadap Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 10(1), 45-58.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2016). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.
- Putra, A. P., & Suryani, T. (2019). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(2), 123-135.
- Putri, A. R., & Suryanto, T. (2021). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Olahraga. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 9(1), 55-68.
- Rahmawati, D., & Nugroho, A. (2019). Inovasi Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani: Pendekatan Berbasis Teknologi. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 5(1), 45-60.
- Suhartin Hasan, (2015) Meningkatkan Kemampuan Lempar Tangkap Dalam Permainan Kasti Melalui Strategi Pembelajaran Berpasangan Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Suwawa. (*Skripsi*), tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Gorontalo Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tomporowski, P. D., McCullick, B., & Pesce, C. (2019). *Enhancing Children's Cognition with Physical Activity Games*. Human Kinetics.