

## **MODEL KOOPERATIF TERHADAP MODIFIKASI PEMBELAJARAN DALAM PERMAINAN KASTI PADA SISWA KELAS V SDN GENENGANJASEM 1 KECAMATAN KABUH**

**Daris Mariati**

*SDN GenenganjaseM I Kabuh Jombang*

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam menguasai teknik dasar permainan kastidengan menggunakan model pembelajaran kooperatif pada siswa kelas V SDN GenenganjaseM I Kabuh. Bentuk penelitian yang dipakai adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas adalah adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. (Aqib, 2009: 13). Objek penelitian ini adalah siswakesel V SDN GenenganjaseM I Kabuh.Siswa kelasV SDN GenenganjaseM I Kabuh tahun ajaran 2012/2013 berjumlah 24siswa. Hasil penelitianmenunjukkan bahwa (1) Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menguasai teknik dasar permainan kasti pada siswa kelas V SDN GenenganjaseM I Kecamatan Kabuh antara lain : (a) Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi lewat bahan bacaan, (b) Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar dan (c) Guru membimbing kelompok bekerja dan belajar untuk : Melakukan gerakan melambungkan/melempar bola tanpa bola dengan hitungan, Melakukan lempar tangkap dari berbagai arah dan kecepatan : melempar bola lurus, melempar bola lambung, melempar menyusur tanah dilakukan secara berpasangan, Melakukan gerakan memukul bola dengan hitungan, Memukul bola yang di lambungkan sendiri, Memukul bola yang dilambungkan oleh orang lain, Bermain kasti dengan peraturan yang dimodifikasi. (d) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari atau masing-masing kelompok, dan (e) Guru memberikan penghargaan. (2)aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menguasai teknik dasar permainan kasti pada siswa kelas V SDN GenenganjaseM I Kabuh siklus I sebesar 49% denga criteria cukup aktif dan siklus II sebesar 71% dengan kriteria aktif, atau meningkat sebesar 22%.

**Kata kunci :** *Metode Kooperatif, Permainan Kasti*

The goal of this research is to determine the improvement of student learning outcomes in a baseball game to master the basic techniques of using cooperative learning in classV SDN GenenganjaseM I Kabuh. Form of research used was Classroom Action Research. Classroom Action Research is is a scrutiny of the activities that are intentionally raised and occur in a classroom. (Aqib, 2009: 13). Object of this research is classV SDN GenenganjaseM I KabuhAcademic year 2012/2013amount 24student. The results showed that (1) The implementation of cooperative learning model to improve learning outcomes of students in mastering the basic techniques of the game of rounders in classV SDN GenenganjaseM I Kecamatan Kabuh among others : (a) The teacher presents information to students by way of demonstration through reading materials, (b) The teacher organizes students into learning groups and (c) Teachers guide the working groups and learn to: Perform movements toss / throw a ball without a ball with the count, throwing Doing capture from various directions and speeds: throw a straight ball, throw the ball hull, melempar done in pairs along the ground, hitting the ball with motion seating count, Hitting the ball in his own bounce, Hit the ball which bounced by someone else, play rounders with modified rules. (d) Teachers evaluate the learning outcomes of the

material studied or each group, and (e) Teachers give awards. (2)students in the implementation of learning activities using cooperative learning model to improve learning outcomes of students in mastering the basic techniques of the game of rounders in classV SDN Genenganjasem I Kabuh irst cycle of 49% criteria premises quite active and the second cycle by 71% with the current criteria, or an increase of 22%.

**Keywords :** *Cooperative Methode, Game Kasti*

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan perlu diberikan kepada semua peserta didik karena bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagi aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong pertumbuhan fisik, psikis, ketrampilan motorik, pengetahuan, penalaran, serta pembiasaan pola hidup sehat. Dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI (BSNP, 2007: 2), salah satu ruang lingkup aspek mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah permainan kasti.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan guru bidang studi Pendidikan Jasmani Olah raga dan Kesehatan SDN Genenganjasem I Kecamatan Kabuh diperoleh informasi bahwa permainan kasti merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa kelas V. Teknik dasar permainan kasti antara lain, melambungkan bola, melempar bola, menangkap bola, memukul bola, dianggap sesuatu yang rumit, membutuhkan energi, dan pikiran untuk melakukannya. Anggapan ini mengakibatkan beberapa siswa menjadi malas belajar permainan kasti, sehingga beberapa siswa masih enggan untuk ikut berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. (hasil wawancara dengan Guru Penjasorkes)

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmanisiswa kelas V SDN Genenganjasem I Kecamatan Kabuh bahwa pembelajaran penjasorkes, khususnya pada materi permainan kasti, siswa cenderung pasif. siswa kurang tertarik dengan pembelajaran permainan kasti, sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran ini. Siswa cenderung melakukan aktivitas lain yang lebih menarik perhatian, misalnya seperti bermain, sering mengganggu temannya pada waktu pelajaran dan mengobrol dengan temannya. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung bersikap pasif, enggan bertanya, takut atau malu untuk bertanya. Siswa jarang berdiskusi dengan temannya, siswa yang kurang paham atau tidak mengerti tentang suatu materi cenderung untuk diam. Keadaan siswa seperti tersebut jika didiamkan akan menyebabkan siswa akan semakin mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi yang dipelajari. Salah satu solusi pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah berbagai macam metode pembelajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. (Slavin, 2005: 4).

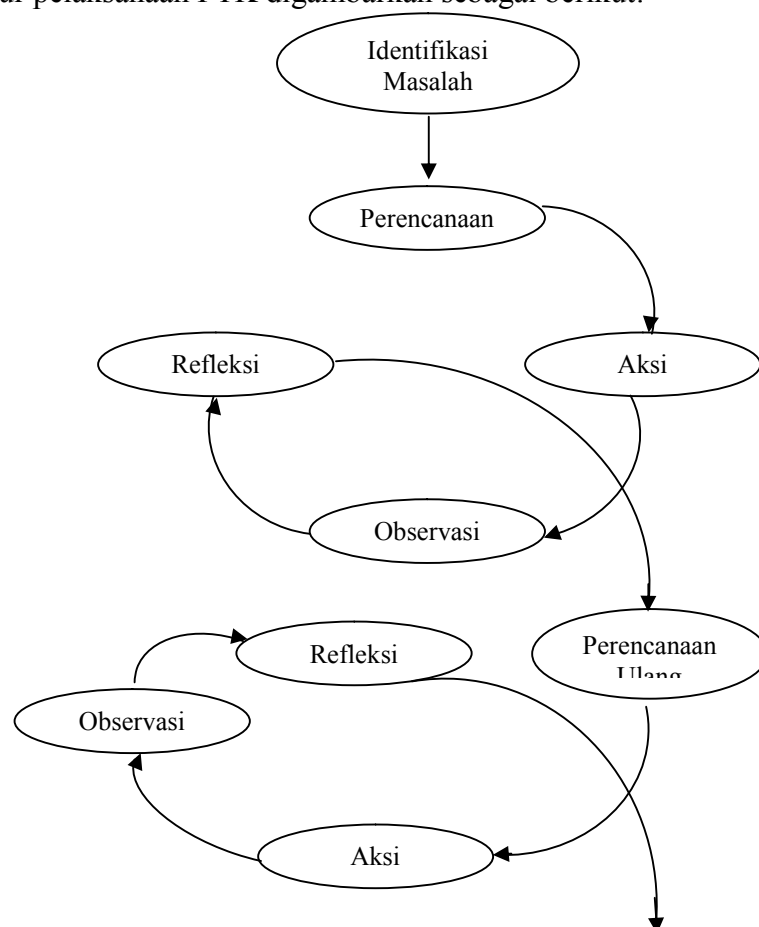
Kedudukan metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran, dan sebagai alat untuk mencapai tujuan. (Djamarah dan Zain, 2010: 72). Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku baik yang meliputi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang terbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan (Hanafiah dan Suhana, 2010: 7). Belajar menurut teori behavioristik, adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon (Budiningih, 2005: 20).

Menurut Slavin (2005: 4) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah berbagai macam metode pembelajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Kasti berasal dari bahasa Belanda termasuk dalam jenis permainan bola kasti yang menggunakan bola kecil. Kasti adalah permainan beregu (tim) yang dimainkan oleh 2 regu masing-masing regu 12 orang pemain. Bagi orang yang mendapatkan kesempatan memukul disebut regu pemukul atau pihak pemukul. Permainan kasti dimainkan di atas lapangan rumput yang rata berbentuk empat persegi panjang, dimana lebar dan panjangnya kurang lebih berbanding 1 dengan 2. di atas lapangan terdapat sebuah tiang hinggap untuk pertolongan pelari yang disebut tiang pertolongan, dan 2 buah tiang hinggap bebas yang terdapat pada bagian akhir lapangan disebut tiang bebas. Alat pemukul dalam permainan bola kasti terbuat dari kayu yang disebut kayu pemukul. Dalam permainan bola kasti juga digunakan bola kecil. (Srihati dan Soetari, 1996:224)

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. (Aqib, 2009: 13). Desain Penelitian Tindakan Kelas menggunakan desain penelitian Taggart. Prosedur pelaksanaan PTK digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Model PTK Spiral**

Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus atau putaran, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali ke-1 dan seterusnya. Meskipun sifatnya berbeda, langkah ke-2 dan ke-3 dilakukan secara bersamaan jika pelaksana dan pengamat berbeda.

a. Instrumen Penelitian dan Teknik Analisis Data

Instrumen dalam penelitian ini antara lain : (1) tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dan untuk mengetahui ketuntasan belajar. Instrumen keberhasilan belajar berupa tes perbuatan/praktek yang diberikan setiap akhir tindakan (2) Observasi bertujuan mengetahui keterlaksanaan RPP dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi dituangkan dalam lembar observasi siswa dan (3) Dokumentasi bertujuan sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk bukti dalam proses penelitian. Analisa data antara lain: analisa aktivitas siswa dan analisa hasil tes praktek siswa. Data hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran dianalisis dengan menggunakan persentase (%) sebagai berikut :

$$\% = \frac{\bar{x}}{\sum x} \times 100\%$$

(Daryanto,2011 : 192)

Dimana :

% = Prosentase angket

$\bar{x}$  = rata-rata

$\sum x$  = jumlah rata-rata

Data hasil tes praktek siswa diakhir setiap siklus dapat diketahui melalui rubrik penilaian pada tabel berikut :

Tabel 1. Rubrik Penilaian Unjuk Kerja Permainan Kasti

ASPEK YANG DINILAI	KUALITAS GERAK			
	1	2	3	4
1. Melambungkan bola				
2. Melempar bola				
3. Menangkap bola				
4. Memukul bola				
5. Berlari				
JUMLAH				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL = 20				

Sumber : Srihati dan Soetari (1996:236)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Siklus I

**Tabel 2 :Hasil Tes Praktik Permainan KastiSiklus I**

No. absen	Skor/Aspek yang dinilai					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1	3	3	3	2	2	13
2	2	2	2	3	2	11
3	3	3	3	2	2	13
4	3	2	2	3	2	12
5	3	3	3	2	2	13
6	2	3	3	2	2	12
7	3	3	3	2	2	13

No. absen	Skor/Aspek yang dinilai					Jumlah
	1	2	3	4	5	
8	2	2	3	2	1	10
9	2	2	2	1	2	9
10	2	2	2	3	2	11
11	2	2	2	2	2	10
12	2	2	2	3	2	11
13	3	1	2	2	2	10
14	2	3	2	2	2	11
15	2	2	2	3	3	12
16	2	2	2	2	3	11
17	1	2	2	2	3	10
18	2	2	2	1	2	9
19	2	3	3	2	3	13
20	3	2	2	2	2	11
21	3	2	3	3	3	14
22	2	3	3	1	2	11
23	3	3	3	2	2	13
24	3	3	2	2	2	12
Rata-rata	2,4	2,4	2,5	2,1	2,2	11,5
Persentase	59,4	59,4	60,4	53,1	54,2	57,3

Berdasarkan tabel di atas, hasil tes praktik rata-rata, 1) Melambungkan bolaskor rata-rata sebesar 2,4 (59,4%). 2) Melempar bola, skor rata-rata sebesar 2,4 (59,4%). 3) Menangkap bola, skor rata-rata sebesar 2,5 (60,4%). 4) Memukul bola, skor rata-rata sebesar 2,1 (53,1%). 5) Berlari, skor rata-rata sebesar 2,2 (54,2%) Rata-rata hasil skor tes praktek siswa pada siklus pertama sebesar 11,5 (57,3%) dan belum sesuai dengan harapan peneliti. Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus pertama rata-rata sebesar 7,9 (49%).

**Tabel 3: Aktivitas Siswa Siklus I**

No	Skor Max / Aktivitas siswa No :				Jml
	4	4	4	4	
1	3	1	2	3	9
2	2	2	2	1	7
3	3	2	3	1	9
4	2	1	3	2	8
5	1	2	1	1	5
6	2	1	1	2	6
7	1	1	1	1	4
8	2	1	3	1	7
9	3	1	3	2	9
10	1	2	3	3	9
11	2	1	2	1	6
12	2	3	3	2	10
13	2	2	3	1	8

No	Skor Max / Aktivitas siswa No :				Jml
	4	4	4	4	
	1	2	3	4	
14	2	3	2	3	10
15	2	3	2	2	9
16	3	2	3	2	10
17	2	2	3	2	9
18	3	2	2	2	9
19	1	2	2	2	7
20	2	2	2	1	7
21	2	2	2	2	8
22	2	2	3	2	9
23	2	2	2	2	8
24	1	1	2	2	6
Jumlah	48	43	55	43	189
Rata-rata	2	1,8	2,3	1,8	7,9
Persentase	50%	45%	57%	45%	49%

Berdasarkan table di atas, hasil pengamatan aktivitas siswa siklus pertama rata-rata sebesar 7,9 (49%), nilai tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menguasai teknik dasar permainan kasti pada siswa kelas V SDN Genenganjsem I Kecamatan Kabuh termasuk kriteria "Cukup Aktif".

## Siklus II

**Tabel 4 :Hasil Tes Praktik Permainan KastiSiklus II**

No. absen	Skor /Aspek yang dinilai					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1	3	3	3	3	3	15
2	3	4	4	3	3	17
3	4	3	3	3	3	16
4	3	4	3	3	3	16
5	4	3	3	3	3	16
6	4	3	3	3	3	16
7	3	3	3	4	4	17
8	3	4	4	3	3	17
9	3	3	3	3	3	15
10	3	3	3	3	3	15
11	3	4	3	3	3	16
12	3	3	3	3	3	15
13	4	3	3	3	3	16
14	3	3	3	3	3	15
15	3	3	3	3	3	15
16	4	3	3	3	3	16
17	2	3	3	3	3	14
18	3	3	3	2	3	14

No. absen	Skor /Aspek yang dinilai					Jumlah
	1	2	3	4	5	
19	3	3	3	3	3	15
20	3	3	3	3	3	15
21	3	3	3	4	3	16
22	3	4	3	3	3	16
23	3	3	3	3	3	15
24	3	3	3	3	2	14
Rata-rata	3,2	3,3	3,1	3,05	3,0	15,5
Persentase	79,2	80,2	77,1	76,0	75,0	77,5

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata tes siswa pada siklus kedua, menunjukkan bahwa : hasil tes praktik rata-rata, 1) Melambungkan bola skor rata-rata sebesar 3,2 (79,2%). 2) Melempar bola, skor rata-rata sebesar 3,3 (80,2%). 3) Menangkap bola, skor rata-rata sebesar 3,1 (77,1%). 4) Memukul bola , skor rata-rata sebesar 3,05 (76,0%). 5) Berlari, skor rata-rata sebesar 3,0 (75%) Rata-rata hasil skor tes praktek siswa pada siklus kedua sebesar 15,5 (77,5%) dan sudah sesuai dengan harapan peneliti.

**Tabel 5 :Aktivitas Siswa Siklus II**

No	Skor Max / Aktivitas siswa No :				Jml
	4	4	4	4	
	1	2	3	4	
1	3	3	3	3	12
2	3	3	3	2	11
3	3	3	3	3	12
4	3	3	3	3	12
5	2	3	2	2	9
6	3	3	3	3	12
7	2	2	2	2	8
8	3	2	3	3	11
9	3	3	3	3	12
10	2	3	3	3	11
11	3	2	2	3	10
12	3	3	3	3	12
13	3	3	3	2	11
14	3	3	3	3	12
15	3	3	3	3	12
16	3	3	3	3	12
17	3	3	3	3	12
18	3	3	3	3	12
19	3	3	3	3	12
20	3	3	3	3	12
21	3	3	3	3	12
22	3	3	3	3	12
23	3	3	3	3	12
24	2	2	3	3	10

No	Skor Max / Aktivitas siswa No :				Jml
	4	4	4	4	
	1	2	3	4	
Jumlah	68	68	69	68	273
Rata-rata	2,8	2,8	2,9	2,8	11,4
Persentase	71%	71%	72%	71%	71%

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas siswa siklus kedua rata-rata sebesar 71%, nilai tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menguasai teknik dasar permainan kasti pada siswa kelas V SDN Genenganjasem I Kecamatan Kabuh termasuk kriteria "Aktif".

Berdasarkan hasil tes praktik pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam menguasai teknik dasar permainan kasti pada siswa kelas V SDN Genenganjasem I Kecamatan Kabuh yang dilakukan kepada siswa, dari mulai melambungkan bola, melempar bola, menangkap bola, memukul bola dan berlari, pada akhir siklus ternyata terdapat kenaikan menjadi 77,5% dan termasuk baik.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas siswa pada siklus penelitian dengan 2 siklus penelitian pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam menguasai teknik dasar permainan kasti pada siswa kelas V SDN Genenganjasem I Kecamatan Kabuh menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus II yaitu rata-rata skor siklus I sebesar 49% dan rata-rata skor siklus II sebesar 71%, atau meningkat sebesar 22%.

Mengacu pada rata-rata skor siklus aktivitas yang mengalami peningkatan, maka dapat dinyatakan siswa selama mengikuti pembelajaran tentang permainan kasti dengan model pembelajaran kooperatif bergerak aktif

## SIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Pengaruh Metode Kooperatif Dalam Permainan Kasti Pada Siswa Kelas V SDN Genenganjasem 1 Kecamatan Kabuh Tahun Ajaran 2012/2013 " menghasilkan kesimpulan sebagai berikut : (1) Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menguasai teknik dasar permainan kasti pada siswa kelas V SDN Genenganjasem I Kecamatan Kabuh antara lain : 1) Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi lewat bahan bacaan, 2) Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, 3) Guru membimbing kelompok bekerja dan belajar untuk : (a) Melakukan gerakan melambungkan/melempar bola dengan hitungan, (b) Melakukan lempar tangkap dari berbagai arah dan kecepatan : melempar bola lurus, melempar bola lambung, melempar menyusur tanah dilakukan secara berpasangan, (c) Melakukan gerakan memukul bola dengan hitungan, (d) Memukul bola yang di lambungkan sendiri, (e) Memukul bola yang dilambungkan oleh orang lain dan (e) Bermain kasti dengan peraturan yang dimodifikasi. 4) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari atau masing-masing kelompok dan 5) Guru memberikan penghargaan. (2) Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menguasai teknik dasar permainan kasti pada siswa kelas V SDN Genenganjasem I Kecamatan Kabuh siklus I sebesar 49% dengan kriteria cukup aktif dan siklus II sebesar 71% dengan kriteria aktif, atau meningkat sebesar 22% dan (3) peningkatan hasil belajar siswa dalam menguasai teknik dasar permainan kasti dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif pada siswa kelas V SDN Genenganjasem I



Kecamatan Kabuh, siklus I sebesar 57,3% dan siklus II sebesar 77,5%, atau mengalami peningkatan sebesar 20,2%

Sebagai penutup dari penelitian ini, maka penulis mencoba memberikan saran yang dapat digunakan sebagai masukan ; 1) Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa tentang teknik dasar permainan kasti, maka peneliti menyarankan pada rekan-rekan guru untuk mencoba, mencari dan menggunakan strategi pembelajaran lainnya yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran, 2) Guru dalam mengajar di kelas harus mampu menciptakan media, metode dan teknik belajar yang menyenangkan sehingga siswa mau terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dan 3) Guru hendaknya gemar menambah wawasan dengan : membaca buku, ikut seminar, diskusi, *workshop* atau temu ilmiah lainnya, *surfing* di internet untuk menemukan jurnal-jurnal penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Utama
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rinek Cipta
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hanafiah, Nanang dan , Suhana, Cucu. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. <http://blog.unm.ac.id/model-pembelajaran-kooperatif>
- Slavin. 2005. *Cooperative Learning*. Second Edition. Boston: Allyn and Bacon. <http://artikelpenjas.blogspot.com>
- Srihati, Waryati dan Soetari. 1996. *Pendidikan Permainan Kecil*. U.T. Jakarta. <http://sdnpakuwon02cisurupan.blogspot.com/.../permainan-...kasti>