

HITTING SKILLS IN KASTI BALL GAME USING MODIFIED BATTING AND BALL AID TOOLS IN GRADE V STUDENTS OF SDN Datengan 2 Kediri

Aulia Keri R

peserta.17272@ppg.belajar.id

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Agus Cahyo

aguscahyo1991@gmail.com

Universitas Nusantara PGRI Kediri

M. Anis Zawawi

zawawi@unpkediri.ac.id

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nusantara PGRI Kediri , Jl KH Achmad Dahlan 76
Mojoaroto Kediri, Jawa Timur

Abstract *If the available facilities and infrastructure are useful and the learning process is focused on the needs of students, especially on the material of the game of rounders, PJOK learning in schools will run well. Some factors that influence it include the behavior of the students themselves, such as fear when hitting or a sense of doubt about self-esteem. The purpose of this study was to determine the effect of replacing bats and balls on the ability of 5th grade students of SD Negeri 2 Datengan to play rounders well. Data collection was carried out through student skills tests which included modifications to bats and balls to determine the increase in students' hitting skills. Data analysis used descriptive statistics such as average, standard deviation, and variance, as well as inferential statistics such as normality, t-test, and measurement of improvement. Based on the results of the study, it can be concluded that when bats and balls were modified for students, their hitting skills in the game of rounders increased by more than 90%.*

Keywords: *Modification, Rounders Game, Basic Skills*

Abstrak Bila sarana dan prasarana yang tersedia bermanfaat dan proses pembelajaran difokuskan pada kebutuhan siswa, khususnya pada materi permainan kasti, pembelajaran PJOK di sekolah akan berjalan dengan baik. Beberapa faktor yang mempengaruhinya antara lain perilaku didik itu sendiri, seperti takut saat melakukan pukulan atau rasa ragu-ragu terhadap harga diri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggantian alat bantu pemukul dan bola terhadap kemampuan siswa kelas 5 SD Negeri 2 Datengan dalam bermain kasti dengan baik. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan siswa yang meliputi modifikasi alat bantu pemukul dan bola untuk mengetahui peningkatan keterampilan keterampilan memukul siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif seperti rata-rata, simpangan baku, dan varians, serta statistik inferensial seperti normalitas, uji-t, dan pengukuran peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ketika alat bantu pemukul dan bola dimodifikasi untuk pemain didik, kemampuan keterampilan memukul dalam permainan kasti meningkat lebih dari 90%.

Kata kunci: *Modifikasi, Permainan Kasti, Keterampilan Dasar.*

LATAR BELAKANG

Tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berbeda dari pendidikan lain karena mencakup semua aspek pendidikan, seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan tidak hanya berfokus pada gerakan atau berolahraga; tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berbeda. Hal ini merupakan bagian penting dari keseluruhan sistem pendidikan. Tujuan sebenarnya dari

PJOK adalah untuk membantu anak-anak tumbuh secara alamiah sesuai dengan tujuan pendidikan.

Menurut Mustafa (2022), peran pendidikan jasmani adalah guru harus memiliki kreativitas dan pemahaman yang mendalam tentang bidang mereka. PJOK adalah pendekatan pembelajaran fisik yang metodis, disengaja, dan menuntut yang meningkatkan aspek fisik, psikomotorik, kognitif, dan emotif setiap peserta didik sekaligus meningkatkan kebugaran tubuh. Ini penting karena kebanyakan orang hanya melihat tugas mereka dari sudut pandang fisik.

Menurut Ujud, (2023) adalah bagian integral dari kurikulum di berbagai jenjang pendidikan, dengan penekanan pada pengembangan fisik siswa sebagai bagian dari proses pembelajaran. Meskipun fokus utamanya pada aspek fisik, pendidikan jasmani juga berperan dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas, di mana pengembangan fisik berfungsi sebagai sarana, bukan sebagai tujuan akhir.

Menurut Abduljabar (2011), pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam pembentukan manusia secara keseluruhan, mencakup aspek fisik dan mental. Pendidikan jasmani membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik, menjaga kesehatan, dan membantu pemulihan kondisi fisik.

Berdasarkan kutipan di atas, keberhasilan pendidikan jasmani sangat bergantung pada proses belajar mengajar. Selama proses belajar mengajar, guru akan bertemu dengan siswa dengan berbagai karakteristik, latar belakang, dan kemampuan. Oleh karena itu, guru tidak dapat terlepas dari masalah hasil belajar siswa karena hasil belajar merupakan ukuran dari seberapa baik siswa memahami dan menerapkan materi yang diajarkan di sekolah.

Di Festiawan (2020) mengatakan bahwa belajar adalah proses untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang terlihat dari perubahan perilaku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen yang disebabkan oleh interaksi individu dengan lingkungan. Di sisi lain, pembelajaran adalah upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan sistem lingkungan sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan bela diri.

Belajar didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan secara sengaja untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang. Dengan demikian, keadaan individu berbeda secara permanen sebelum dan sesudah berada dalam situasi belajar serta setelah melakukan tindakan yang sama.

Menurut Pertiwi (2017), permainan tradisional mulai ditinggalkan karena anak-anak saat ini lebih tertarik pada permainan yang berbasis teknologi, seperti permainan di pusat perbelanjaan atau permainan online. Permainan tradisional sangat populer di kalangan anak-anak sebelum permainan modern berkembang pesat. Permainan bola kasti adalah salah satu contoh permainan tradisional yang memasukkan nilai-nilai positif dan banyak mengajarkan pentingnya proses. Selain kemajuan teknologi, keterbatasan sarana dan prasarana, seperti lapangan yang tidak sesuai dan alat pemukul, juga menjadi penyebab anak-anak jarang bermain bola kasti.

Menurut Hadi (2021), permainan bola kasti sudah sangat populer di Indonesia jauh sebelum penjajahan Jepang. Masyarakat sudah mengenal permainan ini sejak zaman kolonial Belanda. Kasti sering dimainkan dalam pertandingan antar sekolah pada saat itu, membuat permainan ini menjadi populer dan dimainkan di sekolah dan di masyarakat umum.

Menurut Riyanto (2017), permainan bola kasti telah ada sejak lama. Permainan ini dapat dimainkan secara beregu oleh anak-anak laki-laki, perempuan, atau campuran, dan sangat mudah dan menyenangkan. Oleh karena itu, sangat tepat untuk mengajarkan permainan bola kasti di sekolah dasar.

Permainan bola kasti adalah permainan bola kecil yang mirip dengan softball dan baseball, tetapi dengan peraturan dan cara bermain yang berbeda. Permainan bola kasti terdiri dari melempar, memukul, dan menangkap bola, dan dapat dimainkan oleh dua regu, termasuk permainan beregu, dengan masing-masing 12 pemain. Bola kasti adalah permainan yang mengutamakan kekompakan dalam bermain dalam satu regu, dan permainan ini dimainkan oleh beregu.

Di SDN Datengan 2 Kediri, permainan bola kasti termasuk dalam kurikulum pembelajaran Sekolah Dasar kelas V (LIMA), tetapi peneliti menggunakan metode modifikasi alat untuk mempermudah pembelajaran siswa dalam permainan ini. Diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi dengan mudah dalam permainan modifikasi ini tanpa takut terkena bola atau alat pemukul. Selain itu, permainan ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pendidikan, kesehatan, olahraga, dan kesejahteraan (PJOK).

Menurut Karisman (2020), permainan sederhana dapat meningkatkan kemampuan bermain. Siswa didorong untuk menguasai keterampilan taktis dan kesadaran taktis melalui aktivitas ini. Dengan bermain permainan yang melibatkan diskusi kelompok selama permainan, siswa dapat memperoleh pemahaman dan belajar secara kooperatif dan reflektif.

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan alat yang mendukung proses pembelajaran. Menurut Rianto (2022) Media ini mencakup segala sesuatu yang dapat membantu pemahaman dan pemahaman seseorang tentang teori atau materi tertentu. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan yang mendukung proses belajar.

Menurut Sobarna (2018), banyak guru tidak menggunakan media atau alat bantu dalam pengajaran. Namun, penggunaan alat bantu sebenarnya dapat membantu siswa memahami pesan atau informasi yang disampaikan. Penggunaan media ini dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan daya tarik proses pembelajaran.

Menurut pengamatan awal dan wawancara dengan Guru Pamong (GP) di SD Datengan 2 Kediri, peserta didik tidak tertarik untuk bermain bola kasti. Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan, seperti kurangnya sarana prasarana yang bervariasi, rasa takut memukul, dan kurangnya rasa percaya diri. Oleh karena itu, peneliti menyadari bahwa jika pembelajaran menggunakan media belajar menarik bagi siswa, maka pembelajaran tersebut akan disukai siswa. Selain itu, jika media belajar diubah menjadi

lebih mudah dimainkan dan aman bagi siswa, siswa akan merasa aman dan nyaman saat belajar. Materi permainan bola kasti juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK. Peneliti mengharapkan bahwa dengan mengubah media ajar menggunakan alat bantu pemukul dan bola, peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan mudah dan menyenangkan saat bermain bola kasti. Dengan penelitian ini, diharapkan guru PJOK di SDN Datengan 2 Kediri dapat menggunakan media yang sudah dimodifikasi untuk melanjutkan materi Permainan Bola Kasti.

METODE PENELITIAN.

Nana dan Elin (2018) menyatakan bahwa pilihan metode penelitian akan mempengaruhi validitas hasil penelitian. Metode ini tidak hanya mencakup statistik yang akan digunakan, tetapi juga pemikiran di balik penelitian. Pemikiran ini mencakup bagaimana peneliti mencari informasi, membangun argumen tentang ide dan konsep, dan menemukan bukti yang dapat mendukung argumen yang sudah ada atau yang akan dibuat. Penelitian tindakan kelas digunakan.

Penelitian ini dilakukan di SDN Datengan 2 Kediri pada semester pertama tahun 2025. Sampelnya berjumlah 33 siswa dari siswa kelas V SDN Datengan 2 Kediri, rata-rata dari daerah sekitar sekolah, yaitu Grogol Kediri.

Proses penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahap. Tahap pertama adalah perencanaan. Pada tahap ini, kami melakukan observasi awal terhadap kegiatan pembelajaran permainan bola kasti di kelas V SDN Datengan 2 Kediri. Selanjutnya, kami mulai membuat rancangan pembelajaran dengan melihat sarana dan prasarana yang diperlukan dengan bantuan dosen pembimbing lapangan (DPL) dan guru pamong (GP). Setelah itu, kami melakukan penelitian saat pembelajaran PJOK di kelas V SDN Datengan 2 Kediri. Terakhir, setelah penerapan perubahan alat pada pembelajaran permainan bola tangan, data diambil kembali (setelah tes) di akhir pembelajaran. (3) Pengamatan: Mempelajari bagaimana gerakan pukulan dan melempar berdampak pada peserta didik dalam permainan bola kasti sehingga peserta didik dapat melakukan semuanya tanpa perbedaan kemampuan. (4) Refleksi: Mengevaluasi proses pembelajaran dan membuat kesimpulan dengan menggunakan alat bantu modifikasi pukulan oleh peserta didik.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan, yang berarti menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang dikumpulkan, serta hubungan antara data dan latar belakang yang menyebabkan persamaan atau perbedaan tersebut (Suharsimi Arikunto, 2010:54).

Analisis data adalah proses yang digunakan untuk mempelajari hubungan antara data dan kesimpulan penelitian.

Tabel 1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan %	Arti
≥ 80%	Sangat Tinggi
60-79 %	Tinggi
40-59 %	Sedang

**HITTING SKILLS IN KASTI BALL GAME USING MODIFIED BATTING AND BALL AID TOOLS
IN GRADE V STUDENTS OF SDN Datengan 2 Kediri**

20-39 %	Rendah
< 20 %	Sangat Rendah

(Sumber: Zainal Aqib, 2011:41)

Rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Zainal Aqib, 2011:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

SIKLUS 1

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
> 80	Baik Sekali	Tuntas	0	0.00%
70 - 79	Baik	Tuntas	1	3.03%
60 - 69	Cukup	Tuntas	5	15.15%
< 60	Kurang	Tidak tuntas	27	81.82%
Jumlah			33	100.00%

Aspek yang di ukur	Kondisi Awal	
	Jumlah siswa yang lulus	Persentase kelulusan
Sikap Awal	7 siswa	21.21%
Memukul dengan tergantung	8 siswa	24.24%
Memukul dari lemparan teman	5 siswa	15.15%

Pada siklus pertama, seperti terlihat pada tabel 2, terdapat 27 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar, sementara 6 siswa sudah mencapai ketuntasan. Aspek yang dinilai meliputi sikap awal, memukul dengan bola yang digantung, dan memukul bola dari lemparan teman. Hasil siklus pertama juga menunjukkan bahwa 7 siswa mencapai ketuntasan dalam sikap awal, 8 siswa tuntas dalam memukul bola yang digantung, dan 5 siswa tuntas dalam memukul bola dari lemparan teman.

SIKLUS 2

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
> 80	Baik Sekali	Tuntas	19	57.58%
70 - 79	Baik	Tuntas	10	30.30%
60 - 69	Cukup	Tuntas	2	6.06%
< 60	Kurang	Tidak tuntas	2	6.06%
Jumlah			33	100.00%

Aspek yang di ukur	Kondisi Awal	
	Jumlah siswa yang lulus	Persentase kelulusan

Sikap Awal	31 siswa	93.94%
Memukul dengan tergantung	31 siswa	93.94%
Memukul dari lemparan teman	30 siswa	90.91%

Pada siklus kedua, hanya 2 siswa yang belum tuntas, sedangkan 31 siswa telah mencapai ketuntasan. Dari hasil yang diperoleh, 31 siswa tuntas dalam melakukan sikap awal, 31 siswa tuntas saat memukul bola yang digantung, dan 30 siswa tuntas dalam memukul bola dari lemparan teman.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa modifikasi alat bantu berupa pemukul dan bola memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan memukul siswa kelas V SDN Datengan 2 Kediri, sehingga hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima. Modifikasi alat bantu ini terbukti efektif, dengan peningkatan keterampilan memukul siswa mencapai lebih dari 90% setelah dua siklus perlakuan. Modifikasi ini dapat menjadi alternatif yang efisien dalam pembelajaran, karena membantu siswa lebih mudah memahami materi dan memberikan pengalaman baru dalam proses belajar. Selain itu, guru juga dapat mengevaluasi hasil belajar siswa dari aspek kognitif dan psikomotor.

Terdapat peningkatan signifikan pada keterampilan memukul siswa melalui modifikasi alat bantu berupa pemukul dan bola, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi uji t. Pada hasil keterampilan dapat disimpulkan bahwa t hitung 7,132 lebih besar dari t tabel 1,697. Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) pada hasil tes adalah 0,000, menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari modifikasi alat bantu berupa pemukul dan bola terhadap peningkatan keterampilan memukul siswa

DAFTAR REFERENSI

- Abduljabar, B. (2011). Pengertian pendidikan jasmani. *Ilmu Pendidikan*, 1991, 36. http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196509091991021BAMBANG_ABDULJABAR/Pengertian_Penjas.pdf
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hadi, F., Raibowo, S., & Prabowo, A. (2021). Pengaruh Permainan Bola Kasti Terhadap Kemampuan Gerak Motorik Kasar Siswa Kelas V Sd Negeri 90 Rejang Lebong. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(2), 260–270. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v2i2.16774>
- Karisman, V. A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Terhadap Peningkatan Keterampilan Bermain Bola Voli. *Physical Activity Journal*, 2(1), 80. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.2.1.3096>

- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Nana, D., & Elin, H. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1), 288. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ekonologi/article/view/1359>
- Pertiwi, T. S., Sutisyana, A., & Sihombing, S. (2017). Pelaksanaan Permainan Bola Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sd/Min Kota Bengkulu. *Kinestetik*, 1(1), 54–58. <https://doi.org/10.33369/jk.v1i1.3378>
- Rianto, B., Ridha, M. R., & Alsa, I. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pjok Di Sma N 1 Tembilahan. *Jurnal Tekno Kompak*, 16(1), 175. <https://doi.org/10.33365/jtk.v16i1.1373>
- Riyanto, P. (2017). Pengaruh Permainan Bola Kasti Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Umum (General Motor Ability). *Journal Sport Area*, 2(1), 53. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2\(1\).593](https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2(1).593)
- Setiawati, S. M. (2018). TELAAH TEORITIS: APA ITU BELAJAR ? *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Sobarna, A. (2018). Penerapan Modifikasi Alat Bantu terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Tolak Peluru. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 103–108. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i2.12951>
- Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Zainal Aqib, dkk. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: CV.YRAMA WIDYA