

## Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Gerak Benda melalui Permainan Kasti

Tukiran

SD Negeri 1 Dompjong Kec. Bendungan Kab. Trenggalek, Indonesia  
Email : [ganandhia@gmail.com](mailto:ganandhia@gmail.com)

**Abstrak:** Melalui permainan kasti anak akan memperoleh pengetahuan yang berhubungan gerak benda. Setiap hari anak melihat dan mengamati bahkan menggerakkan benda. Kenyataannya anak belum mengetahui macam dan manfaat gerak benda bagi kehidupan. Pembelajaran IPA di SD negeri 1 Dompjong masih konvensional, siswa belum terlibat aktif, menggunakan metode caramah. Akibatnya ketuntasan klasikal belum tercapai. Rumusan masalah penelitian : Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar IPA materi gerak benda melalui permainan kasti Siswa Kelas III Semester II Tahun Pelajaran 2018-2019 Sekolah Dasar Negeri

1 Dompjong Kecamatan Bendungan Kabupaten Trenggalek? Tujuan penelitian : untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar IPA materi gerak benda melalui permainan kasti Siswa Kelas III Semester II Tahun Pelajaran 2018-2019 Sekolah Dasar Negeri 1 Dompjong Kecamatan Bendungan Kabupaten Trenggalek . Berdasarkan hasil ulangan prestasi IPA gerak benda meningkatkan, nilai rata-rata siklus I 70,05, siklus II 80,05. Ketuntasan belajar klasikal a siklus I 55 % , siklus II 100 %.

---

### Tersedia Online di

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

### Sejarah Artikel

Diterima pada : 06-01-2020

Disetujui pada : 28-01-2020

Dipublikasikan pada : 31-01-2020

---

### Kata Kunci:

Prestasi IPA, Gerak Benda, Permainan Kasti

---

### DOI:

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v4i1.176](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i1.176)

---

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berdampak positif dan negatif bagi perkembangan anak. Dampak positif yaitu memperoleh sejumlah pengetahuan, keterampilan, hiburan, dan informasi. Adapun pengaruh negatif berupa masuknya budaya asing yang bersifat negatif, menyebabkan luntarnya nilai - nilai budaya yang ada dalam masyarakat. Budaya gotong royong mulai pudar dari kehidupan bermasyarakat.

Pada waktu kita masih kecil, kala bulan purnama anak - anak bercengkrama, ber- sendagurau, bermain di depan rumah sambil bernyanyi lagu anak - anak. Sekarang anak- anak telah melupakan permainan tradisional seperti Kasti, Gobak Sodor, Jamuran, Dempuran dan lain – lain. Mereka setiap hari berkutat dengan permainan moderen seperti : Play Sation, nonton Televisi, Tamiya.

Melalui permainan kasti anak akan memperoleh yang berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan Alam atau Sain, berupa gerak benda, misalnya gerak berputar, gerak menggelinding, gerak jatuh, gerak pantul, dan gerak mengalir. Secara realita, siswa belum mengetahui macam gerak benda dan manfaat gerak benda bagi kehidupan sehari - hari. Padahal mereka setiap saat melihat dan menggerakkan benda. Benda dikatakan bergerak apabila bergeser dari tempat asalnya. Dalam kehidupan sehari - hari makhluk hidup tidak lepas dari bergerak. Dalam rangka memenuhi kebutuhannya makhluk hidup melakukan aktivitas. Tanpa gerak makhluk hidup akan mati. Adapun benda mati tidak dapat bergerak sendiri. Benda tak hidup dapat bergerak karena mendapat pengaruh dari luar, ( Haryanto 2004 ; 98 ). Benda mati dapat bergerak karena mendapat pengaruh dari manusia, hewan, tumbuhan, angin, air dan bencana alam. Jadi gerak benda ialah perpindahannya benda dari

tempat satu ketempat lain karena pengaruh dari luar. Hal ini berpengaruh pula pada prestasi belajar.

Prestasi belajar terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar. Prestasi ialah hasil yang dicapai atau dilakukan, (Porwadarminto, 1976:76). Prestasi adalah hasil nilai yang dicapai individu pada waktu diadakan evaluasi, (Depdikbud, 1989:7). Prestasi adalah suatu hasil yang telah dicapai selama mengikuti proses belajar. Sesuatu berupa pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap pada diri anak ke arah yang positif. Belajar adalah segenap rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan adanya perubahan dalam dirinya yang berupa penambahan pengetahuan atau keterampilan, kemahiran yang bersifat permanen, (The Liang Gie, 1981:6). Jadi, yang dimaksud belajar adalah hasil belajar yang berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang diperoleh siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Pembelajaran gerak benda tersebut sebenarnya telah siswa temui dalam kehidupan sehari-hari. Namun, siswa belum dapat mengaitkan hubungan gerak benda tersebut dengan pembelajaran IPS di sekolah. Untuk mempermudah siswa mempelajari materi gerak benda, pembelajaran dikaitkan dengan permainan tradisional, yaitu kasti.

Kasti ialah suatu permainan di lapangan yang menggunakan bola kecil dan kayu pemukul, (Depdikbud, 1989:81). Permainan kasti dilakukan oleh dua regu yang jumlah pemainnya sama. Regu dalam permainan kasti disebut regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul ialah regu yang mempunyai kesempatan dulu untuk memukul bola terlebih dahulu. Regu penjaga ialah regu yang bertugas menjaga pukulan dari regu pemukul di lapangan permainan. Jadi, kasti ialah permainan yang menggunakan bola kecil dan pemukul yang dilakukan secara beregu. Setiap regu dalam permainan kasti mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi regu pemukul atau regu penjaga.

Permainan kasti disebut sebagai hasil budaya bangsa Indonesia. Dalam permainan kasti menanamkan nilai - nilai yang luhur kepada anak. Siswa melakukan permainan kasti berarti telah melestarikan budaya bangsa. Permainan ini sangat disenangi oleh anak - anak, baik laki - laki maupun perempuan. Rasa senang salah satu modal dasar untuk mencapai kesuksesan belajar karena siswa ingin mempelajari dan mengetahui lebih jauh. Hal ini selaras dengan pernyataan Mikarsa, (2008:12) bahwa pada usia anak sekolah dasar umumnya menyukai permainan yang penuh dengan tantangan, kompetitif dan keterampilan tertentu. Melalui permainan kasti siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, dan keterampilan.

## **METODE**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini didasarkan pada penggunaan siklus sistem spiral, yang masing-masing siklus terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Kemmis dan Mc. Taggart dalam Arikunto, 2010:16). Prosedur penelitian tindakan kelas dilaksanakan 2 (dua) siklus. Setiap siklus terdiri atas 2 (dua) pertemuan yang terinci sebagai berikut. Siklus I dan II terdiri atas dua pertemuan yang mencakup perencanaan dan pelaksanaan tindakan (pembukaan, inti, dan penutup).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Dompiong Kecamatan Bendungan Kabupaten Trenggalek Provinsi Jawa Timur tahun pelajaran 2018-2019 dengan jumlah 20 siswa. Subjek yang menjadi penelitian memiliki sifat heterogen tentang usia, kompetensi yang dimiliki, jarak rumah ke sekolah, keadaan orang tua siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada Januari sampai dengan Maret 2019 (semester II). Siklus I dilaksanakan tanggal 3 dan 10 Pebruari 2019, sedangkan siklus II tanggal 17 dan 24 Pebruari 2019. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi berupa lembar observasi kegiatan siswa mengikuti kegiatan Pembelajaran Gerak Benda melalui Permainan tradisional Kasti.

Analisa data dilakukan secara deskriptif kualitatif berdasarkan hasil pengamatan proses dan hasil belajar. Analisis penilaian hasil evaluasi peneliti

menggunakan rumus: dengan keterangan: B (skor jawaban benar) dan N (skor maksimal dari perangkat tes). Soal berbentuk pilihan ganda, jumlah soal 10 butir, skor setiap butir soal 1, dan skor maksimal 100.

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan, dengan keterangan R (Nilai rata-rata),  $\sum J_n$  (jumlah semua nilai siswa), dan  $\sum S$  (jumlah siswa). Adapun mencari ketuntasan klasikal menggunakan rumus, dengan keterangan TK (Tuntas Klasikal), JT (Jumlah Tuntas), dan JS (Jumlah Siswa).

Penentuan hasil skor, digunakan acuan patokan tentang ketuntasan belajar siswa yaitu (a) ketuntasan perorangan, siswa dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai  $\geq$  KKM atau nilai 70. (b) ketuntasan kelompok (klasikal), kelompok atau kelas dikatakan berhasil (mencapai ketuntasan) apabila paling sedikit 85 % dari jumlah dalam kelompok atau kelas itu telah mencapai ketuntasan perorangan. Apabila terdapat 85% dari jumlah siswa yang mencapai tingkat ketuntasan belajar, maka kelas tersebut dapat melanjutkan kegiatan pembelajaran berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan beberapa hal yang terurai sebagai berikut.

### 1. Prasiklus

Dalam proses pembelajaran peneliti merasakan adanya masalah dalam hal: penerapan strategi pembelajaran IPA yang kurang tepat, suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan, aktivitas belajar siswa yang rendah, dan banyak siswa yang nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pelajaran Matematika yaitu 70.

### 2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal, 3 dan 10 Pebruari 2019, selama 2 pertemuan (1 pertemuan=2 x 35 menit) yang dideskripsikan sebagai berikut.

#### Pertemuan I

Perencanaan terlaksana kegiatan sebagai berikut. (a) Membuat silabus, (b) menyusun RPP, (c) membuat LKS, (d) menyiapkan soal ulangan, (e) membuat lembar catatan pelaksanaan pembelajaran, (f) menyiapkan alat pembelajaran, (g) membuat daftar penilaian permainan kasti, (h) membuat pedoman penskoran.

Pelaksanaan Tindakan terdiri atas pembukaan, inti, dan penutup. Kegiatan pada pembukaan sebagai berikut. Guru bersama siswa ke lapangan untuk mengikuti pembelajaran permainan Kasti. Guru mengucapkan salam dijawab secara serempak oleh siswa. Guru menyuruh siswa untuk berdoa bersama-sama. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran siswa. Semua siswa hadir dan siap mengikuti pembelajaran. Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Mata pelajaran yang diteliti adalah Sain (Ilmu Pengetahuan Alam) materi Gerak Benda kelas III semester II. Guru menjelaskan aturan permainan. Agar permainan kasti dapat berjalan dengan baik, ada beberapa peraturan permainan yang perlu dipahami. Guru membacakan pembagian regu bermain kasti, terdiri dari 2 regu. Regu A dan B jumlah anggotanya masing-masing 10 siswa. Sebelum bermain siswa melakukan pemanasan (senam). Berikut ini gambar saat pembukaan.



Gambar 01. Siswa Melakukan Pemanasan Senam

Selanjutnya, kegiatan inti yaitu melakukan undian untuk memilih regu pemukul dan regu penjaga. Hasil undian regu B menjadi pemukul dan regu A menjadi penjaga. Siswa bermain kasti dengan benar. Regu B waktu memukul bola 4 anak tidak mengenai bola mereka hinggap ditian pertama. Pelempar bola 3 kali melemparkan bola tidak sesuai dengan permintaan pemukul dan pemukul tidak mengayunkan alat pemukul bola. Pemukul lari ke tiang pemberhentian 1 secara bebas. Penjaga menangkap bola 1 kali. Pemain Regu B 3 anak atas pukulan temannya dapat melewati pemberhentian 1, 2, dan ke ruang bebas. 2 anak atas pukulannya sendiri dapat melewati pemberhentian 1, 2 dan kembali ke ruang bebas.

Siswa melakukan pengamatan gerak bola pada waktu bermain kasti. Dalam mengamatan kadang-kadang kurangg fokus karena dilakukan sambil bermain kasti. Setelah 15 menit pemain kasti istirahat selama 10 menit. Berikut gambar siswa saat bermain kasti.



Gambar 02. Anak Bermain Kasti

Setelah waktu istirahat selesai wasit meniup peluit tanda pertandingan akan dimulai lagi. Babak ke 2 regu pemukul ganti regu A sedangkan regu B menjadi penjaga. Regu A menjadi pemukul bola ada 2 pemain memukul bola tidak mengenai bola, ke 2 pemain tersebut lari ke pemberhentian pertama. Pelempar bola 3 kali melemparkan bola tidak sesuai dengan permintaan pemukul, sehingga pemukul bebas berlari ke pemberhentian pertama. Pemain Regu A 4 anak atas pukulan temannya dapat melewati pemberhentian 1 dan 2 ke ruang bebas. 3 anak atas pukulannya sendiri dapat melewati pemberhentian 1, 2 dan kembali ke ruang bebas. Regu B dapat menangkap bola 2 kali. Anak-anak melakukan pengamatan gerak benda sambil bermain kasti. Waktu pengamatan gerak benda masih dijumpai anak-anak yang masih ragu-ragu dalam pengamatannya. Permainan setelah berjalan 15 menit wasi meniup peluit tanda permainan telah selesai. Pertandingan dimenangkan oleh regu A. Siswa melakukan penenangan dengan menyajikan lagu *Topi Saya Bundar*. Selesai permainan kasti, siswa melakukan tanya jawab macam gerak benda hasil pengamatan dengan kelompoknya.

Pada **kegiatan penutupan**, siswa menyimpulkan materi pelajaran gerak benda dengan bimbingan guru. Selanjutnya Guru mengadakan refleksi pelaksanaan pembelajaran gerak benda melalui permainan kasti. Pembelajaran sesuai dengan skenario walaupun masih ada beberapa anak dalam bermain kasti kurang fokus dan bermain dengan temannya

## **Pertemuan II**

Dalam **perencanaan** ini dilaksanakan kegiatan sebagai berikut. (a) Membuat silabu, (b) menyusun RPP, (c) membuat LKS, (d) menyiapkan soal ulangan, (e) membuat lembar catatan pelaksanaan pembelajaran, (f) menyiapkan alat pembelajaran, (g) membuat daftar penilaian permainan kasti, (h) membuat pedoman penskoran.

**Pelaksanaan Tindakan** dilakukan melalui kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Pembukaan dilaksanakan dalam waktu 10 menit. Guru dan siswa menyiapkan peralatan bermain kasti. Kemudian Guru bersama-sama siswa ke lapangan untuk mengikuti pembelajaran permainan Kasti. Guru mengucapkan salam dijawab secara serempak oleh siswa. Guru menyuruh Siswa untuk berdoa bersama-sama. Selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa. Semua siswa hadir dan siap mengikuti pembelajaran. Guru menyampaikan KD dan Tujuan pembelajaran yang

inguin dicapai. Mata pelajaran yang diteliti adalah Sain ( Ilmu Pengetahuan Alam ) materi Gerak Benda kelas III semester II. Guru menjelaskan aturan permainan. Agar permainan kasti dapat berjalan dengan baik, ada beberapa peraturan permainan yang perlu dipahami. “Anak-anak apa masih paham tentang aturan bermain kasti yang kemarin dijelaskan oleh bapak guru”. Siswa menjawab sesempak “masih ingat Pak”.

**Kegiatan Inti** dilakukan undian untuk memilih regu pemukul dan regu penjaga. Hasil undian regu A menjadi pemukul dan regu B menjadi penjaga. Siswa bermain kasti dengan benar. Regu A waktu memukul bola 1 anak tidak mengenai bola mereka hinggap ditiang pertama. Pelempar bola 1 kali melemparkan bola tidak sesuai dengan permintaan pemukul dan pemukul tidak mengayunkan alat pemukul bola. Pemukul lari ke tiang pemberhentian 1 secara bebas. Penjaga menangkap bola 1 kali. Pemain Regu A 5 anak atas pukulan temannya dapat melewati pemberhentian 1, 2, dan ke ruang bebas. 3 anak atas pukulannya sendiri dapat melewati pemberhentian 1, 2 dan kembali ke ruang bebas. Anak-anak melakukan pengamatan gerak bola pada waktu bermain kasti. Dalam mengamati kadang-kadang kurang fokus karena dilakukan sambil bermain kasti. Setelah 15 menit pemain kasti istirahat selama 10 menit.



Gambar 03. Anak Bermain Kasti

Setelah waktu istirahat selesai wasit meniup peluit tanda pertandingan akan dimulai lagi. Babak ke 2 regu pemukul ganti regu B sedangkan regu A menjadi penjaga. Regu B menjadi pemukul bola ada 3 pemain memukul bola tidak mengenai bola, ke 3 pemain tersebut lari ke pemberhentian pertama. Pelempar bola 1 kali melemparkan bola tidak sesuai dengan permintaan pemukul, sehingga pemukul bebas berlari ke pemberhentian pertama. Pemain Regu A 5 anak atas pukulan temannya dapat melewati pemberhentian 1 dan 2 ke ruang bebas. 2 anak atas pukulannya sendiri dapat melewati pemberhentian 1, 2 dan kembali ke ruang bebas. Regu B dapat menangkap bola 1 kali. Anak-anak melakukan pengamatan gerak benda sambil bermain kasti. Waktu pengamatan gerak benda masih dijumpai anak-anak yang berbicara dengan temannya. Wasit meniup peluit panjang tanda permainan telah selesai. Pertandingan dimenangkan oleh regu B. Siswa melakukan penenangan dengan menyajikan lagu Tek Kotek Kotek.



Gambar 04. Siswa Bernyanyi

Selanjutnya, guru membagikan LKS, siswa mendiskusikan LKS dengan kelompoknya. Selesai mengerjakan LKS siswa melakukan tanya jawab macam gerak benda hasil pengamatan dengan kelompoknya.

Kegiatan Penutupan dilakukan guru dengan membagikan soal ulangan, siswa mengerjakan soal ulangan. Selanjutnya siswa menyimpulkan materi pelajaran gerak benda dengan bimbingan guru. Selanjutnya Guru mengadakan refleksi pelaksanaan pembelajaran gerak benda melalui permainan kasti. Pembelajaran sesuai dengan skenario walaupun masih ada beberapa anak dalam bermain kasti kurang fokus, dalam pengamatan Gerak Bola dalam permainan kasti masih dijumpai sambil begurau dengan temannya.

Pengamatan dilakukan selama siswa mengikuti pembelajaran gerak benda melalui bermain kasti Adapun hasil sebagai berikut. (a) Saat bermain kasti ada beberapa anak dari regu A dan regu B yang bermain sambil bersenda gurau dengan temannya. (b) Ada siswa dari regu A dan B yang takut menangkap bola. (c) Beberapa siswa memukul bola sampai 3 (tiga) kali tidak kena bola. (d) Pelempar bola dari ke dua regu, memberikan lemparan tidak sesuai dengan permintaan pemukul. (e) Beberapa anak tidak sungguh-sungguh mengamati gerakan bola dalam permainan kasti. (f) Dari ke dua regu beberapa anak yang bermain dan tidak mendengarkan sendiri pada saat tanya jawab tentang gerak benda.

Berdasarkan hasil analisis ulangan anak masih terdapat 9 (sembilan) anak yang memperoleh nilai di bawah KKM atau belum tuntas. Nilai hasil ulangan siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 : Nilai Hasil Ulangan Siswa Siklus I

No	Nilai	Frekwensi	N X F	Presentasi (%)	Keterangan	
					Tuntas	Belum Tuntas
1	100	1	100	5	V	
2	90	2	180	10	V	
3	80	3	240	15	V	
4	70	5	350	20	V	
5	60	9	540	45		V
Jumlah			1410			
Rata-rata			70.5			
Ketuntasan Klasikal				55		

Berdasarkan hasil ulangan materi gerak benda siswa memperoleh nilai di bawah KKM 9 siswa atau 45 % dari 20 siswa. Ketuntasan klasikal 55 % belum tuntas dan hasil pengamatan. Refleksi dilakukan sebagai berikut. (a) Apakah dalam menjelaskan peraturan permainan kasti terlalu cepat? (b) Apakah motivasi yang diberikan masih kurang? (c) Apakah latihan gerak dasar yang berhubungan dengan kasti masih kurang? (d) Apakah dalam memberi pengarahan untuk mengamati gerak bola kurang dipahami? (e) Apakah perhatian guru pada waktu tanya jawab kurang menyeluruh?

Adapun tindakan pada siklus II sebagai berikut. (a) Menjelaskan peraturan kasti. (b) Memberikan motivasi kepada 9 (sembilan) anak mengamati gerak bola dalam permainan kasti. (c) Melatih 8 (delapan) anak gerak dasar kasti. (d) Memberi penjelasan atau contoh mengamati gerak bola. (e) Memberi perhatian khusus saat anak tanya jawab tentang macam gerak bola, gerak air keringat, manfaat gerak benda

**Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Adapun pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal, 17 dan 24 Pebruari 2019, selama 2 pertemuan (1 pertemuan = 2 X 35 menit) sebagai berikut.

#### **Pertemuan I**

Dalam perencanaan ini dilaksanakan kegiatan membuat silabu, menyusun RPP, membuat LKS, menyiapkan soal ulangan, membuat lembar catatan pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan alat pembelajaran, membuat daftar penilaian permainan kasti, dan membuat pedoman penskoran.

Pelaksanaan Tindakan dilakukan melalui kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Kegiatan pembukaan dilakukan guru dan siswa dengan menyiapkan peralatan bermain kasti seperti : bola kasti, pemukul, peluit, tiang hinggap, pengukur waktu. Selanjutnya. Guru bersama-sama anak-anak ke lapangan untuk mengikuti pembelajaran permainan Kasti. Guru mengucapkan salam dijawab secara serempak oleh anak-anak. Guru menyuruh Siswa untuk berdoa bersama-sama. Selanjutnya guru mengabsen kehadiran siswa. Semua anak-anak hadir dan siap mengikuti pembelajaran. Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Mata pelajaran yang diteliti adalah Sain (Ilmu Pengetahuan Alam) materi Gerak Benda kelas III semester II. Guru mengingatkan kembali kepada anak-anak aturan permainan kasti : Agar permainan kasti dapat berjalan dengan baik, ada beberapa peraturan permainan yang perlu dipahami. Guru membacakan pembagian regu bermain kasti, terdiri dari 2 regu. Untuk mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran gerak benda melalui permainan kasti siklus II anggota regu A 50 % diambil dari regu B. Begitu sebaliknya anggota Regu B anggotanya 50% diambil dari regu A. Jumlah anggotanya masing-masing 10 siswa. Sebelum permainan kasti di mulai siswa melakukan pemanasan ( senam ) terlebih dahulu.



Gambar 05. Siswa Melakukan Pemanasan Senam

Kegiatan inti dilakukan undian untuk memilih regu pemukul dan regu penjaga. Hasil undian regu A menjadi pemukul dan regu B menjadi penjaga. Siswa bermain kasti dengan benar. Regu B waktu memukul bola 1 anak tidak mengenai bola mereka hinggap di tiang pertama. Pelempar bola 2 kali melemparkan bola tidak sesuai dengan permintaan pemukul dan pemukul tidak mengayunkan alat pemukul bola. Pemukul lari ke tiang pemberhentian 1 secara bebas. Penjaga menangkap bola 2 kali. Pemain Regu A 6 anak atas pukulan temannya dapat melewati pemberhentian 1, 2, dan ke ruang bebas. 4 anak atas pukulannya sendiri dapat melewati pemberhentian 1, 2 dan kembali ke ruang bebas. Siswa melakukan pengamatan gerak bola pada waktu bermain kasti. Anak-anak aktif mengamati gerak bola dalam bermain kasti. Tanpa diingatkan oleh guru anak-anak mengamati gerak bola. Setelah 15 menit pemain kasti istirahat selama 10 menit.



Gambar 06. Anak Bermain Kasti

Setelah waktu istirahat selesai wasit meniup peluit tanda pertandingan akan dimulai lagi. Babak ke 2 regu pemukul ganti regu B sedangkan regu A menjadi

penjaga. Regu B waktu memukul bola ada 3 pemain memukul bola tidak mengenai bola, ke 2 pemain tersebut lari ke pemberhentian pertama. Pelempar bola 1 kali melemparkan bola tidak sesuai dengan permintaan pemukul, sehingga pemukul bebas berlari ke pemberhentian pertama. Pemain Regu B 7 anak atas pukulan temannya dapat melewati pemberhentian 1 dan 2 ke ruang bebas. 6 anak atas pukulannya sendiri dapat melewati pemberhentian 1, 2 dan kembali ke ruang bebas. Regu A dapat menangkap bola 1 kali. Anak-anak melakukan pengamatan gerak benda sambil bermain kasti. Permainan setelah berjalan 15 menit wasit meniup peluit tanda permainan telah selesai. Pertandingan dimenangkan oleh regu B. Siswa melakukan penenangan dengan menyajikan lagu Tik-Tik Bunyi Hujan. Siswa mendiskusikan manfaat gerak benda dalam kehidupan sehari-hari dengan kelompoknya.

Pada kegiatan penutupan, Siswa menyimpulkan materi pelajaran gerak benda dengan bimbingan guru. Selanjutnya Guru mengadakan refleksi pelaksanaan pembelajaran gerak benda melalui permainan kasti. Pembelajaran sesuai dengan skenario siswa aktif melakukan permainan kasti dan melakukan pengamatan gerak bola tanpa diperintah.

### **Pertemuan II**

Pelaksanaan tindakan terdiri atas pembukaan, inti, dan penutup. Kegiatan pembukaan Guru bersama siswa menyiapkan peralatan bermain kasti. Selanjutnya Guru bersama-sama anak-anak ke lapangan untuk mengikuti pembelajaran permainan Kasti. Guru mengucapkan salam dijawab secara serempak oleh anak-anak. Guru menyuruh Siswa untuk berdoa bersama-sama. Kemudian guru mengabsen kehadiran siswa. Semua anak-anak hadir dan siap mengikuti pembelajaran. Guru menyampaikan KD dan Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Mata pelajaran yang diteliti adalah Sain ( Ilmu Pengetahuan Alam ) materi Gerak Benda kelas III semester II. Guru menjelaskan aturan permainan. Agar permainan kasti dapat berjalan dengan baik, ada beberapa peraturan permainan yang perlu dipahami. "Anak-anak apa masih paham tentang aturan bermain kasti yang kemarin dijelaskan oleh bapak guru". Anak-anak menjawab sesempak "masih ingat Pak".

Kegiatan Inti dilakukan undian untuk memilih regu pemukul dan regu penjaga. Hasil undian regu A menjadi pemukul dan regu B menjadi penjaga. Siswa bermain kasti dengan benar. Regu A waktu memukul bola 2 anak tidak mengenai bola mereka hinggap di tiang pertama. Pelempar bola 2 kali melemparkan bola tidak sesuai dengan permintaan pemukul dan pemukul tidak mengayunkan alat pemukul bola. Pemukul lari ke tiang pemberhentian 1 secara bebas. Penjaga menangkap bola 1 kali. Pemain Regu A 6 anak atas pukulan temannya dapat melewati pemberhentian 1, 2, dan ke ruang bebas. 2 anak atas pukulannya sendiri dapat melewati pemberhentian 1, 2 dan kembali ke ruang bebas. Siswa melakukan pengamatan gerak bola pada waktu bermain kasti. Dalam mengamati kadang-kadang kurang fokus karena dilakukan sambil bermain kasti. Setelah 15 menit pemain kasti istirahat selama 10 menit.



Gambar 07. Anak Bermain Kasti

Setelah waktu istirahat selesai wasit meniup peluit tanda pertandingan akan dimulai lagi. Babak ke 2 regu pemukul ganti regu B sedangkan regu A menjadi

penjaga. Regu B menjadi pemukul bola ada 3 pemain memukul bola tidak mengenai bola, ke 3 pemain tersebut lari ke pemberhentian pertama. Pelempar bola 1 kali melemparkan bola tidak sesuai dengan permintaan pemukul, sehingga pemukul bebas berlari ke pemberhentian pertama. Pemain Regu A 5 anak atas pukulan temannya dapat melewati pemberhentian 1 dan 2 ke ruang bebas. 8 anak atas pukulannya sendiri dapat melewati pemberhentian 1, 2 dan kembali ke ruang bebas. Regu B dapat menangkap bola 2 kali. Anak-anak melakukan pengamatan gerak bola sambil bermain kasti. Waktu pengamatan gerak benda masih dijumpai anak-anak yang berbicara dengan temannya. Wasit meniup peluit panjang tanda permainan telah selesai. Pertandingan dimenangkan oleh regu B. Siswa melakukan penenangan dengan menyajikan lagu Gundul-Gundul Pacul.

Selanjutnya, guru membagikan LKS, siswa mendiskusikan LKS dengan kelompoknya. Setelah siswa selesai mendiskusikan LKS siswa membacakan hasil pekerjaannya. Membaca terlebih dahulu regu A dan ditanggapi oleh regu B. Selanjutnya regu B membacakan hasil diskusi kelompok di tanggapi regu A. Regu A memberi saran ke regu B sebaliknya regu B juga memberi saran ke regu A. Regu A dan B memperbaiki hasil diskusi kelompok berdasarkan saran dari regu lain.

Pada kegiatan Penutupan, guru membagikan soal ulangan, siswa mengerjakan soal ulangan. Selanjutnya siswa menyimpulkan materi pelajaran gerak benda dengan bimbingan guru. Selanjutnya, Guru mengadakan refleksi pelaksanaan pembelajaran gerak benda melalui permainan kasti. Pembelajaran sesuai dengan skenario walaupun masih ada beberapa anak dalam bermain kasti kurang fokus, dalam pengamatan Gerak Bola dalam permainan kasti masih dijumpai sambil begurau dengan temannya..

Pengamatan dilakukan selama siswa mengikuti pembelajaran gerak benda melalui bermain kasti Adapun hasil sebagai berikut. (a) Setelah diberi penjelasan peraturan bermain kasti anak-anak melakukan permainan kasti dengan sungguh-sungguh tidak ada yang bermain sambil bersenda gurau dengan temannya. (b) Siswa berani menangkap bola. (c) Setelah mendapat latihan gerak dasar bermain kasti semua anak telah dapat memukul bola. (d) Mendapat motivasi anak-anak dengan sungguh-sungguh mengamati gerakan bola dalam permainan kasti. (e) Dalam berdiskusi tidak ada anak yang bergurau sendiri, semua ikut partisipasi dalam berdiskusi.

Berdasarkan hasil analisis ulangan semua anak memperoleh nilai  $\geq$  KKM atau tuntas 100 %. Nilai ulangan siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.2 : Nilai Hasil Ulangan Siswa Siklus II**

No	Nilai	Frekwensi	N X F	Presentasi (%)	Keterangan	
					Tuntas	Behum Tuntas
1	100	3	300	15	V	
2	90	4	360	20	V	
3	80	4	320	20	V	
4	70	9	630	45	V	
<b>Jumlah</b>		20	1610	100		
<b>Rata-rata</b>			80.5			
<b>Ketuntasan Klasikal</b>				100		

Berdasarkan hasil ulangan dan pengamatan selama proses belajar mengajar : semua siswa memperoleh nilai  $\geq$  KKM siswa atau 100 % dari 20 siswa dan secara klasikal 100 % anak tuntas. Hasil pengamatan sebagai berikut. Setelah diberi motivasi dan latihan gerak dasar permainan kasti nilai dan keterampilan anak terhadap permainan kasti meningkat dan pembelajaran berjalan optimal semua anak aktif. Hasil refleksi dipergunakan untuk meningkatkan dan untuk mengambil keputusan dalam rangka mendidik anak.

### Pembahasan Hasil Tindakan

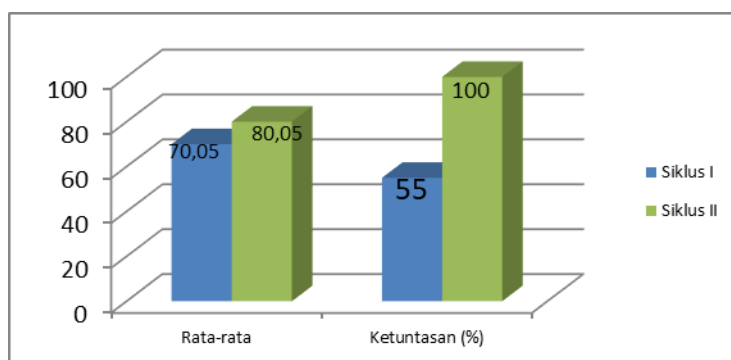
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus diperoleh data seperti berikut ini. Permainan Tradisional Kasti dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi gerak benda. Hasil penelitian siklus I dan siklus II sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.3 berikut ini.

**Tabel 4.3 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dengan Siklus II**

No	Nilai	Siklus I			Siklus II			Keterangan
		F	NxF	%	F	NxF	%	
1	100	1	100	5	3	300	15	T
2	90	2	180	10	4	360	20	T
3	80	3	240	15	4	320	20	T
4	70	5	350	25	9	630	45	T
5	60	9	540	45	-	-	-	BT
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>1.410</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>1.610</b>	<b>100</b>	
<b>Rata-rata /Ketuntasan</b>			<b>70,05</b>	<b>55</b>		<b>80,05</b>	<b>100</b>	

Dari tabel 4.3 dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan Permainan Tradisional Kasti dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi gerak benda, diperoleh nilai tes tertinggi siklus I sebesar 100 dan siklus II sebesar 100. Nilai tes terendah pada siklus I sebesar 60 sedang pada siklus II sebesar 70. Anak yang mendapat nilai 100 pada siklus I 1 anak atau 5 %, pada siklus II sebanyak 3 anak atau 15 % dari 20 anak. Anak yang mendapat nilai 90 pada siklus I sebanyak 2 anak atau 10 %, pada siklus II sebanyak 4 anak atau 20 % dari 20 anak. Siswa yang mendapat nilai 80 pada siklus I sebanyak 3 anak atau 15 % pada siklus II sebanyak 4 anak atau 20 % dari 20 anak. Siswa yang mendapat nilai 70 pada siklus I sebanyak 5 anak atau 25 %, pada siklus II 9 anak atau 45 % dari 20 anak. Siswa yang mendapat nilai 60 pada siklus I sebanyak 9 anak atau 45 % dari 20 anak, pada siklus II tidak ada. Nilai rata-rata IPA materi gerak benda adalah pada siklus I sebesar 70.05 dan pada siklus II sebesar 80,05 terjadi kenaikan 10. Ketuntasan belajar yang dicapai adalah pada siklus I sebesar 55 % dan pada siklus II sebesar 100 % terjadi kenaikan sebesar 45 %. Berdasarkan hasil tersebut di atas dinyatakan bahwa permainan kasti dapat meningkatkan prestasi belajar IPA materi gerak benda. Selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA materi gerak benda melalui permainan kasti dapat dilihat pada Diagram 4.1 berikut ini.

**Diagram 4.1 Perbandingan Hasil Siklus I dengan Siklus II**



### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran permainan kasti dapat meningkatkan prestasi IPA gerak benda siswa kelas III semester II tahun ajaran 2018-2019 Sekolah Dasar Negeri 1 Dompjong Kecamatan Bendungan Kabupaten Trenggalek, yang dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan sebagai berikut : Nilai rata-rata IPA materi gerak benda adalah pada siklus I sebesar 70,05 dan pada siklus II sebesar 80,05 terjadi kenaikan 10. Ketuntasan belajar yang dicapai adalah pada siklus I sebesar 55 % dan pada siklus II sebesar 100 % terjadi kenaikan sebesar 45 %. Berdasarkan hasil tersebut di atas dinyatakan bahwa permainan kasti dapat meningkatkan prestasi belajar IPA materi gerak benda.

### DAFTAR RUJUKAN

- Amin, Mohamad. (2006). Pembelajaran Kontekstual Melalui Hands and Activity. Depdikbud. (1989). Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Sekolah Dasar. Jakarta
- Depdiknas, (2003). Model Pembelajaran Sains Sekolah Dasar. Jakarta
- Gie, The Liang. (1981). Cara Belajar Yang Efesien. Yogyakarta: Pusat Kemajuan Studi.
- Harsa, M. (2003). Kurikulum Berbasis Kompetensi : Pendekatan dan Implementasi di SCTP: Makalah dalam Seminar Nasional Exchange Experience dengan tema Pembelajaran MIPA Kontekstual Menyongsong Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi, 9 Juli 2003 di FMIPA UM.
- Haryanto. (2004). Sains Untuk Sekolah Dasar Kelas VI. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Mikarsa, Hera Lestari, dkk. (2008). Pendidikan Anak Di SD. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Poerwodarminta, WJS. (1984). Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.
- Purwanto, Nalim. (1990). Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi, Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineksa Cipta.