



**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN KASTI MELALUI
PERMAINAN KASTI HALRINT DALAM PENJASORKES
BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 1
WIRASABA KECAMATAN BUKATEJA
KABUPATEN PURBALINGGA
TAHUN 2015**

SKRIPSI

Diajukan Dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata 1
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Ayu Gandhy Pratiwi

6102411004

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 17 - 6 - 2015

Semarang, 17 Juni2015

Menyetujui

Pembimbing



Agus Pujiyanto, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197302022 00604 1 001

Yang mengajukan



Ayu Gandhy Pratiwi
NIM. 6102411004

Mengetahui,
Ketua Jurusan PJKR



Dr. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 19803 1 002

17/2015
16

ABSTRAK

Ayu Gandhy Pratiwi. 2015, "Model Pengembangan Permainan Kasti melalui permainan kasti HALRINT dalam penjasorkes bagi siswa Kelas IV sekolah dasar Negeri 1 Wirasaba Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga Tahun 2015". Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Model Pengembangan, Permainan kasti, Kasti HALRINT.

Pembelajaran permainan kasti di sekolah dasar belum dikelola secara maksimal sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Permasalahan dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana model pengembangan permainan kasti melalui permainan kasti dalam penjasorkes bagi siswa kelas IV sekolah dasar negeri 1 Wirasaba kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga?". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk model pengembangan permainan kasti melalui kasti HALRINT dalam penjasorkes bagi siswa sekolah dasar negeri 1 Wirasaba kecamatan Bukateja kabupaten Purbalingga.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang merupakan dasar untuk mengembangkan model yang akan dihasilkan, adapun prosedur atau langkah- langkahnya sebagai berikut: (1) Pembuatan produk awal; (2) revisi produk awal; (3) uji lapangan skala besar; (4) revisi produk akhir; (5) hasil akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan, kuesioner, lembar validasi ahli, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif.

Hasil penelitian dari validasi ahli pada uji coba skala kecil didapat presentase rata- rata sebesar 85,50% (baik). Hasil rata- rata kuesioner siswa pada uji coba skala kecil didapat presentase sebesar 90% (baik). Dari hasil validasi ahli pada uji lapangan didapat presentase rata- rata sebesar 93% (sangat baik). Hasil rata- rata kuesioner siswa pada uji lapangan didapat presentase sebesar 92% (sangat baik).

Simpulan dari pengembangan model permainan kasti melalui permainan kasti HALRINT dalam penjasorkes bagi siswa kelas IV sekolah dasar negeri 1 wirasaba kecamatan bukateja kabupaten purbalingga tahun 2015 memperoleh presentase rata- rata sebesar 93% dari validasi ahli penjas dan ahli pembelajaran sehingga produk ini termasuk dalam kategori layak untuk digunakan. Saran bagi guru penjasorkes, produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan kasti di SD Negeri 1 Wirasaba, SD negeri 1 Purbalingga lor, SD Negeri 2 Kemangkön.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya:

Nama : Ayu Gandhy Pratiwi

NIM : 6102411004

Jurusan/ Prodi: PJKR (PGPJSD)

Fakultas : Fakultas ilmu keolahragaan

Judul Skripsi : MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN KASTI MELALUI PERMAINAN KASTI "HALRINT" DALAM PENJASORKES BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 1 WIRASABA KECAMATAN BUKATEJA KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2015.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, 27 Mei 2015

akan,

Ayu Gandhy Pratiwi
NIM. 6102411004

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Ayu Gandhy Pratiwi NIM 6102411004 Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi Judul Model pengembangan permainan kasti melalui permainan kasti "Halrint" dalam penjasorkes bagi siswa kelas IV sekolah dasar Negeri 1 Wirasaba kecamatan Bukateja kabupaten Purbalingga Tahun 2015 telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Jum'at tanggal 07 Agustus tahun 2015.

Panitia Ujian



Ketua
Dr. H. Harry Pramono, M. Si.
NIP. 195910191985031001



Sekretaris
Supriyono, S.Pd., M.Or.
NIP. 197201271998021001

Dewan Penguji

1. Drs. H. Tri Nurharsono, M.Pd.
NIP. 196004291986011001

(Ketua)

2. Dra. Endang Sri Hanani, M. Kes.
NIP. 195906031984032001

(Anggota)

3. Agus Pujianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197302022006041001

(Anggota)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Keridhaan Rabb (Alloh) ada pada keridhaan orang tua dan murkanya Alloh ada pada murkanya orang tua” (HR. Tirmidzi)

PERSEMBAHAN

1. Kepada Alloh S.W.T yang telah memberikan rahmat dan karunianya, serta memberikan kemudahan atas segala sesuatunya.
2. Kepada orang tua saya: Bapak Sugianto dan Ibu Rodyah, terimakasih atas segala do'a dan dukungan, serta semangat yang selalu diberikan.
3. Kepada adik- adik saya: Berliana Nur Fatikhah dan Cahya muhamad okta fandi yang selalu menjadi penyemangat saya dalam meraih cita- cita dan masa depan yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi
4. Bapak Agus Pujiyanto, S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi dengan penuh sabar, jelas, mudah dipahami serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan pada khususnya dan Dosen Universitas Negeri Semarang pada umumnya atas ilmu yang telah diajarkan.
6. Seluruh staf tata usaha Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Bambang Margiyanto, S.Pd., Selaku Kepala SD Negeri 1 wirasaba kecamatan bukateja kabupaten purbalingga yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Seluruh guru SD Negeri 1 wirasaba kecamatan bukateja kabupaten purbalingga yang telah membantu pelaksanaan penelitian.

9. Siswa kelas IV SD Negeri 1 wirasaba kecamatan bukateja kabupaten purbalingga yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
10. Ayah, Ibu, Adik serta teman-teman tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materil serta doa restu demi terselesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini.

Atas segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan penulis, semoga amal yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca semua.

Semarang, 2015



Ayu Gendhy Pratiwi
NIM. 6102411004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
ABSTRAK.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PENGESAHAN KELULUSAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Pengembangan.....	6
1.4 Manfaat Pengembangan.....	6
1.5 Spesifikasi Produk.....	7
1.6 Pentingnya Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Landasan Teori	8
2.2 Kerangka Berfikir	49
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	50
3.2 Prosedur Pengembangan	51
3.3 Uji Coba Produk	51
3.3.1 Desain Uji coba	52
3.3.2 Subjek Uji Coba	52
3.4 Rancangan Produk	53
3.5 Jenis Data	61
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	61
3.7 Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I	63
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I	66
4.3 Revisi Produk	69

4.4	Penyajian Data Hasil Uji Coba II.....	69
4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba II	69
4.6	Prototipe Produk	78
BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian Prototipe Produk	86
5.2	Saran Pengembangan, Diseminasi, Dan Pengembangan lebih Lanjut	88
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN		92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil observasi sarana dan prasarana.....	3
2. Hasil wawancara dengan guru pendidikan jasmani	3
3. Kategori pengukuran denyut nadi	29
4. Perbedaan antara permainan kasti standar dengan permainan kasti Halrint	40
5. Klasifikasi Presentase	62
6. Pengukuran Denyut Nadi Uji Skala Kecil	64
7. Data Hasil kuesioner siswa uji coba skala kecil	64
8. Hasil pengisian kuesioner ahli penjas dan ahli pembelajaran Uji coba skala kecil	66
9. Hasil Pengukuran Denyut Nadi Uji Lapangan	70
10. Data Hasil kuesioner siswa uji coba lapangan	70
11. Hasil pengisian kuesioner ahli penjas dan ahli pembelajaran uji lapangan	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan permainan kasti standar.....	31
2. Lapangan permainan kasti Halrint	47
3. Prosedur pengembangan pada model permainan Kasti Halrint	51
4. Grafik presentase hasil uji coba skala kecil	65
5. Grafik presentase hasil uji lapangan	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat ijin observasi	90
2. Surat keterangan telah melakukan observasi	91
3. Usulan tema dan judul skripsi	94
4. Surat penetapan dosen pembimbing skripsi	95
5. Surat ijin penelitian skripsi	96
6. Surat keterangan penelitian skala kecil	97
7. Surat keterangan penelitian uji lapangan	98
8. Rencana pelaksanaan pembelajaran	100
9. Daftar nama siswa sampel uji coba skala kecil	106
10. Data evaluasi ahli hasil uji coba skala kecil	107
11. Tabel hasil kuesioner siswa uji coba skala kecil	109
12. Tabel pengamatan gerak psikomotor uji coba skala kecil	110
13. Tabel pengamatan aspek afektif	111
14. Daftar nama siswa sampel uji lapangan	112
15. Data evaluasi ahli hasil uji lapangan	113
16. Tabel hasil kuesioner siswa uji lapangan	115
17. Tabel pengamatan gerak psikomotor uji lapangan	117
18. Tabel pengamatan aspek afektif	118
19. Kisi- kisi wawancara guru dan siswa.....	120
20. Dokumentasi penelitian	227

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disekolah mempunyai arti penting bagi pendidikan secara keseluruhan. Keberadaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disekolah bukan hanya meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik jasmani anak, melainkan memberikan pengalaman dibidang kognitif, afektif, psikomotor dan fisik bagi anak. Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu ditangani sungguh- sungguh dan juga memperhatikan adanya sarana dan prasarana yang dapat menunjang susana pembelajaran yang kondusif. Untuk mencapai keberhasilan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi antara lain: guru, siswa, sarana dan prasarana serta kurikulum.

Dengan adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disekolah membuktikan bahwa olahraga merupakan unsur pembinaan yang harus meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk membangun kesehatan jasmani dan rohani, memupuk watak disiplin dan sportifitas serta meningkatkan pengembangan prestasi olahraga yang dapat meningkatkan rasa kebangsaan yang perlu dimasyarakatkan. Penilaian utama dari pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah bagaimana membuat anak senang dan gembira dalam melakukan aktifitas gerak, sehingga tingkat keterlibatan dan intensitas gerak dicapai dan diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan disajikan. Namun dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani belum berjalan secara efektif seperti yang diharapkan, kondisi kualitas

pengajaran pendidikan jasmani terutama pada sekolah dasar masih perlu diperbaiki. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu kurang adanya pembaharuan dalam gaya mengajar pendidikan jasmani, Untuk itu kebutuhan akan modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai suatu pendekatan alternatif dalam mengajar perlu dilakukan.

Dalam proses pembelajaran salah satu cara agar anak lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani adalah dengan adanya variasi. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan (Mulyasa, 2010: 78). Sedangkan menurut Uzer Usman (2010: 84), *variasi stimulus* adalah kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan siswa sehingga dalam situasi belajar mengajar siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi.

Pada studi pendahuluan melalui metode observasi (pengamatan) dan wawancara pada tiga sekolah dasar diantaranya yaitu SD Negeri 1 Purbalingga kulon, SD 2 Negeri Toyareka dan di SD Negeri 1 Wirasaba yang dilaksanakan pada tanggal 11 november 2014 sampai dengan selesai, peneliti telah melakukan pengamatan terhadap fasilitas dan sarana prasarana yang menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani serta melakukan wawancara dengan guru pendidikan jasmani dan siswa, dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dapat memaparkan bahwa ke tiga sekolah dasar tersebut memiliki fasilitas dan sarana prasarana olahraga yang hampir sama yaitu sekolah mempunyai satu paket kid atletik, peralatan kasti, bola voli, bola sepak, bola takraw, lapangan sepak bola, serta lintasan lompat jauh.

Dari hasil observasi awal melalui pengamatan fasilitas dan sarana prasarana di tiga sekolah tersebut peneliti menemukan permasalahan bahwa fasilitas lapangan yang ada di sekolah tersebut termasuk kategori kurang layak, karena rumputnya terlalu lebat dan menjadikan permukaannya licin, kemudian bola kasti yang digunakan dalam pembelajaran permainan kasti tersebut sudah tidak layak karena permukaannya terlalu keras hal tersebut dapat menciderai siswa, serta pemukul kasti yang digunakan dalam permainan kasti kurang sesuai karena terlalu berat hal tersebut dapat menyusahakan siswa dalam permainan saat memukul bola kasti, dari permasalahan ini maka diperlukan adanya model pengembangan permainan kasti yang dapat mengembangkan media atau alat sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kemudian dari hasil wawancara dengan guru pendidikan jasmani dan siswa, peneliti dapat memaparkan bahwa karakteristik siswa di tiga sekolah tersebut tidak jauh berbeda dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada umumnya, mereka masih senang bermain-main pada saat pembelajaran pendidikan jasmani dan mereka lebih menyukai olahraga permainan yang berkelompok. Peneliti juga menemukan permasalahan yang sama dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani yaitu belum adanya modifikasi di dalam permainan kasti, permainan kasti sudah sering diajarkan namun belum mencoba memberikan variasi pada permainan tersebut, hal ini dapat mengurangi antusiasme siswa di dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Dari hasil studi pendahuluan peneliti menemukan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi permainan kasti di tiga sekolah dasar antara lain:

- 1) Belum adanya modifikasi dalam permainan kasti yang variatif, serta dalam proses pembelajaran kurang menarik.
- 2) Fasilitas dan sarana prasarana dalam pembelajaran kasti kurang menunjang sehingga diperlukan adanya pengembangan media/ alat.
- 3) Kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran kasti sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan gerak siswa.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah permainan kasti yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV yang menarik, mudah, menyenangkan dan membuat anak aktif bergerak, sehingga peneliti tertarik untuk membuat model permainan kasti yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan dapat menciptakan berbagai modifikasi pembelajaran terhadap materi permainan tradisional kasti yang lebih variatif dan menyenangkan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif siswa, serta mengatasi kejenuhan yang sering dialami oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat mempengaruhi upaya perkembangan kemampuan gerak dasar siswa.

Dari latar belakang di atas, peneliti dapat memberikan alasan mengapa permasalahan tersebut perlu untuk diteliti, yaitu :

- 1) Paradigma pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dahulu lebih mengutamakan penguasaan teknik untuk mencapai prestasi, namun paradigma pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang berkembang sekarang ini lebih mengarah pada keaktifan siswa agar siswa dapat aktif bergerak dan gembira. Inilah tujuan utama dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang baik.

- 2) Agar siswa mampu mengenal terlebih dahulu arti penting olahraga secara umumnya dan arti penting pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada khususnya. Sehingga tujuan dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini dapat tercapai.
- 3) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar pada hakekatnya mempunyai arti, peran dan fungsi yang penting dalam upaya perkembangan gerak dasar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal dari uraian permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN KASTI MELALUI PERMAINAN KASTI HALRINT DALAM PENJASORKES BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 1 WIRASABA KECAMATAN BUKATEJA KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2015”.

1.2 Perumusan Masalah

Pembelajaran permainan kasti di sekolah dasar belum dikelola secara maksimal sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. pembelajaran pendidikan jasmani hanya mengajarkan cabang olahraga sesungguhnya tanpa adanya modifikasi dan variasi pada pembelajaran, pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan dapat menciptakan modifikasi pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan- permasalahan di atas agar permainan kasti lebih variatif dan menyenangkan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif, serta untuk mengatasi kurangnya fasilitas dan sarana prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani agar dapat meningkatkan antusiasme siswa

dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dapat mempengaruhi upaya perkembangan ketrampilan gerak dasar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis meneliti tentang “BAGAIMANA MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN KASTI MELALUI PERMAINAN KASTI HALRINT DALAM PENJASORKES BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 1 WIRASABA KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2015 ?”.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk penelitian berupa model pengembangan permainan kasti melalui permainan kasti HALRINT dalam penjasorkes bagi siswa kelas IV sekolah dasar Negeri 1 Wirasaba kecamatan Bukateja kabupaten purbalingga tahun 2015, agar dapat menghasilkan variasi dari permainan kasti yang diharapkan dapat meningkatkan upaya perkembangan ketrampilan gerak dasar siswa sesuai karakteristik anak sekolah dasar, permainan kasti HALRINT ini juga dapat melatih siswa untuk bergerak lebih aktif, melalui permainan kasti HALRINT siswa dapat trampil mempraktikkan berbagai gerak dasar seperti; berjalan, berlari, melompat dan melempar, hal ini mampu meningkatkan aspek kelincahan dan ketangkasan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

1.4 Manfaat Pengembangan

1.4.1 Bagi Peneliti

1.4.1.1 Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjasorkes.

1.4.1.2 Sebagai modal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi, S1 (pgpjsd).

1.4.2 Bagi Peneliti Lanjutan

1.4.2.1 Sebagai pertimbangan untuk peneliti pengembangan model permainan dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD kelas IV.

1.4.2.2 Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.

1.4.3 Bagi Guru Pendidikan Jasmani

1.4.3.1 Sebagai sumber bahan mengajar bagi guru pendidikan jasmani, yang memungkinkan memodifikasi bahan lama menjadi versi baru.

1.4.3.2 Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru pendidikan jasmani untuk menciptakan penemuan baru dan variasi mengajar sehingga anak tidak merasa cepat bosan, serta lebih aktif bergerak.

1.4.3.3 Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan melalui penelitian ini berupa model pengembangan permainan kasti melalui permainan kasti HALRINT dalam penjasorkes siswa kelas VI SD Negeri 1 Wirasaba kecamatan Bukateja kabupaten Purbalingga tahun 2015, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, agar dapat mengembangkan semua aspek yaitu aspek psikomotor, kognitif dan afektif siswa sehingga dapat melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani dengan rasa senang serta dapat meningkatkan upaya perkembangan gerak dasar siswa dan tingkat intensitas fisik kebugaran jasmani anak dapat tercapai.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Produk yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Pentingnya pengembangan antara lain:

1. Hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran permainan kasti.
2. Model pengembangan kasti halrint ini dapat mengatasi permasalahan fasilitas dan sarpras yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Menjadikan siswa agar lebih aktif bergerak serta meningkatkan upaya kemampuan gerak dasar siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.
4. Model permainan kasti Halrint ini dapat menambah model pembelajaran yang baru dalam materi permainan kasti.
5. Meningkatkan pengetahuan guru pendidikan jasmani dan olahraga mengenai modifikasi permainan tradisional kasti agar lebih variatif di dalam proses pembelajaran sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Landasan Teori

Pembelajaran sering diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan seorang guru sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Perubahan tingkah laku siswa kearah yang lebih baik bisa ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman sikap, perubahan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek- aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah untuk pemecahan permasalahan, pada landasan teori ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar dan ahli.

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan, motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara saksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008: 2).

Pendidikan Jasmani adalah pendidikan yang menggunakan aktifitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan, bentuk- bentuk aktifitas fisik yang digunakan oleh anak sekolah adalah bentuk gerak olahraga sehingga kurikulum pendidikan jasmani di sekolah memuat cabang-cabang olahraga (Soepartono, 2000: 1).

Menurut Adang Suherman (2000: 17), Pendidikan jasmani dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang, yaitu:

1. Pandangan tradisional, yang menganggap bahwa manusia terdiri dari 2 komponen yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini berpendapat bahwa pendidikan jasmani hanya mendidik segala sesuatu yang berhubungan dengan jasmani. Dengan kata lain pendidikan jasmani sebagai penyelaras pendidikan dan pelengkap saja.
2. Pandangan modern, menganggap bahwa manusia tidak terdiri atas bagian-bagian tertentu saja. Manusia adalah satu kesatuan dari bagian yang terpadu sehingga pendidikan jasmani sangat penting untuk pengembangan manusia secara utuh dan merupakan pendidikan secara keseluruhan baik jasmani maupun rohani.

2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani adalah mencakup perkembangan secara menyeluruh. Artinya dalam pendidikan jasmani tidak hanya untuk aspek jasmani saja, tapi terdapat nilai- nilai yang lain seperti mental, sosial. Menurut Samsudin (2008: 3), Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah:

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas- tugas pembelajaran Pendidikan Jasmani.

- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*Outdoor education*).
- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

2.1.1.3 Fungsi Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.

Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Adapun fungsi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai berikut:

- 1) Aspek organik, yaitu: (1) menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan, (2) meningkatkan kekuatan yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot, (3) meningkatkan daya tahan yaitu kemampuan otot atau kelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu

yang lama, (4) meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus menerus dalam waktu relatif lama, (5) meningkatkan fleksibilitas, yaitu: rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

- 2) Aspek *neuromuskuler*, yaitu: (1) meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot, (2) mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti: berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap/mencongklang, bergulir, dan menarik, (3) mengembangkan keterampilan non- lokomotor, seperti: mengayun, melengok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok, (4) mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti: memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan, bergulir, memvoli, (5) mengembangkan faktor- faktor gerak, seperti: ketepatan, irama, rasa gerak, *power*, waktu reaksi, kelincahan, (6) mengembangkan keterampilan olahraga, seperti: sepak bola, *soft ball*, bola voli, bola basket, *baseball*, atletik, tennis, beladiri dan lain sebagainya, (7) mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti, menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.
- 3) Aspek perseptual, yaitu: (1) mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat, (2) mengembangkan hubungan- hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di: depan, belakang, bawah, sebelah kanan atau sebelah kiri dari dirinya, (3) mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu: kemampuan mengkoordinasikan pandangan dengan keterampilan gerak

yang melibatkan tangan, tubuh, dan atau kaki, (4) mengembangkan keseimbangan tubuh yaitu: kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis, (5) mengembangkan dominansi (*dominancy*), yaitu: konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan/kiri dalam melempar atau menendang, (6) mengembangkan lateralitas (*laterality*), yaitu; kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri, (7) mengembangkan *image* tubuh (*body image*), yaitu kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang. Aspek kognitif, yaitu: (1) mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan, (2) meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan, dan etika, (3) mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi, (4) meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani, (5) menghargai kinerja tubuh: penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya, (6) meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem- problem perkembangan melalui gerakan.

5) Aspek sosial, yaitu: (1) menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada, (2) mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok, (3) belajar berkomunikasi dengan orang lain, (4) mengembangkan kemampuan

bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok, (5) mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat, (6) mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima di masyarakat, (7) mengembangkan sifat- sifat kepribadian yang positif, (8) belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif, (9) mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

- 6) Aspek emosional, yaitu: (1) mengembangkan respon yang sehat terhadap aktivitas jasmani, (2) mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton, (3) melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat, (4) memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas, (5) menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan (Samsudin, 2008: 5).

2.1.1.4 Ciri- ciri Pendidikan Jasmani

Dalam proses kegiatan belajar mengajar terdapat hal-hal yang harus diperhatikan. Klasifikasi yang diperoleh dari hasil belajar mengajar antara lain :

1) Kognitif

Menurut Bloom yang dikutip Uzer Usman (2010: 34- 35) aspek kognitif terdiri atas beberapa bagian yaitu: (1) Ingatan /*recall*, yang mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari teori yang sederhana sampai pada teori- teori yang sukar, (2) Pemahaman, mengacu pada kemampuan memahami makna materi, (3) Penerapan, mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi baru dan menyangkut penggunaan aturan, prinsip.

2) Afektif

Menurut Krathwohl yang dikutip oleh Uzer Usman (2010: 35- 36) aspek afektif terbagi dalam beberapa kategori yaitu : (1) Penerimaan, mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap sesuatu yang akan dicapai. (2) Pemberian respon, dalam hal ini siswa ikut serta secara aktif dan tertarik. (3) Karakterisasi, mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang dan hubungannya dengan kepribadian, sosial, dan emosi.

3) Psikomotor

Menurut Dave yang dikutip Uzer Usman (2010: 36- 37) aspek psikomotorik terbagi atas beberapa kategori yaitu: (1) Peniruan, terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan dan memberi respon serupa dengan yang diamati, (2) Manipulasi, menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan, penampilan, gerakan-gerakan pilihan melalui latihan.

2.1.1.5 Ruang Lingkup Pendidikan jasmani

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk meliputi aspek- aspek sebagai berikut:

1. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, ketrampilan lokomotor non- lokomotor, manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.

3. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, senam lantai dan aktivitas lainnya.
4. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, senam aerobic dan aktivitas lainnya.
5. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, ketrampilan bergerak di air, renang serta aktivitas lainnya.
6. Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/ karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung.
7. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari- hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Weil dalam Trianto (2010: 51), mengatakan bahwa model mengajar merupakan model belajar. Dengan model tersebut, guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide sendiri.

Johnson dalam Trianto (2010: 55) menyatakan untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berfikir kreatif. Aspek produk mengacu pada apakah pembelajaran

mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kemampuan atau kompetensi yang ditentukan.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran aktifitas jasmani merupakan salah satu metode yang tepat dimana keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sekalipun sambil bermain mereka sudah melaksanakan kegiatan jasmani sebagai upaya untuk menjaga kebugaran tubuh. Hal ini sangat bagus untuk melatih kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif siswa.

2.1.3 Pengertian Variasi Dalam Belajar Mengajar

Menurut Hasibuan dalam Muhiklaten (2012), variasi adalah keanekaan yang membuat sesuatu tidak monoton. Variasi di dalam kegiatan pembelajaran dapat menghilangkan kebosanan, meningkatkan minat dan keingintahuan siswa, melayani gaya belajar siswa yang beragam, serta meningkatkan kadar keaktifan siswa. Menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif. Dari definisi di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa variasi gaya mengajar adalah perubahan tingkah laku, sikap dan perbuatan guru dalam kontek belajar mengajar yang bertujuan untuk mengatasi kebosanan siswa, sehingga siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap pelajarannya. Dan ini bisa dibuktikan melalui ketekunan, antusiasme, keaktifan mereka dalam belajar dan mengikuti pelajarannya di kelas. Anak tidak bisa dipaksakan untuk terus menerus memusatkan perhatiannya dalam mengikuti pelajarannya, apalagi jika guru saat mengajar tanpa menggunakan

variasi alias monoton yang membuat siswa kurang perhatian, mengantuk, dan mengalami kebosanan.

2.1.3.1 Tujuan Dan Prinsip Penggunaan Variasi Mengajar

Menurut Soegito dalam Muhiklaten (2011), tujuan variasi mengajar yang paling utama adalah agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar, adapun tujuan yang lain adalah: (1) Meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik terhadap relevansi proses belajar mengajar. (2) Memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi. (3) Membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah. (4) Memberikan kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar individual. (5) Mendorong peserta didik untuk belajar. Adapun beberapa prinsip penggunaan variasi mengajar yang sangat penting untuk diperhatikan dan betul-betul dihayati guna mendukung pelaksanaan tugas mengajar di kelas. Prinsip-prinsip penggunaan variasi mengajar itu adalah sebagai berikut:

1. Dalam menggunakan keterampilan variasi sebaiknya semua jenis variasi digunakan, selain juga harus ada variasi penggunaan komponen untuk tiap jenis variasi. Semua itu untuk mencapai tujuan belajar.
2. Menggunakan variasi secara lancar dan berkesinambungan, sehingga moment proses belajar mengajar yang utuh tidak rusak, perhatian peserta didik dan proses belajar tidak terganggu.
3. Penggunaan komponen variasi harus benar-benar terstruktur dan direncanakan oleh guru. Karena itu memerlukan penggunaan yang *luwes*, spontan sesuai dengan umpan balik yang diterima dari peserta didik. Biasanya bentuk umpan balik ada dua, yaitu: (1) Umpan balik tingkah

laku yang menyangkut perhatian dan keterlibatan peserta didik. (2)
Umpan balik informasi tentang pengetahuan dan pelajaran.

2.1.4 Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Menurut Adang Suherman (2000: 1), Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar mencerminkan pembelajaran *Developmentally Appropriate Practice* (DAP), artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntukannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi ke tingkat yang lebih tinggi. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, menuntut guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Guru dituntut kreatif agar menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang dan antusias untuk mengikuti pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru untuk membantu kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

2.1.4.1 Konsep Modifikasi

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). termasuk didalamnya *body scaling* atau ukuran tubuh siswa,

harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas. Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik. Pada kenyataannya, pembelajaran penjas di sekolah- sekolah umumnya disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Materi pembelajaran dalam bentuk olahraga atau permainan hendaknya diberikan secara bertahap dan DAP sehingga esensi pokok pembelajaran permainan dapat dicapai oleh siswa. Untuk itu para guru hendaknya memiliki bekal pengetahuan dan ketrampilan tentang strategi dan struktur permainan yang sangat berguna untuk meningkatkan optimalisasi belajar siswa (Adang Suherman, 2000: 21).

2.1.4.2 Aspek Analisis Modifikasi

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajaran. Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti yang di uraikan dibawah ini :

1. Peralatan

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara modifikasi peralatan yang digunakan untuk *skill* itu. Misalnya: berat- ringannya, besar- kecilnya, tinggi- rendahnya, dan panjang- pendeknya peralatan yang digunakan.

2. Penataan Ruang Gerak Dalam Berlatih

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara menata ruang gerak siswa dalam berlatih. Misal, dribling, pas bawah, atau lempar- tangkap di tempat, bermain diruang kecil atau besar.

3. Jumlah Siswa Yang Terlibat

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara mengurangi atau menambah jumlah siswa yang terlibat dalam melakukan tugas ajar. Misal, belajar passing bawah sendiri, berpasangan, bertiga, berempat, dan seterusnya.

4. Organisasi atau Formasi Berlatih

Formasi belajar juga dapat dimodifikasi agar lebih berorientasi pada curahan waktu aktif belajar. Usahakan agar informasi formasi tidak banyak menyita waktu, namun masih tetap memperhatikan produktivitas belajar dan tingkat perkembangan belajar siswanya. Formasi formal, kalau belum dikenal siswa, biasanya cukup menyita waktu sehingga waktu belajarnya berkurang. Formasi berlatih ini banyak ragamnya tergantung kreativitas guru (Adang Suherman, 2000: 7- 8).

2.1.5 Pengertian Sarana dan Prasarana Olahraga

Secara umum berarti segala sesuatu yang merupakan penunjang terselenggaranya suatu proses (usaha atau pembangunan). Dalam olahraga didefinisikan sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Salah satu sifat tersebut adalah susah dipindahkan. Berdasarkan definisi tersebut dapat disebutkan beberapa contoh prasarana olahraga misalnya: lapangan bola basket, lapangan tennis, gedung

olahraga (*Hall*), stadion sepak bola, stadion atletik dan lain- lain. Sedangkan sarana olahraga adalah terjemahan dari "*facilities*", yaitu sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga atau pendidikan jasmani. Sarana olahraga dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu: (1) peralatan (*apparatus*), adalah sesuatu yang digunakan, contohnya: peti loncat, palang tunggal, palang sejajar, gelang- gelang, kuda- kuda dan lain- lain. (2) perlengkapan (*device*), yaitu: (a) sesuatu yang melengkapi kebutuhan prasarana, misalnya: net, bendera untuk tanda, garis batas dan lain- lain. (b) sesuatu yang dapat dimainkan atau dimanipulasi dengan tangan atau kaki, misalnya: bola, raket, pemukul dan lain- lain (Soepartono, 2000: 5- 6).

2.1.5.1 Pengembangan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani

Peralatan olahraga yang sebenarnya (ukuran standar) justru sebagian besar tidak sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa. Minimnya sarana dan prasarana olahraga yang tidak merata serta tidak sesuai dengan kondisi siswa ini menuntut guru pendidikan jasmani untuk kreatif. Guru harus bisa memodifikasi pembelajaran dengan memanfaatkan sarana dan prasaran olahraga seadanya yang tersedia di sekolah. Pengajaran dengan menggunakan peralatan seadanya di sekolah atau alat buatan guru sendiri dinamakan pengajaran dengan pendekatan modifikasi. Pendekatan modifikasi adalah pendekatan yang didesain dan disesuaikan dengan kondisi kelas yang menekankan kepada kegembiraan dan pengayaan perbendaharaan gerak agar sukses dalam mengembangkan ketrampilan (Soepartono, 2000: 40).

2.1.6 Pengertian Gerak

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra (2000: 3) belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan

menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skills*). Sebab keterampilan gerak sangat terkait dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman atau situasi belajar pada gerakan manusia. Ada tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu:

1. Tahapan Verbal Kognitif

Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal kognitif sangat mendominasi tahapan ini.

2. Tahapan Gerak (*motorik*)

Pada tahapan ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang belum dikuasai peserta didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

3. Tahapan Otomatisasi

Pada tahapan ini, setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini *motor* program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu yang singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih trampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan meloncat.
2. Kemampuan non lokomotor, dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contohnya mendorong dan menarik.
3. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki.

Pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya adalah berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang tergambarkan dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari beberapa jauh siswa tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan siswa tersebut (Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra, 2000: 57).

2.1.7 Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Menurut Suharjo (2006: 37), mengemukakan bahwa anak SD memiliki karakteristik pertumbuhan sebagai berikut: (1) Pertumbuhan fisik dan motorik maju pesat. (2) Kehidupan sosialnya diperkaya selain kemampuan dalam hal kerjasama juga dalam hal bersaing dan kehidupan kelompok sebaya. (3) Semakin menyadari diri selain mempunyai keinginan, perasaan tertentu juga semakin bertumbuhnya minat tertentu. (4) Kemampuan berfikirnya masih dalam tingkatan pesepsional. (5) Dalam bergaul, bekerjasama dan kegiatan bersama tidak membedakan jenis yang menjadi dasar adalah perhatian dan pengalaman yang sama. (6) Mempunyai kesanggupan untuk memahami hubungan sebab

akibat. (7) Ketergantungan kepada orang dewasa semakin berkurang dan kurang memerlukan perlindungan orang dewasa.

Menurut Angela Anning dalam Suharjo (2006: 36) mengemukakan bahwa perkembangan dan belajar anak itu sebagai berikut; (1) Kemampuan berfikir anak itu berkembang secara sekuensial dari kongkrit menuju abstrak. (2) Anak harus siap menuju ke tahap perkembangan berikutnya dan tidak boleh dipaksakan untuk bergerak menuju tahap perkembangan kognitif yang lebih tinggi. (3) Anak belajar melalui pengalaman- pengalaman langsung, khususnya melalui aktivitas bermain. (4) Anak memerlukan pengembangan kemampuan penggunaan bahasa yang dapat digunakan secara efektif di sekolah. (5) Perkembangan sosial anak bergerak dari egosentris menuju kepada kemampuan untuk berempati dengan yang lain. (6) Setiap anak sebagai seorang individu, masing-masing memiliki cara belajar yang unik.

Piaget dalam Zulkifli (2009: 21) mengemukakan bahwa perkembangan di bagi menjadi 4 fase sebagai berikut: (1) Fase sensori motorik (0- 2 tahun), Aktivitas kognitif didasarkan pada pengalaman langsung panca indera. Aktivitas belum menggunakan bahasa. Pemahaman intelektual muncul di akhir fase ini. (2) Fase pra operasional (2- 7 tahun), Anak tidak terikat lagi pada lingkungan sensori. Kesanggupan menyimpan tanggapan bertambah besar. Anak suka meniru orang lain dan mampu menerima khayalan dan suka bercerita tentang hal- hal yang fantastis. (3) Fase operasi konkret (7- 12 tahun), Pada fase ini cara anak berpikir mulai logis. Bentuk aktivitas dapat ditentukan dengan peraturan yang berlaku. Anak masih berpikir harfiah sesuai dengan tugas- tugas yang diberikan kepadanya. (4) Fase operasi formal. Dalam fase ini anak telah mampu

mengembangkan pola- pola berpikir formal, telah mampu berpikir logis, rasional, dan bahkan abstrak.

2.1.8 Pengertian Permainan

Menurut Hans Daeng dalam Andang Ismail (2009: 17), permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Permainan dibedakan menjadi dua pengertian: (1) permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencaresenangan tanpa mencari menang atau kalah. (2) permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah (Andang Ismail, 2009: 26).

Bigot, Konhstam dan Palland dalam Wawan (2009), mengatakan bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut: (1) Permainan merupakan wahana untuk membawa kepada kehidupan bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain akan tumbuh rasa kebersamaan yang sangat baik bagi pertumbuhan sosialnya. (2) Dalam permainan anak akan mengetahui, dan mengetahui sifat kekuatannya, menguasai alat bermain. (3) Dalam permainan anak tidak hanya menggunakan fantasinya saja, tetapi juga akan sifat aslinya yang diungkapkan dengan spontan. (4) Dalam permainan anak mengungkapkan macam- macam emosinya sesuai dengan yang diperolehnya dan tidak mengarah pada prestasi. (5) Dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan kehidupan dunia anak. (6) Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain dan semua ini akan membentuk sifat *fair*

play dalam bermain. (7) Bahaya dalam bermain dapat saja timbul dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

2.1.8.1 Penggunaan Warna Pada Alat Permainan

Pada usia 2- 6 tahun anak masih berfikir pra operasional yaitu berfikir dengan acak, rancu dan belum terorganisasi. Pada usia ini persepsi visual menjadi lebih efektif dan anak dapat mempertahankan konsentrasi dalam jangka waktu yang lebih lama. Untuk membentuk anak yang terampil dan cerdas harus dimulai dari usia dini. Kita dapat meletakkan, menanamkan dasar-dasar pengetahuan yang lebih mudah kepada anak, agar anak bisa lebih mudah menerimanya. Salah satunya dengan warna, Dengan adanya warna dapat maka mempengaruhi perkembangan pada anak usia dini, hal ini sangat penting bagi perkembangan saraf otaknya. Selain memancing kepekaan terhadap penglihatan, warna juga bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak. Peranan warna pada alat permainan anak antara lain:

1. Stimuli

Warna berperan sebagai *stimuli* (rangsangan), dengan menggunakan warna cerah yang disukai anak dan menarik perhatian seperti merah, kuning dan biru warna ini merangsang anak untuk beraktifitas dan berimajinasi.

2. Evaluasi Perkembangan Anak.

Warna merupakan elemen penting untuk mengevaluasi perkembangan anak, misalnya anak- anak diberi benda- benda dengan bentuk sama tetap berbeda atau sebaliknya bentuk beda tetapi warnanya sama, *puzzle*, berbagai figur dan sebagainya.

3. Memfokuskan dan Mengalihkan Perhatian

Bila ingin memfokuskan anak pada sesuatu, berilah warna- warna yang menarik perhatian misal merah. Sebaliknya jika ingin mengalihkan perhatian, berilah warna- warna yang tidak menarik perhatian, misalnya warna merah, kuning dan hijau (Lilis Puspitasari: 2010).

2.1.9 Pengertian Denyut Nadi

Denyut nadi merupakan pengembangan yang teraba pada pergelangan tangan diatas arteri radialis berupa gelombang tekanan yang mengembangkan dinding arteri pada saat gelombang tersebut menjalar. Gelombang tekanan yang menjalar di sepanjang arteri ditimbulkan oleh darah yang terdorong ke dalam *aorta* selama *systole* (Mery liana: 2012). Palpasi artinya mengukur denyut nadi. Denyut nadi adalah getaran/ denyut darah didalam pembuluh darah arteri akibat kontraksi ventrikel kiri jantung. Waktu yang tepat untuk mengecek denyut nadi adalah saat kita bangun pagi dan sebelum melakukan aktivitas apapun. Pada saat itu kita masih *relaks* dan tubuh masih terbebas dari zat- zat pengganggu. Frekuensi nadi secara bertahap akan menetap memenuhi kebutuhan oksigenselama pertumbuhan. Pada orang dewasa efek fisiologi usia dapat berpengaruh pada sistem kardiovaskuler. Pada usia yang lebih tua lagi dari usia dewasa penentuan nadi kurang dapat dipercaya.

Frekuensi denyut nadi pada berbagai usia, dengan usia antara bayi sampaidengan usia dewasa. Denyut nadi paling tinggi ada pada bayi kemudian frekuensi denyut nadi menurun seiring dengan penambahan usia.

Tabel 1.1 Kategori pengukuran Denyut Nadi berdasarkan usia.

No.	Usia	Frekuensi Nadi (denyut / menit)
1.	< 1 bulan	90–170
2.	< 1 tahun	80–160
3.	2 tahun	80–120
4.	6 tahun	75–115
5.	10 tahun	70–110
6.	14 tahun	65–100
7.	> 14 tahun	60–100

Sumber: Mery liana, 2012. 17 definisi denyut nadi. <http://berachunk-amrank.blogspot.com/2012/07/defenisi-denyut-nadi.html>. Diunduh 10/08/2015, pk.23.05

Cara mengukur denyut nadi yaitu Dengan menggunakan 2 jari yaitu telunjuk dan jari tengah, atau 3 jari, telunjuk, jari tengah dan jari manis jika kita kesulitan menggunakan 2 jari. Temukan titik nadi (daerah yang denyutannya paling keras), yaitu nadi karotis di cekungan bagian pinggir leher kira- kira 2 cm di kiri/ kanan garis tengah leher (kira- kira 2 cm disamping jakun pada laki- laki), nadi radialis di pergelangan tangan di sisi ibu jari. Setelah menemukan denyut nadi, tekan perlahan kemudian hitunglah jumlah denyutannya selama 15 detik, setelah itu kalikan 4, ini merupakan denyut nadi dalam 1 menit.

2.1.10 Permainan Di Lingkungan Sekolah

Satuan pendidikan dasar dapat menambah materi atau mata pelajaran yang sesuai dengan keadaan lingkungan dan ciri khas satuan pendidikan yang bersangkutan. Salah satu yang dipelajari dan dimasukkan dalam kurikulum pendidikan adalah permainan tradisional. Selain untuk memasyarakatkan kembali permainan yang sudah mulai tersisih ini, dalam permainan tradisional

mengandung nilai- nilai untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional khususnya pendidikan jasmani. Menurut Soemitro (1992: 171- 172), Ada beberapa manfaat bagi guru pendidikan jasmani yang menyajikan permainan tradisional sebagai bahan pelajaran, yaitu :

1. Guru mempunyai sumber bahan yang beraneka ragam, yang memungkinkan memodifikasi bahan lama menjadi versi baru.
2. Guru pendidikan jasmani berpartisipasi memelihara kebudayaan peninggalan nenek moyang, yaitu permainan tradisional karena hal ini merupakan aset nasional dalam usaha menangkal kebudayaan asing yang masuk dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia.
3. Guru pendidikan jasmani berperan aktif dalam memperkaya khasanah materi pelajaran pendidikan jasmani yang layak disajikan di sekolah-sekolah.

2.1.11 Karakteristik Permainan Kasti

Olahraga Kasti atau *behadang* adalah olahraga masyarakat yang dilakukan pada waktu senggang atau waktu *lowong*, terutama oleh anak atau murid sekolah. Olahraga ini termasuk olahraga tradisional yang banyak diminati anak-anak remaja, karena dalam permainan kasti meningkatkan ketangkasan dan kekompakan regu atau pemain. Sehingga melalui permainan kasti dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik (Hesty P. Utami, 2008: 5).

Kasti dimainkan oleh dua regu (kelompok) di lapangan. Setiap tim dalam kasti memiliki anggota minimal 2 pemain, teknik permainan kasti biasanya adalah bola dilempar oleh salah seorang pemain kemudian bola tersebut dipukul. Sebelum pertandingan dimulai kedua regu melakukan *suit* terlebih dahulu untuk

menentukan regu mana yang akan menjadi regu pemukul bola dan regu penjaga. *Suit* dilakukan oleh induk (kapten) dari masing- masing regu. Yang menang akan menjadi regu pemukul dan yang kalah akan menjadi regu penjaga. Setelah itu kedua regu berdiri pada posisi masing-masing. Regu pemukul bola berdiri di garis yang sudah ditentukan yang dinamakan dengan rumah atau (*home*).

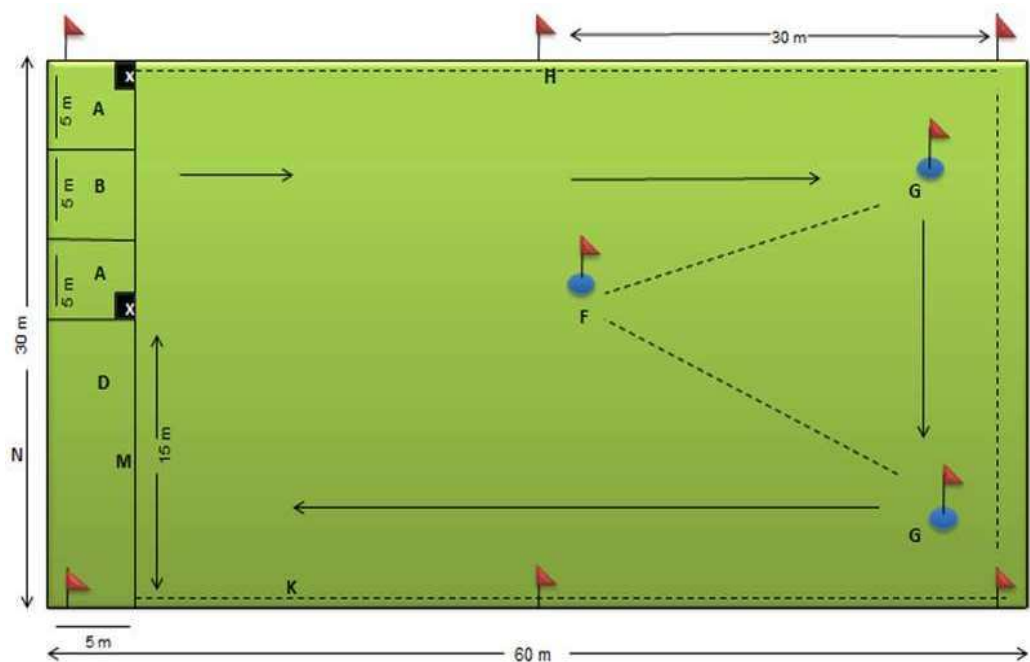
Setiap pemain di regu pemukul mempunyai kesempatan untuk memukul bola sebanyak 3 kali. Pada pukulan ketiga si pemukul harus lari ke tonggak 1. Pemukul harus memukul bola dengan kuat dan tajam, agar bola tidak bisa ditangkap oleh regu penjaga, dan apabila regu penjaga belum berhasil mendapatkan bola, maka pemukul tadi bisa langsung berlari ke tonggak 2, tonggak 3, atau bisa juga pulang atau *home run* seperti pada permainan *baseball*. Apabila penjaga berhasil mendapat bola saat pemukul yang berlari belum sampai ke tujuan (tonggak 1, 2, 3, atau *home run*), tim penjaga harus bisa bekerja sama dengan teman-teman satu timnya dalam mengoper bola ke teman yang lebih dekat dengan pelari atau bisa langsung melempar dan *menggebok* pelari (pemain pemukul) dengan bola, dan pelari harus berlari kencang dan cekatan untuk menghindari dari *gebokkan* bola dari tim penjaga, misalnya dengan cara melompat atau bersalto, sehingga bola tersebut meleset dan tidak mengenai tubuh pelari, apabila bola tersebut mengenai pelari maka pelari terkena bola *bakom* dan timnya harus rela berganti posisi menjadi tim penjaga dan tim penjaga (tim lawan) menjadi pemain (tim pemukul bola), tim yang lama bertahan akan menjadi pemukul bola dalam pertandingan berlangsung dan tim tersebut akan menjadi pemenangnya, dan yang paling penting dalam permainan kasti ini adalah kerja sama dalam sebuah tim (Hesty P.Utami, 2008: 5- 7).

2.1.11.1 Fasilitas Dan Peralatan Kasti

Menurut Joko Supriyanto (2004: 31), di dalam permainan kasti terdapat fasilitas dan peralatan yang terdiri dari :

1. Lapangan kasti

Ukuran lapangan yang terbesar adalah 30 x 60 m dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 x 65 m. ukuran terkecil adalah 30 x 45 m. dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 x 50 m. ukuran yang besar untuk anak- anak besar, sedang ukuran yang kecil untuk anak-anak kecil atau anak- anak perempuan.



Gambar 1.1 (Lapangan permainan Kasti standar)

Keterangan gambar :

A = ruang pelambung

X = petak pelambung

B = ruang pemukul

H = bendera tengah

D = ruang bebas

F = tiang pertolongan

M = garis pemukul

G = tiang hinggap

N = garis belakang

K = garis samping

Semua garis batas dinyatakan dengan kapur, atau tali, atau bilah. Dapat juga dengan cara menggali tanah dengan ketentuan tidak lebih dari 3 cm. Pada keempat sudut lapangan dan pertengahan garis samping dipasangkan bendera. Tinggi tiang bendera sekurang-kurangnya 1,50 m dari tanah. Dalam pertandingan, di luar garis (batas) harus ada tanah kosong yang lebarnya sekurang-kurangnya 5 m, sedang untuk di luar garis sebelah kiri 10 m. Penonton harus berada di luar tanah kosong tersebut.

2. Tongkat pemukul kasti



Gambar 1.2 (Pemukul kasti standar)

Kayu pemukul terbuat dari kayu yang panjangnya antara 50- 60 cm. Penampang bulat telur (oval), lebarnya tidak lebih dari 5 cm, dan tebalnya 3,5 cm. panjang pegangan antara 15- 20 cm, tebal 3 cm, dan boleh dibalut. Kayu pemukul dapat berbentuk bulat panjang, dengan tebal antara 3,5- 4 cm, dan panjang bagian pegangan sama yang tersebut dahulu. Kayu pemukul tidak boleh diganti dengan logam atau benda lainnya. Setiap regu dibenarkan menggunakan kayu pemukulnya masing-masing, asal memenuhi syarat yang tersebut di atas.

3. Bola kasti



Gambar 1.3 (Bola kasti standar)

Bola yang digunakan dalam permainan tradisional kasti adalah bola yang terbuat dari karet atau kulit, ukuran lingkaran antara 19- 20 cm, dan beratnya antara 70- 80 gram. Bola yang terlalu tinggi pantulannya seperti bola tenis tidak baik untuk kasti. Yang terbaik tidak terlalu kenyal dan tidak terlalu keras.

2.1.11.2 Peraturan dalam permainan kasti

Di dalam permainan tradisional kasti terdapat beberapa aturan permainan yang terdiri dari :

1. Pemain

Kasti dimainkan oleh 2 regu tiap regu berjumlah 15 orang, 3 sebagai cadangan atau pengganti dan 12 sebagai pemain inti. Regu yang bermain disebut partai pemukul, regu yang menjaga disebut partai lapangan.

2. Tiang Pertolongan

Tiang pertolongan terbuat dari bahan yang tidak mudah patah, seperti besi, kayu, fiber, atau bambu tiang pertolongan ditancapkan di tengah lingkaran dengan jari- jari 1 m dan tinggi tiang pertolongan dari tanah adalah 1,5 m, jarak tiang pertolongan dengan garis pemukul adalah 5 m dan jarak dari garis samping 5 m.

3. Tiang Hinggap atau Tiang Bebas

Tiang hinggap dalam permainan kasti ada dua buah, yang ditancapkan dengan jarak 5 m dari garis belakang dan 10 m dari garis samping kanan dan kiri. Pemain yang sudah berada di tiang hinggap aman dari incaran pemain penjaga yang memegang bola selagi pemain pemukul tidak berpindah ke tiang hinggap yang lainnya.

4. Nomor Dada

Dalam permainan kasti setiap pemain harus memakai nomor dada yang terbuat dari kain, terpasang di depan dada dan punggung. Nomor dada terdiri atas nomor 1- 15, nomor urut 1- 12 untuk pemain inti dan untuk nomor 13- 15 untuk pemain cadangan.

5. Lama Permainan

Lamanya permainan ditentukan dengan dua macam cara yaitu :

a. Pertama ditentukan dengan waktu

Jika ditentukan dengan waktu maka lama permainan adalah 2 x 20 m dengan istirahat 5 m atau 2 x 30 m dengan istirahat 10 m.

b. Kedua dilakukan dengan *inning*, Inning adalah jumlah pergantian regu pemukul menjadi regu penjaga atau sebaliknya. Jika ditentukan dengan cara *inning*, jumlah inning dapat ditentukan berdasarkan kesepakatan kedua regu atau panitia.

6. Pukulan Benar

Pukulan dinyatakan benar apabila :

a. Bola setelah dipukul lewat garis pemukul dan jatuh atau mengenai benda yang berada di dalam lapangan permainan

- b. Bola setelah dipukul melewati garis pemukul dan jatuh atau mengenai benda di luar lapangan dinyatakan mati.

7. Pukulan Luput atau Luncas

Pukulan dinyatakan luncas (*luput*) apabila dalam usaha memukul kayu pemukul tidak mengenai bola yang dilambungkan oleh pelambung.

8. Pukulan salah

Pukulan salah apabila bola setelah dipukul tapi masih berada di areal pukul atau jatuh di areal pukul. Serta bola keluar lapangan sebelum melewati garis tengah.

9. Hak Memukul

Hak bagi pemukul antara lain sebagai berikut :

- a. Setiap pemain dari regu pemukul memiliki hak memukul satu kali pukulan dalam satu kesempatan
- b. Pembebas (*velouser*) memiliki hak memukul sebanyak tiga kali, seorang pemukul dinyatakan sebagai pembebas apabila tinggal satu-satunya pemain yang ada di ruang bebas.

10. Lambungan Benar

Lambungan dinyatakan benar apabila :

- a. Bola dilambungkan sesuai dengan arah permintaan pemain pemukul Bola melaju dalam ketinggian antara lutut dan kepala pemain pemukul
- b. Bola melaju tanpa ada gerakan putaran yang disengaja.

11. Nilai

- a. Seorang pemukul yang benar pukulannya dapat kembali ke ruang bebas atas pukulannya sendiri mendapat nilai 2. Kejadian tersebut disebut *run*

- b. Seorang yang benar pukulannya dapat kembali ke ruang bebas atas bantuan pukulan teman nilai 1
- c. Nilai 2 diberikan apabila seorang pemain dan regu pemukul dengan pukulannya sendiri dan benar dapat langsung kembali ke ruang bebas tanpa dimatikan lawan atau dinyatakan mati oleh wasit.

12. Pemain Mati

Seorang pemain dari regu pemukul dinyatakan mati apabila anggota tubuh selain kepala terkena lemparan bola dari regu penjaga selama perjalanan, dan pemain mati bila sengaja menerima bola dengan kepala atas lemparan penjaga.

13. Bola Mati

Bola mati adalah bola yang sudah tidak bisa dimainkan kembali di dalam permainan atau lapangan. Adapun beberapa bola dianggap mati antara lain:

- a. Bola dipegang pelambung dan pelambung berdiri pada tempatnya
- b. Apabila pada pukulan salah atau tidak kena
- c. Apabila bola hilang sehingga dicari tidak ketemu
- d. Terjadi pergantian bebas

14. Pergantian Partai atau Pergantian Tempat

- a. Pergantian bebas :
 1. Regu penjaga berhasil menangkap bola sebanyak 3 kali berturut-turut
 2. Pembebas memukul 3 kali salah
 3. Ruang bebas dibakar oleh regu penjaga
 4. Seorang pelari pada waktu berlari keluar dari batas lapangan permainan

5. Pada saat melakukan pukulan kayu pemukul terlepas dari tangan pemukul dan keluar dari ruang pemukul
6. Anggota regu pemukul keluar dari ruang bebas
Regu pemukul merugikan lawan
7. Pemain pelari atau pemukul masuk ke ruang bebas melewati garis belakang ruang bebas

b. Pergantian Tidak Bebas

Pergantian tidak bebas terjadi apabila salah seorang dari anggota regu pemukul terkena lemparan yang sah selama dalam perjalanan menuju ke tiang hinggap atau ke ruang bebas, dan regu pemukul tidak dapat mengenai regu penjaga kembali pada saat bola bebas.

15. Perwasitan

Wasit berada di luar lapang baik sebelah kanan maupun kiri, ada pun tugas wasit serta kode tiupan peluit antara lain:

- a. Bila permulaan permainan wasit memanggil kedua kapten dari masing-masing tim untuk melakukan tos atau siapa yang mulai permainan terlebih dahulu baik sebagai pemukul maupun penjaga
- b. Mengatur jalannya pertandingan
- c. Mengecek kesiapan scoring sit
- d. Mengecek nama pemain dan nomor dada
- e. Wasit meniup peluit 3 x panjang untuk memulai pertandingan
- f. Pada saat memanggil pemain pemukul Pada saat memanggil pemain pemukul untuk memukul wasit meniup peluit 3 x pendek
- g. Pada saat pukulan salah wasit melakukan kode tiupan peluit sebanyak 2x pendek

- h. Bila bila hilang wasit meniup peluit 3 x pendek
- i. Setelah permainan selesai permainan atau waktu habis wasit meniup peluit 3 x panjang.

16. Scoring Sit

Scoring sit adalah pembantu wasit untuk jalannya suatu pertandingan, tugasnya adalah:

- a. Mengecek pemain
- b. Menyamakan nomor dada dengan nama yang ada di *scoring sit* yang diberikan oleh masing- masing regu
- c. Memanggil pemain yang akan melakukan pukulan
- d. Bila ada pergantian pemaian scoring sit lah yang bertanggung jawab atas kecocokan yang ada pada scoring sit tersebut
- e. Menghitung nilai masing- masing regu
- f. Menghitung pukulan salah pemain pemukul

2.1.11.3 Cara bermain

Di dalam permainan tradisional kasti, Pemain pemukul berada di dalam garis atau tempat bebas, cara bermainnya antara lain :

- a. Bola dilempar oleh salah seorang tim penjaga
- b. Bola tersebut dipukul oleh tim yang sedang memukul
- c. Pemukul sesudah memukul harus cepat berlari ke daerah tiang pertolongan atau tiang hinggap
- d. Tim pemukul akan mendapat nilai apabila bisa kembali ke ruang bebas tanpa terkena lemparan bola tim penjaga.

2.1.12 Karakteristik Permainan Kasti Halrint

Halrint merupakan sebuah kepanjangan dari “halang rintang”, haling adalah kata dasar dari kata menghalangi, sedangkan kata dasar rintang berasal dari kata rintangan, jadi di dalam permainan kasti Halrint ini pemain harus lari menuju ruang bebas dan melewati halangan yang berupa rintangan sebelum menuju ke masing- masing ruang hinggapnya.

Rintangan dalam permainan kasti Halrint ini berupa simpai warna, Pemain harus berlari melewati 4 ruang hinggap yang masing- masing ruang hinggap 2, 3 dan 4 terdapat simpai warna yang harus dilaluinya. Apabila pemain melewati simpai warna kuning maka pemain harus melompat menggunakan dua kaki, sedangkan apabila melewati simpai warna merah maka pemain harus melompat menggunakan satu kaki, permainan kasti standart mempunyai tiang hinggap 2 dan 1 tiang pertolongan sedangkan di dalam permainan kasti Halrint mempunyai 4 ruang hinggap dan tidak ada tiang pertolongan.

Dalam permainan kasti Halrint ini masing- masing regu atau kelompok bertanding untuk meraih point (skore) yang tertinggi dalam waktu 2 x 35 menit di dalam permainan kasti Halrint, apabila dalam waktu tersebut sudah ada kelompok yang meraih skore (point) tertinggi maka kelompok tersebut yang akan menjadi juaranya. Peraturan permainan kasti Halrint juga lebih sederhana dibandingkan dengan peraturan dari permainan kasti standar. ukuran lapangannya yang lebih kecil yaitu seluas 15 x 25 meter serta bentuk lapangannya yang berbeda yaitu berbentuk persegi lima maka menjadi daya tarik tersendiri dalam permainan kasti Halrint ini, bola dan tongkat pemukul yang digunakan dalam permainan kasti Halrint juga berbeda dengan permainan kasti standar.

Tabel 1.2 Perbedaan antara permainan kasti dengan permainan kasti Halrint:

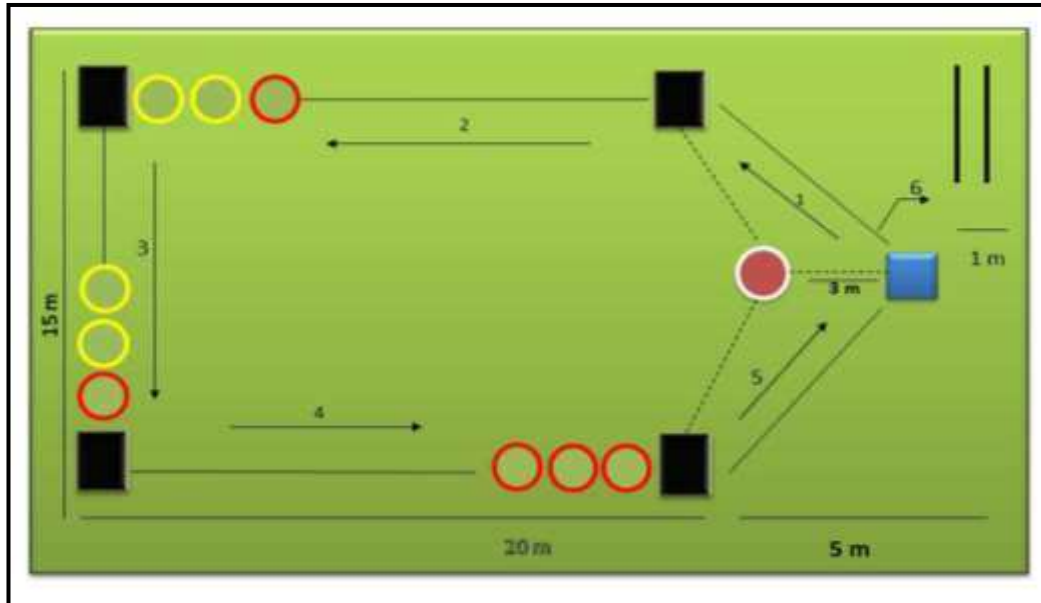
Permainan kasti standar	Permainan kasti <i>Halrint</i>	Keterangan
Bentuk lapangan : Berbentuk persegi panjang.	Bentuk lapangan : Berbentuk segi lima	Lapangan di modifikasi agar lebih menarik perhatian siswa.
Mempunyai dua tiang hinggap dan satu tiang pertolongan.	Menggunakan 4 ruang hinggap dan tidak memiliki tiang pertolongan	Pada permainan tradisional kasti Halrint, tiang hinggap diganti menggunakan ruang hinggap yang terbuat dari papan puzzle yang berukuran 30x30 cm.
Permainan kasti tidak menggunakan rintangan	Menggunakan rintangan melewati simpai warna sebelum menuju ke ruang hinggap	Agar permainan menjadi lebih menarik dan variatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani
Menggunakan aturan baku	Menggunakan aturan permainan yang sudah disederhanakan	Permainan kasti halrint menggunakan aturan sederhana yang telah di modifikasi sedemikian rupa sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.
Ukuran lapangan: 60 x 30 meter.	Ukuran lapangan 25 x 15 meter.	Menyesuaikan kemampuan pertumbuhan dan perkembangan ketrampilan gerak siswa
Menggunakan pemukul kasti standar	Menggunakan pemukul yang sudah dimodifikasi tongkat pemukul berbentuk pipih	Pemukul standar diganti menggunakan pemukul yang pipih karena permukaannya yang pipih dan lebar sehingga memudahkan siswa dalam memukul bola.
Menggunakan bola kasti standar	Menggunakan bola tonis	Menggunakan bola tonis karena lebih ringan dan teksturnya yang empuk sehingga bersifat aman.

Sumber: buku prodak permainan kasti halrint

2.1.11.1 Fasilitas Dan Alat Dalam Permainan Tradisional Kasti Halrint

a) Alat dan Fasilitas

1. Lapangan Kasti Halrint



Gambar 1.4 (Lapangan permainan kasti Halrint)

Permainan kasti Halrint dimainkan dalam lapangan yang berbentuk segi lima dengan ukuran panjang 25 m dan lebar 15 m.



Keterangan :

▬▬ : Ruang bebas

■ : Ruang Pemukul

● : Pelambung

■ : Ruang hinggap

-  : Simpai kuning → Rintangan melewati simpai kuning melompat menggunakan kedua kaki.
-  : Simpai merah → Rintangan melewati simpai merah melompat dengan menggunakan satu kaki.

Ukuran lapangan permainan kasti Halrint:

- a. Ukuran panjang lapangan kasti Halrint adalah 25 m dan lebarnya 15 m
- b. Ukuran ruang bebas adalah panjang 6 m, dan lebar 3 m
- c. Ukuran ruang pemukul panjang 60 cm dan lebarnya 30 cm, ruang pelambung diameternya 15 cm, dan penjaga belakang adalah panjang 1 m dan lebarnya 1 m. Semua garis dibatasi dengan tali rafia atau kapur dan dapat juga dengan cara menggali tanah lapangan dengan ketentuan tidak lebih dari 3 cm.

2. Pemukul kasti Halrint



Gambar 1.5 (Pemukul kasti Halrint)

Pemukul dalam permainan kasti Halrint menggunakan pemukul yang sudah dimodifikasi, terbuat dari bahan kayu yang ringan tetapi kuat atau tidak

mudah patah pemukul ini permukaannya berbentuk pipih, terbuat dari kayu yang panjang keseluruhan 40 cm (panjang pegangan 8 cm dan bagian atas 38 cm) dan lebar 8 cm dengan ketebalan 0,5 cm.

Pemukul ini digunakan sebagai pengganti pemukul kasti pada umumnya agar memudahkan siswa dalam memukul bola pada permainan kasti Halrint. Selain permukaannya pipih, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memainkan permainan kasti Halrint. Pemukul yang telah dimodifikasi ini dapat dijadikan solusi pada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memukul bola menggunakan pemukul kasti pada umumnya, karena menggunakan pemukul standar masanya lebih berat dan permukaannya yang tidak lebar sehingga dapat menyulitkan siswa.

3. Bola Tonis



Gambar 1.6 (Bola Tonis)

Bola yang digunakan dalam permainan kasti Halrint adalah bola tonis, bola tonis ini mempunyai berat 56,7- 58,5 gr dengan ukuran diameter 6,35- 6,65 cm. Bola tonis digunakan sebagai pengganti bola kasti biasa, keunggulan dari bola tonis ini adalah mempunyai berat yang lebih ringan serta teksturnya yang empuk sehingga siswa tidak merasa takut apabila terkena lemparan bola,

terutama pada siswa perempuan banyak yang merasa takut untuk bermain kasti karena takut terkena lemparan bola yang keras. bola tonis ini dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut, bola tonis lebih aman digunakan dalam permainan kasti dibandingkan dengan bola kasti standar yang memiliki *tekstur* lebih keras dan dapat menimbulkan cedera apabila terkena lemparannya.

4. Simpai Warna kasti Halrint



Gambar 1.7 (Simpai Warna kasti Halrint)

Simpai warna merupakan rintangan yang digunakan dalam permainan kasti Halrint. Rintangannya adalah menggunakan simpai warna yang terbuat dari plastik dengan bagian dalam tanpa rongga sehingga aman digunakan bagi para siswa dalam melewati rintangan pada permainan kasti halrint tersebut, ukuran lebar plastik 2 cm, tebal 2 mm dan panjang lingkaran luar simpai adalah 52 cm.

Dalam permainan Kasti Halrint ini simpai yang digunakan adalah simpai warna merah dan kuning. Rintangan melewati simpai kuning adalah melompat menggunakan kedua kaki dan rintangan melewati simpai merah adalah melompat menggunakan satu kaki.

5. Ruang Hinggap kasti Halrint



Gambar 1.8 (Ruang Hinggap kasti Halrint)

Permainan kasti Halrint menggunakan ruang hinggap yang terbuat dari puzzle warna yang mempunyai ukuran panjang 60 cm dan lebarnya 60 cm. Puzzle di gunakan sebagai ruang hinggap yang berwarna biru agar dapat menarik perhatian siswa dalam permainan.

2.12.1 Peraturan Permainan Kasti *Halrint*

Peraturan permainan kasti Halrint hampir sama dengan peraturaturan permainan kasti pada umumnya, namun dalam permainan kasti Halrint ini peraturannya sudah disederhanakan sesuai dengan karakteristik siswa anak sekolah dasar.

- 1) Aturan permainan
 - a. Pemain di bagi menjadi dua regu atau kelompok masing- masing kelompok jumlahnya sama. Kelompok yang menang menjadi pemain dan kelompok yang kalah maka harus berjaga.
 - b. Pemain harus berlari melewati 4 ruang hinggap yang masing- masing ruang hinggap 2, 3 dan 4 terdapat simpai warna yang harus dilaluinya.

- c. Pemain dalam melewati simpai kuning maka harus melompat menggunakan kedua kaki, dan memasuki simpai merah maka harus melompat menggunakan satu kaki, apabila dalam melewati simpai warna tersebut pemain salah langkah, maka pemain tersebut dinyatakan mati.
- 2) Cara memukul bola
 - a. Pukulan harus diarahkan ke dalam lapangan.
 - b. Pukulan harus dilambungkan kedalam lapangan baru pemain boleh berlari menuju ke ruang hinggap.
 - c. Sesudah melakukan pukulan, kayu pemukul tidak boleh terlempar jauh saat pemain berlari, pemukul harus langsung di letakan di tempat semula.
 - 3) Sasaran lemparan
 - a. Sasaran lemparannya adalah pemain yang sudah melakukan pukulan saat menuju ke ruang hinggap
 - b. Pemain yang sedang berpindah ruang hinggap yang satu ke ruang hinggap berikutnya
 - c. Pemain yang berusaha kembali ke ruang bebas setelah berlari dari ruang hinggap.
 - 4) Pergantian partai
 - a. Apabila pemain dalam memainkan permainan tradisional kasti Halrint terkena gebokan atau lemparan maka pemain langsung dinyatakan mati dan langsung melakukan pergantian partai.
 - b. Apabila pemain dalam suatu anggota kelompok dinyatakan 3x mati
 - 5) Pemain dinyatakan mati

a. Apabila pemain dalam melewati rintangan simpai warna melakukan kesalahan atau tidak sesuai dengan ketentuan lompatannya maka dinyatakan mati.

b. Apabila pemain gagal memukul bola.

6) Perolehan nilai atau point

Apabila dalam satu tim atau kelompok seluruh anggotanya telah berhasil melewati ruang hinggap dan mencapai ruang bebas maka tim tersebut memperoleh poin 1.

7) Ketentuan pemenang

Kelompok atau tim dapat dinyatakan pemenang apabila memperoleh point tertinggi dalam waktu 15 x 2 menit dari permainan.

8) Jumlah pemain

a. Permainan tradisional kasti Halrint dimainkan dua tim

b. Setiap tim minimal terdiri dari 7 pemain

9) 1 siswa berperan sebagai pemukul awal Perlengkapan pemain

a. Pemain memakai seragam olahraga

b. Pemain menggunakan nomor dada sebagai tanda.

2.1.11.3 Indikator Permainan Kasti Halrint

a. Bersifat Menarik

Permainan kasti Halrint bersifat menarik karena permainan ini merupakan hasil dari permainan modifikasi dan permainan ini belum pernah diterapkan di SD Negeri 1 Wirasaba.

b. Bersifat Menantang

Permainan kasti Halrint bersifat menantang karena dalam permainan ini siswa lebih tertantang untuk melewati rintangan yang ada, Sedangkan dalam permainan kasti standar tidak ada rintangan apapun.

c. Bersifat Lebih Aman

Pemmainan kasti Halrint bersifat lebih aman karena permainan ini menggunakan alat yang sederhana dan tidak membahayakan siswa, bola dalam permainan ini diganti dengan bola tonis yang tidak begitu berbahaya. Berat bola kasti standar adalah 70- 80 gram, dengan ukuran diameter 5 cm. sedangkan bola tonis mempunyai berat 56 ,7- 58, 5 gr dengan ukuran diameter 6, 35- 6, 65 cm.

d. Bersifat Mudah

Permainan kasti Halrint bersifat mudah karena permainan ini mudah dipahami dan mudah dimainkan, ukuran lapangan dikurangi lebih kecil dari pada ukuran lapangan kasti standar, Selain itu pemukul dalam permainan kasti Halrint menggunakan pemukul yang berbentuk pipih sehingga lebih mudah untuk memukul bola.

e. Bersifat Menyenangkan

Permainan kasti Halrint bersifat menyenangkan karena dalam permainan ini tidak ada peraturan resmi yang mengikat dan peraturannya sederhana.

2.2 Kerangka Berfikir

Sesuai dengan kompetensi pendidikan jasmani sekolah dasar yang diperlukan saat ini adalah pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, maka diperlukan adanya suatu variasi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran salah satu cara agar anak

lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani adalah dengan adanya variasi. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan (Mulyasa, 2010: 78).

Pembelajaran permainan kasti di sekolah dasar belum dikelola secara maksimal sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Materi pendidikan jasmani hanya mengajarkan cabang olahraga sesungguhnya tanpa adanya modifikasi dan variasi pada pembelajaran, dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan dapat menciptakan modifikasi pembelajaran yang dapat mengatasi rasa kurangnya antusias siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif, serta mengatasi rasa kejenuhan yang sering dialami oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat mempengaruhi upaya perkembangan ketrampilan gerak dasar siswa yang terdiri; berjalan, berlari, melompat dan melempar. Oleh karena itu dibuatlah suatu model pembelajaran permainan kasti melalui permainan kasti Halrint yang dapat meningkatkan aktifitas gerak siswa dan menjadikan siswa lebih aktif, karena dalam permainan ini dibutuhkan aktifitas gerak berlari, melempar dan melompat, serta koordinasi tubuh yang baik sehingga siswa dapat aspek ketangkasan dan kelincahan siswa dapat tercapai di dalam pembelajaran pendidikan jasmani, Selain itu permainan kasti Halrint juga dapat melatih siswa untuk berfikir cepat, tepat dan trampil dalam menempatkan posisinya sesuai dengan area di dalam permainan. Model permainan kasti melalui permainan kasti Halrint ini menjadikan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar dapat berjalan efektif sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu dapat mengembangkan semua aspek baik aspek psikomotorik,

aspek afektif maupun aspek kognitif siswa sehingga model permainan kasti melalui kasti Halrint ini bisa meningkatkan intensitas kebugaran jasmani siswa.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pengembangan permainan kasti melalui permainan kasti HALRINT dalam penjasorkes bagi siswa kelas IV sekolah dasar negeri 1 Wirasaba kecamatan bukateja kabupaten purbalingga tahun 2015.

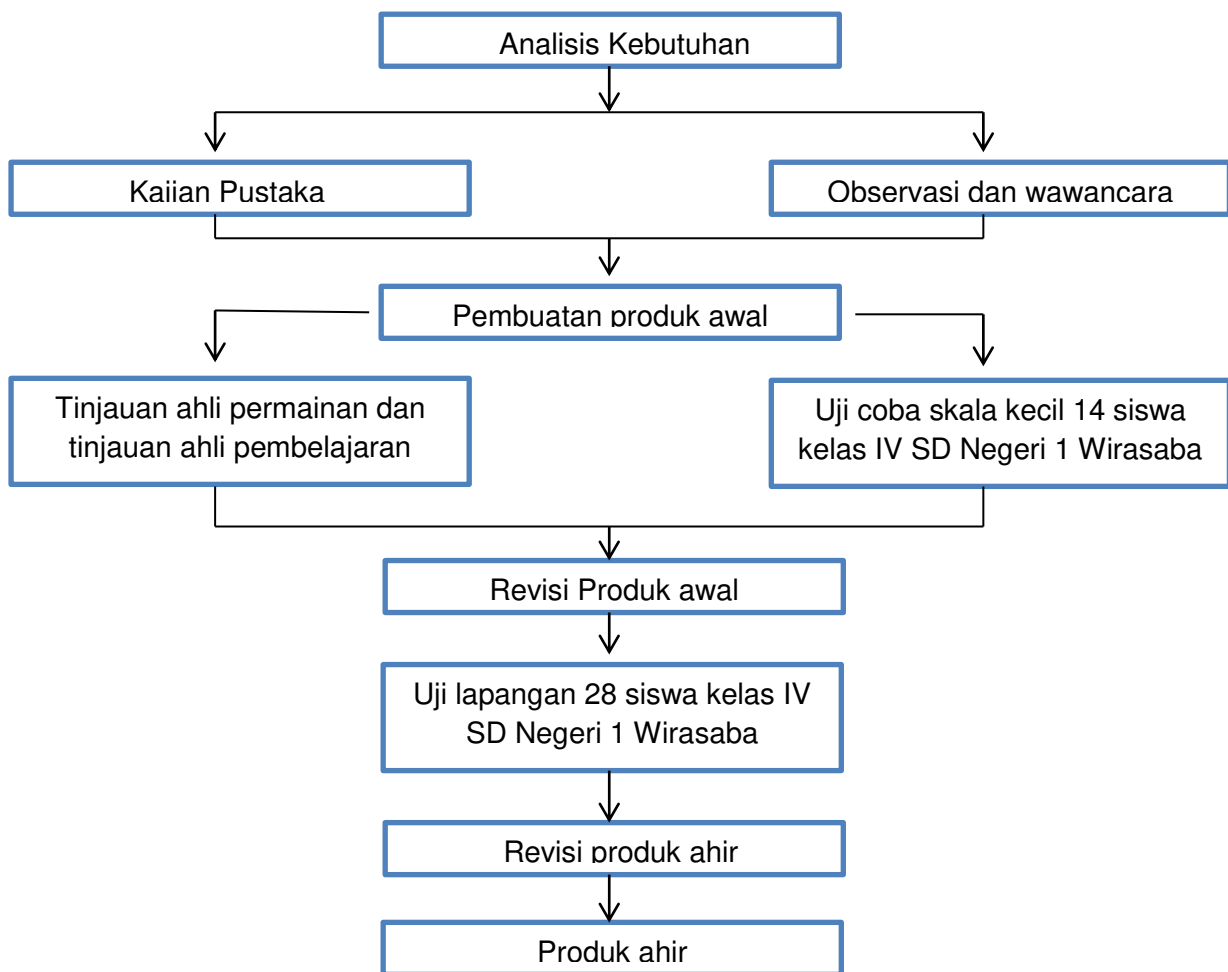
Langkah- langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah yang utama yaitu :

1. Melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi melalui observasi lapangan, wawancara dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan bentuk produk awal berupa peraturan dan cara bermain permainan kasti Halrint.
3. Evaluasi dari ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil dengan menggunakan kuesioner dan lembar evaluasi yang kemudian di analisis.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji coba lapangan.
6. Revisi produk akhir yang akan dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.
7. Hasil ahir model pengembangan permainan kasti melalui kasti HALRINT dalam penjasorkes siswa kelas IV di SD Negeri 1 Wirasaba Kecamatan

Bukateja Kabupaten Purbalingga, yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model permainan Kasti Halrint dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1.9 (Prosedur Pengembangan Permainan Kasti Halrint)

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk digunakan untuk mengumpulkan data sebagai dasar menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan

yaitu : (1) Menetapkan desain uji coba produk, (2) Menentukan subjek uji coba, (3) Menyusun instrument pengumpulan data, (4) Menetapkan teknik analisis data.

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba produk pengembangan akan dilaksanakan melalui dua tahapan diantaranya yaitu :

1. Tahapan Uji kelompok Kecil

Tahapan ini peneliti melibatkan 14 orang siswa kelas IV SD Negeri 1 Wirasaba dan selanjutnya hasil ujicoba skala kecil ini dilakukan evaluasi dan penyempurnaan seperlunya.

2. Tahapan Uji kelompok Besar

Tahapan uji lapangan ini adalah tahapan yang memerlukan uji coba skala besar yaitu melibatkan 28 siswa kelas IV SD Negeri 1 Wirasaba, selanjutnya hasil dari uji coba skala besar ini dievaluasi dan dianalisis serta dilakukan penyempurnaan produk akhir.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah sasaran pemakaian produk, yaitu siswa kelas IV SD Negeri 1 Wirasaba. Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Wirasaba. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 14 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara random karena karakteristik dan tingkatan kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

Pertama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan tradisional kasti Halrint ini kemudian melakukan uji coba permainan tersebut. Setelah itu

kemudian melakukan ujicoba selanjutnya yaitu siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

Adapun subyek penelitian yang terlibat dalam uji coba model pengembangan permainan kasti Halrint adalah sebagai berikut :

1. Satu orang ahli Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yaitu Drs. H. Tri Nuharsono, M. Pd. selaku dosen ahli permainan.
2. Satu orang guru pembelajaran Pendidikan Jasmani yaitu bapak Surtisno, S. Pd. selaku guru pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Wirasaba.
3. Siswa dalam uji coba skala kecil sebanyak 14 siswa.
4. Siswa dalam uji coba skala besar sebanyak 28 siswa.

3.4 Rancangan Produk

Halrint merupakan sebuah kepanjangan dari “halang rintang”, haling adalah kata dasar dari kata menghalangi, sedangkan kata dasar rintang berasal dari kata rintangan, jadi di dalam permainan kasti Halrint ini pemain harus lari menuju ruang bebas dan melewati halangan yang berupa rintangan sebelum menuju ke masing- masing ruang hinggapnya.

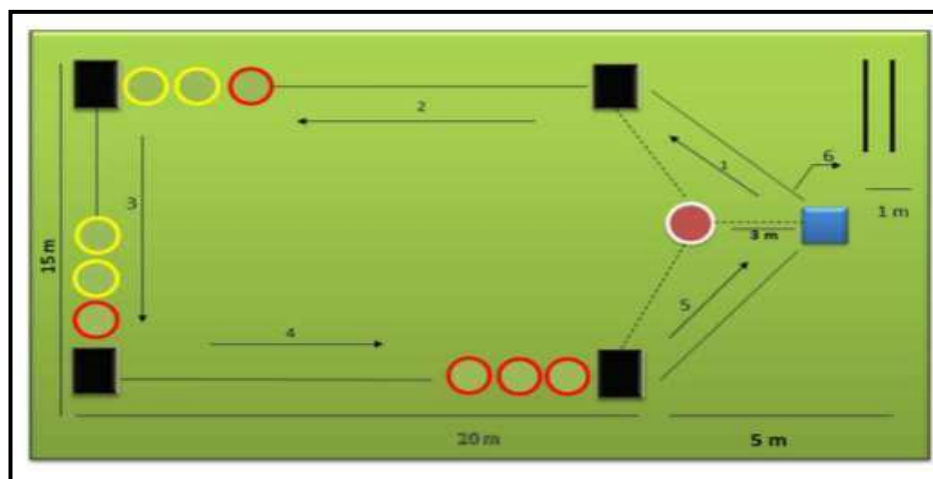
Rintangan dalam permainan tradisional kasti Halrint ini berupa simpai warna, Pemain harus berlari melewati 4 ruang hinggap yang masing- masing ruang hinggap 2, 3 dan 4 terdapat simpai warna yang harus dilaluinya. Apabila pemain melewati simpai warna kuning maka pemain harus melompat menggunakan dua kaki, sedangkan apabila melewati simpai warna merah maka pemain harus melompat menggunakan satu kaki, permainan kasti standar mempunyai tiang hinggap 2 dan 1 tiang pertolongan sedangkan di dalam

permainan kasti Halrint mempunyai 4 ruang hinggap dan tidak ada tiang pertolongan.

Dalam permainan kasti Halrint ini masing- masing regu atau kelompok bertanding untuk meraih point yang tertinggi di dalam permainan kasti Halrint. Peraturan permainan kasti Halrint lebih sederhana dibandingkan peraturan permainan kasti standar. ukuran lapangannya serta bentuk lapangannya berbeda, ukuran lapangan permainan kasti Halrint lebih kecil dan berbentuk segi lima. bola dan tongkat pemukul yang digunakan dalam permainan kasti Halrint juga berbeda dengan permainan kasti standar.

Peraturan di dalam permainan kasti Halrint lebih sederhana dan sudah dimodifikasi sedemikian rupa sesuai karakteristik anak sekolah dasar.


- a) Alat dan Fasilitas
 - 1) Lapangan Kasti Halrint





Gambar 1.10.(Lapangan permainan kasti Halrint)


Permainan kasti Halrint dimainkan dalam lapangan yang berbentuk segi lima dengan ukuran panjang 25 m dan lebar 15 m.


Keterangan :


 : Ruang bebas

 : Ruang Pemukul

 : Pelambung

 : Ruang hinggap

 : Simpai kuning → Rintangan melewati simpai kuning melompat menggunakan kedua kaki.

 : Simpai merah → Rintangan melewati simpai merah melompat dengan menggunakan satu kaki.

Ukuran lapangan permainan kasti Halrint:

- a. Ukuran panjang lapangan kasti Halrint adalah 25 m dan lebarnya 15 m
- b. Ukuran ruang bebas adalah panjang 6 m, dan lebar 3 m
- c. Ukuran ruang pemukul panjang 60 cm dan lebarnya 30 cm, ruang pelambung diameternya 15 cm, dan penjaga belakang adalah panjang 1 m dan lebarnya 1 m. Semua garis dibatasi dengan tali rafia atau kapur dan dapat juga dengan cara menggali tanah lapangan dengan ketentuan tidak lebih dari 3 cm.

2) Pemukul kasti Halrint



Gambar 2.1 (Pemukul kasti Halrint)

Pemukul dalam permainan kasti Halrint menggunakan pemukul yang sudah dimodifikasi, terbuat dari bahan kayu yang ringan tetapi kuat atau tidak mudah patah pemukul ini permukaannya berbentuk pipih, terbuat dari kayu yang panjang keseluruhan 40 cm (panjang pegangan 8 cm dan bagian atas 38 cm) dan lebar 8 cm dengan ketebalan 0,5 cm.

Pemukul ini digunakan sebagai pengganti pemukul kasti pada umumnya agar memudahkan siswa dalam memukul bola pada permainan tradisional kasti Halrint. Selain permukaannya pipih, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memainkan permainan tradisional kasti Halrint. Pemukul yang telah dimodifikasi ini dapat dijadikan solusi pada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memukul bola menggunakan pemukul kasti pada umumnya, karena menggunakan pemukul standar masanya lebih berat dan permukaannya yang tidak lebar sehingga dapat menyulitkan siswa.

3) Bola Tonis



Gambar 2.2 (Bola Tonis)

Bola yang digunakan dalam permainan kasti Halrint adalah bola tonis, bola tonis ini mempunyai berat 56,7- 58,5 gr dengan ukuran diameter 6,35- 6,65 cm. Bola tonis digunakan sebagai pengganti bola kasti biasa, keunggulan dari bola tonis ini adalah mempunyai berat yang lebih ringan serta teksturnya yang empuk sehingga siswa tidak merasa takut apabila terkena lemparan bola, terutama pada siswa perempuan banyak yang merasa takut untuk bermain kasti karena takut terkena lemparan bola yang keras. bola tonis ini dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut, bola tonis lebih aman digunakan dalam permainan kasti dibandingkan dengan bola kasti standar yang memiliki tekstur lebih keras dan dapat menimbulkan cedera apabila terkena lemparannya.

4) Simpai Warna kasti Halrint



Gambar 2.3 (Simpai Warna kasti Halrint)

Simpai warna merupakan rintangan yang digunakan dalam permainan kasti Halrint. Rintangannya adalah menggunakan simpai warna yang terbuat dari plastik dengan bagian dalam tanpa rongga sehingga aman digunakan bagi para siswa dalam melewati rintangan pada permainan kasti halrint tersebut, ukuran lebar plastik 2 cm, tebal 2 mm dan panjang lingkaran luar simpai adalah 52 cm.

Dalam permainan Kasti Halrint ini simpai yang digunakan adalah simpai warna merah dan kuning. Rintangan melewati simpai kuning adalah melompat menggunakan kedua kaki dan rintangan melewati simpai merah adalah melompat menggunakan satu kaki.

5) Ruang Hinggap kasti Halrint



Gambar 2.4 (Ruang Hinggap kasti halrint)

Permainan kasti Halrint menggunakan ruang hinggap yang terbuat dari puzzle warna yang mempunyai ukuran panjang 60 cm dan lebarnya 60 cm. Puzzle di gunakan sebagai ruang hinggap yang berwarna biru agar dapat menarik perhatian siswa dalam permainan.

b) Peraturan permainan kasti Halrint:

Peraturan permainan kasti Halrint hampir sama dengan peraturaturan permainan kasti pada umumnya, namun dalam permainan kasti Halrint ini peraturannya sudah disederhanakan sesuai dengan karakteristik siswa anak sekolah dasar.

1) Aturan permainan

- a. Pemain di bagi menjadi dua regu atau kelompok masing- masing kelompok jumlahnya sama. Kelompok yang menang menjadi pemain dan kelompok yang kalah maka harus berjaga.
- b. Pemain harus berlari melewati 4 ruang hinggap yang masing- masing ruang hinggap 2, 3 dan 4 terdapat simpai warna yang harus dilaluinya.

- c. Pemain dalam melewati simpai kuning maka harus melompat menggunakan kedua kaki, dan memasuki simpai merah maka harus melompat menggunakan satu kaki, apabila dalam melewati simpai warna tersebut pemain salah langkah, maka pemain tersebut dinyatakan mati.
4. Cara memukul bola
 - a. Pukulan harus diarahkan ke dalam lapangan.
 - b. Pukulan harus dilambungkan kedalam lapangan baru pemain boleh berlari menuju ke ruang hinggap.
 - c. Sesudah melakukan pukulan, kayu pemukul tidak boleh terlempar jauh saat pemain berlari, pemukul harus langsung di letakan di tempat semula.
 5. Sasaran lemparan
 - a. Sasaran lemparannya adalah pemain yang sudah melakukan pukulan saat menuju ke ruang hinggap
 - b. Pemain yang sedang berpindah ruang hinggap yang satu ke ruang hinggap berikutnya
 - c. Pemain yang berusaha kembali ke ruang bebas setelah berlari dari ruang hinggap.
 6. Pergantian partai
 - a. Apabila pemain dalam memainkan permainan tradisional kasti Halrint terkena gebokan atau lemparan maka pemain langsung dinyatakan mati dan langsung melakukan pergantian partai.
 - b. Apabila pemain dalam suatu anggota kelompok dinyatakan 3x mati
 7. Pemain dinyatakan mati

a. Apabila pemain dalam melewati rintangan simpai warna melakukan kesalahan atau tidak sesuai dengan ketentuan lompatannya maka dinyatakan mati.

b. Apabila pemain gagal memukul bola.

8. Perolehan nilai atau point

Apabila dalam satu tim atau kelompok seluruh anggotanya telah berhasil melewati ruang hinggap dan mencapai ruang bebas maka tim tersebut memperoleh poin 1.

9. Ketentuan pemenang

Kelompok atau tim dapat dinyatakan pemenang apabila memperoleh point (skore) tertinggi dalam permainan.

10. Jumlah pemain

a. Permainan tradisional kasti Halrint dimainkan dua tim

b. Setiap tim minimal terdiri dari 7 pemain

c. 1 siswa berperan sebagai pemukul awal

11. Perlengkapan pemain

a. Pemain memakai seragam olahraga

b. Pemain menggunakan nomor dada sebagai tanda.

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengambilan denyut nadi dan pengaruh penggunaan produk.

3.6 Instrumen Pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner karena subjek relatif banyak sehingga dilakukan secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada para ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititikberatkan kepada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner untuk siswa dititikberatkan pada kenyamanan pada penggunaan produk. Yaitu dalam permainan tradisional kasti Halrint, apakah siswa dapat bermain dengan lapangan dan peraturan yang berbeda dengan permainan tradisional kasti pada umumnya.

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Anas Sudijono (2003: 40).

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f = frekuensi yang sedang dicari presentasinya.

N = *Number of Case* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu).

p = angka presentase.

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 2 akan disajikan klasifikasi dalam presentase.

Tabel 1.3 Klasifikasi Presentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 - 20%	Tidak baik	Dibuang
20,1 - 40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1 – 70%	Cukup baik	Digunakan(bersyarat)
70,1 – 90%	Baik	Digunakan
90,1 – 100%	Sangat baik	Digunakan

Sumber Guilford (dalam Apik Risky, 2009: 52)

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk berupa model permainan kasti melalui permainan kasti Halrint yang berdasarkan data pada saat uji lapangan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data sebesar 93% dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran maka berdasarkan kriteria penilaian, permainan kasti Halrint telah memenuhi kriteria **sangat baik**. Hal ini dikarenakan permainan kasti Halrint bersifat menarik dan menyenangkan sehingga siswa kelas IV SD Negeri 1 wirasaba antusias dalam mengikuti permainan, selain itu peraturan permainannya yang sederhana menjadikan siswa lebih mudah untuk memahami permainan kasti Halrint.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data sebesar 92% dari analisis kuesioner siswa maka berdasarkan kriteria penilaian, permainan kasti Halrint telah memenuhi kriteria **sangat baik**. Permainan kasti Halrint dapat meningkatkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif siswa kelas IV SD Negeri 1 wirasaba. Melalui permainan yang bersifat menarik dan menyenangkan, maka siswa dapat antusias dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes di sekolah sehingga aspek psikomotor siswa dapat tercapai. Dengan adanya peraturan permainan yang telah dimodifikasi maka siswa kelas IV SD Negeri 1 wirasaba dapat berfikir dan memahami peraturan permainan terlebih dahulu sebelum bermain, sehingga aspek kognitif siswa tercapai. Selain itu permainan tradisional kasti Halrint juga dapat melatih siswa untuk kerjasama, jujur, toleransi

dan bertanggung jawab dalam permainan sehingga aspek afektif siswa kelas IV SD Negeri 1 wirasaba tercapai.

Kelebihan produk dari permainan kasti Halrint ini adalah sebagai berikut:

a. Bersifat Menarik Permainan kasti Halrint bersifat menarik karena permainan ini merupakan hasil dari permainan modifikasi dan permainan ini belum pernah diterapkan di SD Negeri 1 Wirasaba.

b. Bersifat Menantang

Permainan kasti Halrint bersifat menantang karena dalam permainan ini siswa lebih tertantang untuk melewati rintangan yang ada, Sedangkan dalam permainan kasti standar tidak ada rintangan apapun.

c. Bersifat Lebih Aman

Permainan kasti Halrint bersifat lebih aman karena permainan ini menggunakan alat yang sederhana dan tidak membahayakan siswa, bola dalam permainan ini diganti dengan bola tonis yang tidak begitu berbahaya. Berat bola kasti standar adalah 70- 80 gr, dengan ukuran diameter 5 cm. sedangkan bola tonis mempunyai berat 56,7- 58,5 gr dengan ukuran diameter 6,35- 6,65 cm, sehingga aman jika digunakan dalam permainan.

d. Bersifat Mudah

Permainan tradisional kasti Halrint bersifat mudah karena permainan ini mudah dipahami dan mudah dimainkan, ukuran lapangan dikurangi lebih kecil dari pada ukuran lapangan kasti standar, Selain itu pemukul dalam permainan kasti Halrint menggunakan pemukul yang berbentuk pipih lebih mudah untuk memukul bola.

e. Bersifat Menyenangkan

Permainan kasti Halrint bersifat menyenangkan karena dalam permainan ini tidak ada peraturan resmi yang mengikat dan peraturannya sederhana.

Peneliti menyadari bahwa produk yang dihasilkan tidak pernah lepas dari kendala atau kelemahan. Oleh karena itu, peneliti menjadikan kelemahan produk sebagai bahan acuan perbaikan untuk penelitian yang akan datang agar dapat lebih baik. Kelemahan produk permainan kasti halrint yaitu, dalam pembuatan ruang hinggap terbuat dari puzzle warna yang penggunaannya kurang awet apabila digunakan dalam jangka waktu yang lama, serta bola yang digunakan kurang besar sehingga tidak semua siswa dapat menangkap bola.

Faktor yang menjadikan model permainan kasti Halrint dapat diterima oleh SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 1 wirasaba dapat mempraktekan permainan kasti Halrint dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan kasti Halrint ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran penjasorkes yang efektif, sehingga baik model pengembangan permainan ini dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Wirasaba.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan lebih Lanjut

5.2.1 Saran Pemanfaatan

Model permainan kasti Halrint sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes melalui permainan kasti untuk siswa kelas IV

sekolah dasar. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor diharapkan tujuan tersebut sesuai dengan pembelajaran penjasorkes.

5.2.2 Diseminansi

Bagi guru penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan dapat mensosialisasikan permainan kasti Halrint terhadap guru-guru penjasorkes yang lain, agar permainan ini tidak hanya dimainkan di SD Negeri 1 wirasaba tetapi juga dapat dimainkan di sekolah dasar yang lainnya, guru penjasorkes dapat mensosialisasikan melalui MGMP (musyawarah guru mata pelajaran) penjasorkes. Melalui MGMP guru dapat mengenalkan produk permainan kasti Halrint dan dapat menerapkannya pada pembelajaran penjasorkes di siswa sekolah dasar.

5.2.3 Pengembangan lebih Lanjut

Permainan kasti Halrint dapat dikembangkan dan dikenalkan pada siswa sekolah dasar melalui modul pembelajaran maupun buku panduan permainan kasti Halrint. Buku tersebut dapat di cetak dan disebarluaskan ke sekolah-sekolah untuk dikenalkan dan diterapkan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000a. *Dasar-dasar penjaskes*. Jakarta: Depdikbud. 2000b. *Prinsip-prinsip pengembangan dan modifikasi cabang olahraga*. Jakarta: Depdiknas
- Anas Sudijono. 2003. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo persada
- Amung Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan gerak dan belajar gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Hestty P. Utami. 2008. *Permainan kasti dan sejenisnya*. Jakarta: Ganeca exact
- Joko Supriyanto. 2014. *Gembira berolahraga*. Jakarta: Tiga serangkai
- Prana A.W, Inayah. 2010. *Permainan tradisional*. Klaten: Intan pariwara
- Samsudin. 2008a. *Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera. 2008b. *Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP/MTS*. Jakarta: Litera
- Suharsimi Arikuntoro. 2006. *Prosedur penelitian*. Jakarta: Depdikbud
- Suherman, dan Bahagia. 2000. *Prinsip-prinsip pengembangan dan modifikasi cabang olahraga*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukirman, dkk. 2003. *Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Soemitro. 2000. *Permainan kecil*. Jakarta: Dikti
- Soepartono. 2000. *Sarana dan prasarana olahraga*. Jakarta: Depdikbud
- Tim Penyusun. 2014. *Panduan penyusunan skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Trianto. 2010. *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- User uzman. 2010. *Menjadi guru profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Angela suharjo. 2012. Karakteristik siswa kelas IV. Diunduh dari <http://Filsafat.kompasiana.com/2012/11/23/karakteristik-siswa-kelas-IV-326581.html> pada hari jumat 27/02/2015 pukul 02.35 WIB
- Ismail andang. 2009. Metode permainan dalam pembelajaran. Diunduh dari <http://belajarpsikologi.com/tag/pengertian-permainan/> pada hari sabtu 28/02/2015 pukul 10:23 WIB

Muhiklaten. 2012. Ketrampilan mengadakan variasi pembelajaran. Diunduh dari <http://areknerut.wordpress.com/2012/12/30/ketrampilan-mengadakan-variasi-pembelajaran-di-sekolah> pada hari jumat/27/02/2015 pukul 03.15

Liana mery. 2012. Kategori pengukuran denyut nadi. Diunduh dari <http://berachunk-amrank.blogspot.com/2012/07/defenisi-denyut-nadi.html> pada hari senin 08/11/2015 pukul 23.20 WIB.

Wawan. 2009. Fungsi bermain dalam pendidikan. Diunduh dari <http://kangwawantea.wordpress.com/2009/09/fungsi-bermain-dalam-pendidikan.html> pada hari Sabtu 20/01/2015 pukul 14.57 WIB.

Lampiran 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007
Email : fik_unnes@telkom.net, Website:<http://fik.unnes.ac.id>

Nomor : 5979/UN37.1.6/LT/2014
Hal : Ijin Observasi SKripsi

Yth. Kepala SD N 1 Wirasaba Batuteja
Di. Kab. Purbalingga

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : AYU GANDHY P
N I M : 6102411004
Semester : VII / Tujuh
Prodi : S.1 / PJKR FIK UNNES

Agar diperkenankan mengadakan Observasi untuk memenuhi tugas Penulisan Skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 11 November 2014

a.n. Dekan

Pembantu Dekan Bidang Akademik,



Drs. Tri Rustiadi, M.Kes
NIP. 196410231990021001

Tembusan :

1. Dekan FIK UNNES
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES
FIK Universitas Negeri Semarang

No Dokumen FM-01-AKD-03

Lampiran 2



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
 DINAS PENDIDIKAN
 UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN BUKATEJA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 WIRASABA
 Alamat :Jl. Lamud Wirasaba RT 002/007 Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga
 ☎ (0286) 470641 Kode Pos 53382

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/010/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : BAMBANG MARGIANTO,S.Pd.
 NIP : 19660630 199403 1 005
 Jabatan : Guru Muda yang diberi tugas tambahan sebagai Kepala SD Negeri 1 Wirasaba

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : AYU GANDHY PRATIWI
 Tempat, tgl. lahir : Purbalingga, 8 Juli 1993
 Pekerjaan : Mahasiswa UNES semester 8 Prodi PJKR (PGPJSD)
 Alamat : Kembangan RT 01 RW 01 Kecamatan Bukateja Purbalingga

Telah melaksanakan kegiatan Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Penjas di SD Negeri 1 Wirasaba UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga dari tanggal 11 November 2014 s.d. 18 Februari 2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan : di Wirasaba

Pada tanggal : 20 Februari 2015

Kepala Sekolah



BAMBANG MARGIANTO,S.Pd.
 NIP.19660630 199403 1 005

Lampiran 3



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
 U P T DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN PURBALINGGA
 SD NEGERI 1 PURBALINGGA KULON
 Alamat: Jl. Gunung Kelir No.4 Telp. (0281) 895670 Purbalingga (53312)

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 800/036/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Murhayati, S.Pd.
 NIP : 19690121 199703 2 005
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD N 1 Purbalingga Kulon
 UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga

Menerangkan bahwa :

Nama : Ayu Gandhy Pratiwi
 NIM : 6102411004
 Jurusan : Fakultas Ilmu Keolahragaan / FIK
 Universitas : Universitas Negeri Semarang / UNNES

Benar-benar telah melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD N 1 Purbalingga Kulon

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purbalingga, 12 November 2014



Murhayati, S.Pd

NIP. 19690121 199703 2 005

Lampiran 4



**PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN KEMANGKON
SD NEGERI 2 TOYAREKA**

Alamat : Jl.Raya Bojong-Kemangkon, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga 53381

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/XI/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Probo Purwati, S.Pd.SD
 NIP : 19570113 197701 2 003
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD N 2 Toyareka
 UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Kemangkon, Kabupaten Purbalingga

Menerangkan bahwa :

Nama : Ayu Gandhi Pratiwi
 NIM : 6102411004
 Jurusan : Fakultas Ilmu Keolahragaan / FIK
 Universitas : Universitas Negeri Semarang / UNNES

Benar-benar telah melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD N 2 Toyareka

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Toyareka, 14 November 2014

Kepala Sekolah


 Probo Purwati, S.Pd.SD
 NIP. 19570113 197701 2 003

Lampiran 5



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang 50229
 Telp. (024) 8508007 Fax 8508007 Email : FIK-UNNES.SMG@telkom.net


USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Ayu Gandhy Pratiwi
 NIM : 6102411004
 Program Studi : SI
 Jurusan : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, & Rekreasi (PGPJSD)
 Fakultas : Ilmu Keolahragaan
 Tema : Permainan Tradisional
 Judul Skripsi : "MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL KASTI
 "HALRINT" DALAM PENJASORKES SISWA KELAS IV SD
 NEGERI 1 WIRASABA KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN
 2014".

Semarang, 30 juni 2014

Menyetujui
 Ketua Jurusan PJKR


 Drs. Mugiyo Hartono, M.pd.
 NIP. 196100903 198803 1 002

*see
 dapat diteliti
 Pembimbing :
 Aguk Puspanto
 22/6/2014
 M.K.*

Yang mengajukan,


 Ayu Gandhy Pratiwi
 Nm : 6102411004

Lampiran 6



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Nomor: 1140/FIK/2014

Tentang
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 21 Oktober 2014

MEMUTUSKAN

**Menetapkan
PERTAMA**

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Agus Pujianto, S.Pd.,M.Pd.
NIP : 197302022008041001
Pangkat/Golongan : III/B
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : AYU GANDHY PRATIWI
NIM : 6102411004
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : "MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL KASTI "DALAM PENJASORKES SISWA KELAS IV NEGERI 1 WIRASABA KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2014"

KEDUA

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggi

6102411004

PM-03-ARD-24/Rev. 00



DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 28 Oktober 2014

DEKAN

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195610191985031001

Lampiran 7



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508007
Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

Nomor : 1641/UNNS7.1-6/15/2015
Lamp:
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD N 1 Wirasaba Kab. Purbalingga
di SD N 1 Wirasaba Kab. Purbalingga

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : AYU GANDHY PRATIWI
NIM : 6102411004
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasrn
Topik : MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL KASTI
HALRINT DALAM PENJASORKES SISWA KELAS IV SD NEGERI 1
WIRASABA KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2014

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 16 Maret 2015
Dekan,

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

Lampiran 8



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508007
Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

Nomor : 16 Lu/Unnsr.1-6/11/2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD N 1 Wirasaba Kab. Purbalingga
di SD N 1 Wirasaba Kab. Purbalingga

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : AYU GANDHY PRATIWI
NIM : 6102411004
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasrn
Topik : MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL KASTI
HALRINT DALAM PENJASORKES SISWA KELAS IV SD NEGERI 1
WIRASABA KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2014

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 16 Maret 2015
Dekan,

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

Lampiran 9



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
 DINAS PENDIDIKAN
 UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN BUKATEJA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 WIRASABA
 Alamat : J. Lamud Wirasaba RT 002/007 Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga
 ☎ (0286) 470641 Kode Pos 53382

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/010/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : BAMBANG MARGIANTO,S.Pd.
 NIP : 19660630 199403 1 005
 Jabatan : Guru Muda yang diberi tugas tambahan sebagai Kepala SD Negeri 1 Wirasaba

Mencrangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : AYU GANDHY PRATIWI
 Tempat, tgl. lahir : Purbalingga, 8 Juli 1993
 Pekerjaan : Mahasiswa UNES semester 8 Prodi PJKR (PGPJSD)
 Alamat : Kembangan RT 01 RW 01 Kecamatan Bukateja Purbalingga

Telah melaksanakan kegiatan Penelitian skala kecil kelas IV SD Negeri 1 Wirasaba UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga dari tanggal 26 Maret 2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan : di Wirasaba

Pada tanggal : 28 Maret 2015

Kepala Sekolah



BAMBANG MARGIANTO,S.Pd.
 NIP.19660630 199403 1 005

Lampiran 10



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN
UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN BUKATEJA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 WIRASABA
*Alamat : Jl. Lanud Wirasaba RT 002/007 Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga
(0286) 470641 Kode Pos 53382*

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/021/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : BAMBANG MARGIANTO,S.Pd.
NIP : 19660630 199403 1 005
Jabatan : Guru Muda yang diberi tugas tambahan sebagai Kepala SD Negeri 1 Wirasaba

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : AYU GANDHY PRATIWI
Tempat, tgl. lahir : Purbalingga, 8 Juli 1993
Pekerjaan : Mahasiswa UNES semester 8 Prodi PJKR (PGPJSD)
Alamat : Kembangan RT.01 RW 01 Kecamatan Bukateja Purbalingga

Telah melaksanakan kegiatan Penelitian Skripsi Uji Lapanagn di kelas IV SD Negeri 1 Wirasaba UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga dari tanggal 09 April 2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan : di Wirasaba

Pada tanggal : 10 April 2015

Kepala Sekolah



[Signature]
BAMBANG MARGIANTO,S.Pd.
NIP.19660630 199403 1 005

Lampiran 11**PROGRAM PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN****PERMAINAN KASTI HALRINT**

Sekolah	: SD Negeri 1 Wirasaba
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: IV / 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Hari/Tanggal	: Kamis, 9 April 2015

Standar Kompetensi :

1. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar :

- 1.1 Mempraktikkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran**)

Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat melakukan dan memahami permainan tradisional kasti Halrint
 - Siswa dapat melakukan permainan tradisional kasti Halrint serta dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas.
 - Siswa dapat memahami strategi dalam bermain tradisional kasti Halrint dengan peraturan yang sudah dimodifikasi.
- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Lanjutan Lampiran 11

Tanggung jawab (*responsibility*)Ketelitian (*carefulness*)Kerja sama (*Cooperation*)Toleransi (*Tolerance*)Percaya diri (*Confidence*)Keberanian (*Bravery*)**Materi Pembelajaran**

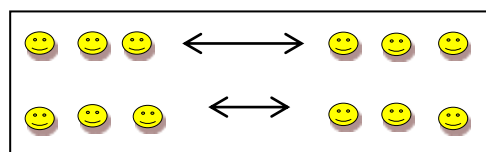
Memainkan permainan kasti Halrint dengan peraturan yang sederhana yang telah dimodifikasi.

Metode Pembelajaran

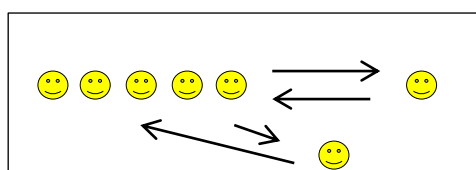
- ✓ Ceramah
- ✓ Demonstrasi
- ✓ Latihan
- ✓ Tanya Jawab

Langkah–langkah Kegiatan Pembelajaran**1. Kegiatan Awal**

- 1) Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan
- 2) Melakukan lempar tangkap bola terhadap temannya sekaligus melatih kontrol bola.



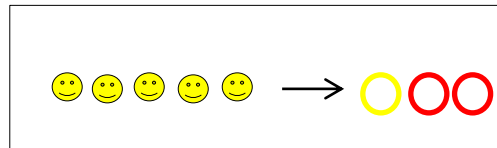
- 3) Melakukan lempar tangkap bola dan memukul bola menggunakan pemukul secara berurutan dan bergantian.



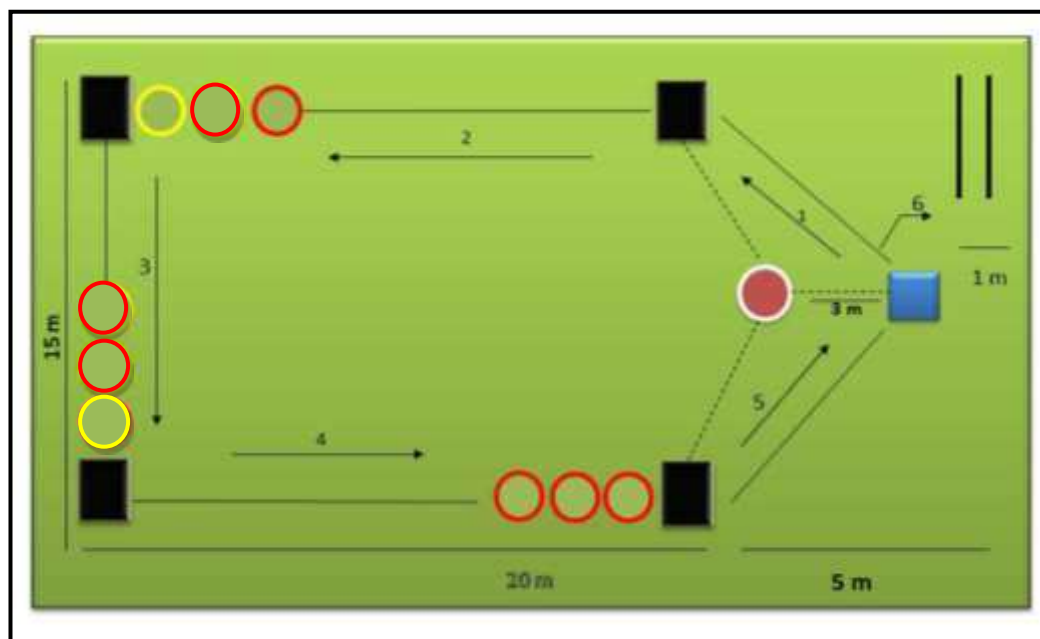
- 4) Melakukan pemanasan lari disertai rintangan melewati simpai warna.

Lanjutan lampiran 11

2. Kegiatan Inti





- 1) Memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang permainan I kasti Halrint, cara bermain dan aturan- aturan yang berlaku dalam permainan.
- 2) Melakukan permainan tradisional kasti Halrint
- 3) Mempraktekakan rangkaian permainan kasti Halrint dengan menjunjung tinggi sportivitas, kerjasama dan kejujuran.



Gambar 1.1 Permainan kasti Halrint

a) Keterangan

 : Ruang bebas

 : Ruang Pemukul

Lanjutan lampiran 11



: Pelambung



: Ruang hinggap



: Simpai kuning → Rintangan melewati simpai kuning melompat menggunakan dua kaki.



: Simpai merah → Rintangan melewati simpai merah melompat dengan menggunakan satu kaki.

b) Ukuran lapangan permainan kasti Halrint:

- a. Ukuran panjang lapangan kasti Halrint adalah 25 m dan lebarnya 15 m
- b. Ukuran ruang bebas adalah panjang 6 m, dan lebar 3 m
- c. Ukuran ruang pemukul, pelambung, dan penjaga belakang

adalah panjang 3 m, lebar 3 m

Semua garis dibatasi dengan tali rafia atau kapur dan dapat juga dengan cara menggali tanah lapangan dengan ketentuan tidak lebih dari 3 cm. Dalam pertandingan di luar garis (batas) harus ada tanda kosong yang lebarnya sekurang-kurangnya 5 m, sedang untuk di luar garis sebelah kiri 10 m, penonton harus berada di luar tanah kosong tersebut.

c) Peraturan permainan kasti Halrint

Dalam permainan kasti halrint, setiap pemain akan menuju ke ruang hinggap namun, sebelum mencapai ruang hinggap pemain harus melewati simpai warna terlebih dahulu, setelah ke empat ruang hinggap di lewati maka pemain harus

Lanjutan lampiran 11

berlari melewati depan ruang pemukul terlebih dahulu untuk menuju ke ruang bebas.

2) Aturan permainan:

- a. Pemain di bagi menjadi dua regu atau kelompok masing- masing kelompok jumlahnya sama. Kelompok yang menang menjadi pemain dan kelompok yang kalah maka harus berjaga.
- b. Pemain harus berlari melewati 4 ruang hinggap yang masing- masing ruang hinggap 2, 3 dan 4 terdapat simpai warna yang harus dilaluinya.
- c. Pemain dalam melewati simpai kuning maka harus melompat menggunakan dua kaki, dan memasuki simpai merah maka harus melompat menggunakan satu kaki, apabila dalam melewati simpai warna tersebut pemain salah langkah, maka pemain tersebut dinyatakan mati.

3) Sasaran Lemparan

- a. Sasaran lemparannya adalah pemain yang sudah melakukan pukulan saat menuju ke ruang hinggap
- b. Pemain yang sedang berpindah ruang hinggap yang satu ke ruang hinggap berikutnya
- c. Pemain yang berusaha kembali ke ruang bebas setelah berlari dari ruang hinggap.

4) Pergantian partai

- a. Apabila pemain dalam memainkan permainan kasti Halrint terkena gebokan atau lemparan maka pemain langsung dinyatakan mati dan langsung melakukan pergantian partai.

Lanjutan lampiran 11

b. Apabila pemain dalam suatu anggota kelompok dinyatakan 3x mati

5) Pemain Dinyatakan Mati

Apabila pemain dalam melewati rintangan simpai warna melakukan kesalahan atau tidak sesuai dengan ketentuan lompatannya maka dinyatakan mati.

6) Perolehan nilai atau point

Apabila dalam satu tim atau kelompok seluruh anggotanya telah berhasil melewati ruang hinggap dan mencapai ruang bebas maka tim tersebut memperoleh poin 1.

7) Ketentuan pemenang

Kelompok atau tim dapat dinyatakan pemenang apabila memperoleh skor tertinggi dalam permainan.

Kegiatan Akhir

1. Berbaris kemudian duduk istirahat
2. Evaluasi pembelajaran secara keseluruhan
3. Berdoa

Purbalingga, 9 April 2015

Praktikan

Ayu Gandhy Pratiwi

NIM. 6102411004

Lampiran 12

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN
TRADISIONAL KASTI "HALRINT" PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 1 WIRASABA KABUPATEN
PURBALINGGA TAHUN 2015**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan tradisional Kasti "Halrint"
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
Evaluator : Drs.H.Tri nurharsono,M.pd.
Tanggal : 12 Maret 2015

Lembar evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak, Sebagai Ahli Pendidikan jasmani terhadap Model pengembangan pembelajaran permainan tradisional kasti "Halrint" yang efektif dan efisien dalam proses pembelajarn pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi siswa SD Negeri 1 Wirasaba. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan produk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh Ahli Pendidikan Jasmani
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/modal permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberikan tanda ceklis "√" pada kolom yang sudah tersedia.

Keterangan :

- 1 : Tidak baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Lanjutan lampiran 12

4. Komentar, kritik, dan saran mohon di tuliskan pada kolom yang telah disediakan.

A. Kualitas model permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan.				✓		
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				✓		
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				✓		
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				✓		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				✓		
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				✓		
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.					✓	

Lanjutan lampiran 12

13	Mendorong siswa aktif bergerak.					✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan tradisional kasti <i>Halrint</i>					✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan tradisional kasti <i>Halrint</i>					✓	

1. Komentar dan saran umum

Daftar Disiapkan untuk digunakan oleh peneliti.

2. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan/uji coba skala kecil tanpa revisi
- Layak untuk digunakan/uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan/uji coba skala kecil

(mohon beri tanda " ✓ " pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, 12 Maret 2015

Evaluator,

[Signature]
Drs. H.Tri Nuharsono, M.Pd.
NIP.19600429 198601 1 001

LAMPIRAN 13

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN
TRADISIONAL KASTI "HALRINT" PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 1 WIRASABA KABUPATEN
PURBALINGGA TAHUN 2015**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan tradisional Kasti "*Halrint*"
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
Evaluator : Sutrisno, S.pd.
Tanggal : 18 Febuari 2015

Lembar evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak, Sebagai Ahli Pendidikan jasmani terhadap Model pengembangan pembelajaran permainan tradisional kasti "*Halrint*" yang efektif dan efisien dalam proses pembelajarn pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi siswa SD Negeri 1 Wirasaba. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan produk di bawah ini:

A. Ketentuan Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh Ahli Pendidikan Jasmani
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/modal permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberikan tanda ceklis "√" pada kolom yang sudah tersedia.

Keterangan :

- 1 : Tidak baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik

Lanjutan lampiran 13

5 : Sangat Baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon di tuliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Kualitas model permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan.					✓	
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				✓		
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.			✓			
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				✓		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					✓	
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				✓		

Lanjutan lampiran 13

8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.			✓		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.			✓		
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓	
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				✓	
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				✓	
13	Mendorong siswa aktif bergerak.					
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan tradisional kasti <i>Halrint</i>					✓
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan tradisional kasti <i>Halrint</i>					✓

Lanjutan lampiran 13

C. Komentar dan saran

Dengan adanya permainan kasti halrint dapat menambah semangat dan antusias anak dalam melakukan aktivitas fisik.

Semoga metode pengembangan ini bisa dilaksanakan dan dikembangkan

D. Kesimpulan

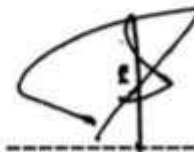
Pengembangan Model Permainan ini dinyatakan :

- ✓1. Layak untuk digunakan / Uji coba skala ^{kecil} ~~besar~~ tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan / Uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak Layak untuk digunakan / Uji Coba Skala besar .

(Mohon diberi tanda centang "✓" pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda).

Purbalingga, 18 Febuari 2015

Evaluator



Sutrisno, S.pd

LAMPIRAN 14

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL
KASTI "HALRINT" DALAM PENJASORKES SISWA KELAS IV
SD NEGERI 1 WIRASABA KABUPATEN
PURBALINGGA TAHUN 2015

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
 Materi Pokok : Permainan tradisional Kasti "*Halrint*"
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
 Evaluator : Drs.H.Tri nurharsono,M.pd.
 Tanggal : 31 Maret 2015

Lembar evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak, Sebagai Ahli Pendidikan jasmani terhadap Model pengembangan pembelajaran permainan tradisional kasti "*Halrint*" yang efektif dan efisien dalam proses pembelajarn pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi siswa SD Negeri 1 Wirasaba. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan produk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh Ahli Pendidikan Jasmani
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/modal permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberikan tanda ceklis "√" pada kolom yang sudah tersedia.

Keterangan :

- 1 : Tidak baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Lanjutan lampiran 14

4. Komentar, kritik, dan saran mohon di tuliskan pada kolom yang telah disediakan.

A. Kualitas model permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan.				✓		
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				✓		
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				✓		
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.					✓	
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					✓	
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					✓	
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					✓	
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				✓		
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.					✓	

Lanjutan lampiran 14

13	Mendorong siswa aktif bergerak.				✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan tradisional kasti <i>Halrint</i>				✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan tradisional kasti <i>Halrint</i>				✓	

1. Komentar dan saran umum

- Selama di ingat ke dalam permainan kasti
 ketukan yg salah dan benar
 - Brgnt di lgnth

2. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan/uji coba skala besar tanpa revisi
- Layak untuk digunakan/uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan/uji coba skala besar

(mohon beri tanda " ✓ " pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, 31 Maret 2015

Evaluator,

Drs. H. Tri Nurharsono, M.pd.
 NIP.19600429 198601 1 001

LAMPIRAN 15

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL
KASTI "HALRINT" DALAM PENJASORKES SISWA KELAS IV
SD NEGERI 1 WIRASABA KABUPATEN
PURBALINGGA TAHUN 2015

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan tradisional Kasti "*Halrint*"
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
Evaluator : Sutrisno, S.pd.
Tanggal : 9 April 2015

Lembar evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak, Sebagai Ahli Pendidikan jasmani terhadap Model pengembangan pembelajaran permainan tradisional kasti "*Halrint*" yang efektif dan efisien dalam proses pembelajarn pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi siswa SD Negeri 1 Wirasaba. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan produk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh Ahli Pendidikan Jasmani
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/modal permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberikan tanda ceklis "√" pada kolom yang sudah tersedia.

Keterangan :

- 1 : Tidak baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Lanjutan lampiran 15

4. Komentar, kritik, dan saran mohon di tuliskan pada kolom yang telah disediakan.

A. Kualitas model permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan.				✓		
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.					✓	
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				✓		
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.			✓			
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.			✓			
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					✓	
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.					✓	
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				✓		
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				✓		
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.					✓	

Lanjutan lampiran 15

13	Mendorong siswa aktif bergerak.				✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan tradisional kasti <i>Halrint</i>					✓
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan tradisional kasti <i>Halrint</i>				✓	

1. Komentor dan saran umum

Dengan adanya permainan kasti halrint sangat bagus untuk diterapkan di SD. Karena mudah di pelajari dan sangat menarik bagi anak.
Semoga permainan kasti halrint ini bisa dikembangkan dan di terapkan dalam permainan tradisional dalam pelajaran olah raga.

2. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan/uji coba skala besar tanpa revisi
- Layak untuk digunakan/uji coba skala besar revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan/uji coba skala besar

(mohon beri tanda " ✓ " pada kolom sesuai kesimpulan).

Purbalingga, 9 April 2015

Evaluator,

Sutrisno, S.pd.

LAMPIRAN 16**KUESIONER SISWA****PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN****TRADISIONAL KASTI *HALRINT* PADA SISWA KELAS IV****SD NEGERI 1 WIRASABA KABUPATEN****PURBALINGGA TAHUN 2015****PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER**

- a. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
- b. Jawablah secara runtut dan jelas.
- c. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang pada huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu.
- d. Selamat mengisi dan terima kasih.

a. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah :

Nama Siswa :

Umur :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Lanjutan lampiran 16

b. PERTANYAAN

ASPEK KOGNITIF

- 1) Apakah menurut kamu permainan tradisional kasti *Halrint* merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 2) Apakah kamu mengetahui peraturan permainan tradisional kasti *Halrint*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 3) Apakah kamu bisa memainkan permainan tradisional kasti *Halrint*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 4) Apakah kamu mengetahui perbedaan permainan tradisional kasti *Halrint* dengan permainan pada umumnya ?
 - e. Ya
 - f. Tidak
- 5) Apakah dalam permainan tradisional kasti *Halrint* kamu harus melewati rintangan simpai warna sebelum menuju ke ruang hinggap?
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 6) Apakah dalam permainan tradisional kasti *Halrint* kamu lebih mudah untuk menangkap bola?
 - c. Ya
 - d. Tidak
- 7) Apakah dalam permainan tradisional kasti *Halrint* kamu sudah tidak sakit jika terkena lemparan bola?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Lanjutan lampiran 16

- 8) Apakah dalam permainan tradisional kasti *halrint* kamu lebih mudah untuk memukul bola?
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 9) Apakah kamu mengetahui cara memperoleh point (skore) dalam permainan tradisional kasti *Halrint* ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 10) Apakah dalam permainan tradisional kasti *halrint* perlu kerjasama dengan teman sekelompok ?
 - a. Ya
 - b. Tidak

LAMPIRAN 17

LEMBAR PENGAMATAN GERAK
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN
KASTI MELALUI KASTI *HALRINT*

ASPEK PSIKOMOTORIK**1) Memukul bola**

1. Tangan kanan memegang kayu pemukul (paddle), kayu pemukul membentuk sudut 45° dari garis mendatar.
2. Tangan kiri lurus kedepan sejajar dengan bahu kearah pelambung, pandangan mata ke arah bola.
3. Badan condong ke kanan, lutut kaki kanan sedikit ditekuk dan berat badan berada di kaki kanan.
4. Pukulan melambung mengarah ke dalam lapangan.

2) Menangkap bola

1. Berdiri dengan kaki kiri di depan, badan sedikit condong ke depan
2. Posisi saat akan menerima bola, badan jongkok bertumpu pada lutut kaki kanan dan telapak kaki kiri.
3. Posisi kedua telapak tangan dan kedua jari kelingking saling menyatu.
4. Telapak tangan dan jari-jari melengkung seperti mangkuk menghadap ke arah datangnya bola.

3) Melempar bola

1. Berdiri dengan sikap siap melempar dan memegang bola dengan menggunakan tangan kanan.
2. Badan condong ke belakang, berat badan bertumpu pada kaki kanan.
3. Pandangan mata dan bahu tertuju kearah sasaran.
4. Melempar dengan kekuatan sesuai jarak antara bola dan sasaran.

Lanjutan lampiran 17

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Petunjuk skor penilaian :
 - 1 : Kurang (apabila dapat melakukan 1 aspek dalam indikator tersebut)
 - 2 : Cukup (apabila dapat melakukan 2 aspek dalam indikator tersebut)
 - 3 : Baik (apabila dapat melakukan 3 aspek dalam indikator tersebut)
 - 4 : Sangat Baik (apabila dapat melakukan 4 aspek dalam indikator tersebut).

Tabel Pengamatan Gerak Psikomotorik

No	Nama	Tingkat Kemampuan			Jumlah skor
		Memukul Bola	Menangkap Bola	Melempar Bola	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
Jumlah					
Rata-rata					
Presentase					

LAMPIRAN 18

**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN
KASTI MELALUI KASTIHALRINT**

ASPEK AFEKTIF

Empat sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional kasti *HALRINT*:

1. Kerjasama
Siswa melakukan usaha untuk mencapai tujuan bersama.
2. Toleransi
Siawa mempunyai sikap toleransi terhadap sesama teman.
5. Jujur
Siawa berperilaku jujur, mengikuti aturan yang berlaku, dan sportif dalam mengikuti pembelajaran.
6. Tanggung Jawab
Siswa berani bertanggung jawab atas segala kesalahan yang dilakukan dan menerima sanksi yang diberikan.

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Petunjuk penilaian:
Beri tanda “√” apabila siswa dapat melakukan sikap dalam indikator tersebut.

Lanjutan lampiran 18

Aspek Afektif Siswa Melakukan Permainan Kasti *Halrint*

No	Nama	Tingkat Kemampuan				Jumlah Skore
		Kerjasama	Toleransi	Jujur	Tanggung Jawab	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
Jumlah						
Rata-rata						
Presentase						

LAMPIRAN 19**DAFTAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 WIRASABA****KABUPATEN PURBALINGGA****(SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)**

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	DENYUT NADI AWAL	DENYUT NADI AHIR
1	Aditya dwi P	L	63	97
2	Destivano ardian	L	66	110
3	Sayidi ali	L	67	109
4	Sinta mugiyanti	P	60	86
5	Arinda septa P	P	60	92
6	Dani setiadi	L	61	71
7	Dovi haryani	P	62	82
8	Eka ardana P	L	66	95
9	Egi subarkah	L	65	95
10	Farah salsabila	P	60	71
11	Lilis susanti	P	60	71
12	Melviana putri A	P	60	87
13	Novita safitri	P	60	86
14	Suci alfani	P	66	90

Sumber: hasil penelitian skala kecil

PENGUKURAN DENYUT NADI**(UJI COBA SKALA KECIL)**

No	Frekwensi denyut nadi (kali/ menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
1	51-60	6	-
2	61-70	8	-
3	71-80	-	3
4	81-90	-	5
5	91-100	-	4
6	100-110	-	2

Sumber: Hasil penelitian skala kecil

Lampiran 20

**DATA HASIL EVALUASI AHLI
UJI COBA SKALA KECIL**

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian Ahli	
		Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	4	4
2	Kejelasan petunjuk permainan.	4	4
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa	4	5
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.	4	4
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.	5	3
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	5	3
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.	5	5
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	4	5
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	5	4
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	4
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	5	5

Lanjutan lampiran 20

13	Mendorong siswa aktif bergerak.	4	4
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan tradisional kasti <i>Halrint</i>	4	5
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan tradisional kasti <i>Halrint</i>	4	4
Jumlah		65	63
Rata-rata		85,50%	
Kategori		BAIK	

Sumber: pengisian kuesioner ahli uji skala kecil

A. Komentar / saran

Ahli	Komentar/ saran
Ahli penjas	Selalu diingatkan dalam permainan tentang ketentuan yang salah dan benar dalam melewati simpai warna. Dapat dilanjutkan ke penelitian uji lapangan.
Ahli Pembelajaran	Dengan adanya permainan tradisional kasti <i>Halrint</i> sangat bagus untuk diterapkan di SD, karena mudah dipelajari dan sangat menarik.

Sumber: pengisian kuesioner ahli uji skala kecil

B. Kesimpulan

Ahli	Kesimpulan
Ahli Penjas	Layak untuk digunakan/ uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran.
Ahli Pembelajaran	Layak untuk digunakan/ uji coba skala besar tanpa revisi.

Sumber: pengisian kuesioner ahli uji skala kecil

LAMPIRAN 21

**TABEL HASIL KUESIONER SISWA
DALAM PERMAINAN KASTI HALRINT
(UJI COBA SKALA KECIL)**

NO	ASPEK YANG DINILAI	JAWABAN	%	KRITERIA
1.	Apakah menurut kamu permainan tradisional kasti HALRINT merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan?	Ya	100	Sangat baik
2.	Apakah kamu mengetahui peraturan permainan tradisional kasti HALRINT?	Ya	92,85	Sangat baik
3.	Apakah kamu bisa memainkan permainan tradisional kasti HALRINT?	Ya	100	Sangat baik
4.	Apakah kamu mengetahui perbedaan permainan tradisional kasti HALRINT dengan permainan tradisional pada umumnya?	Ya	71,42	Baik
5.	Apakah dalam permainan tradisional kasti HALRINT kamu harus melewati rintangan sampai warna sebelum menuju ke ruang hinggap ?	Ya	100	Sangat baik
6.	Apakah dalam permainan tradisional kasti HALRINT kamu lebih mudah untuk menangkap bola ?	Ya	78,57	Baik
7.	Apakah dalam permainan tradisional kasti HALRINT kamu sudah tidak sakit jika terkena lemparan bola?	Ya	85,71	Baik
8.	Apakah dalam permainan tradisional kasti HALRINT kamu lebih mudah untuk memukul bola?	Ya	92,85	Sangat baik
9.	Apakah kamu mengetahui cara memperoleh point (skore) dalam	Ya	85,71	Baik

Lanjutan lampiran 21

	permainan tradisional kasti HALRINT?			
10.	Apakah dalam permainan tradisional kasti HALRINT perlu kerjasama dengan teman sekelompok?	Ya	92,85	Sangat baik

Sumber: Hasil penelitian uji coba skala kecil

LAMPIRAN 22

**TABEL PENGAMATAN GERAK PSIKOMOTOR
DALAM PERMAINAN KASTI HALRINT
(UJI COBA SKALA KECIL)**

NO	NAMA	TINGKAT KEMAMPUAN			Jumlah Skore
		MEMUKUL BOLA	MENANGKAP BOLA	MELEMPAR BOLA	
1	Aditya dwi P	4	3	4	11
2	Destivano ardian	4	4	4	12
3	Sayidi ali	4	4	4	12
4	Sinta mugiyanti	4	3	3	10
5	Arinda septa P	3	4	4	11
6	Dani setiadi	3	4	4	11
7	Dovi haryani	4	3	4	11
8	Eka ardana putra	4	3	3	10
9	Egi subarkah	4	3	4	11
10	Farah salsabila	4	4	4	12
11	Lilis susanti	4	3	4	11
12	Melviana putri A	3	4	4	11
13	Novita safitri	4	4	4	12
14	Suci alfani	3	3	3	9
JUMLAH		52	49	53	154
RATA-RATA		3,7	3,5	3,8	51,33
PRESENTASE		92,85	87,5	94,64	91,66

Sumber: Hasil uji coba penelitian skala kecil

LAMPIRAN 23

**TABEL PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF SISWA
DALAM PERMAINAN TRADISIONAL KASTI HALRINT
(UJI COBA SKALA KECIL)**

NO	NAMA	TINGKAT KEMAMPUAN				JUMLAH SKORE
		KERJASAMA	TOLERANSI	JUJUR	TANGGUNG JAWAB	
1	Aditya dwi P	√	√	√	√	4
2	Destivano A	√	√	√	-	3
3	Sayidi ali	-	√	√	√	3
4	Sinta mugiyanti	√	√	√	√	4
5	Arinda septa P	√	√	√	√	4
6	Dani setiadi	√	√	√	√	4
7	Dovi haryani	√	√	√	√	4
8	Eka ardana P	√	-	√	√	3
9	Egi subarkah	√	√	√	√	4
10	F. salsabila	√	√	√	-	3
11	Lilis susanti	√	√	√	-	3
12	Melviana putri	√	√	√	√	4
13	Novita safitri	√	√	√	-	3
14	Suci alfani	√	√	√	√	3
JUMLAH						50
RATA-RATA						3,6
PRESENTASE						89,3

Sumber: Hasil uji coba penelitian skala kecil

LAMPIRAN 24

**DAFTAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 WIRASABA
KABUPATEN PURBALINGGA
(SAMPEL UJI LAPANGAN)**

No	Nama siswa	Jenis Kelamin	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Aditya Dwi Prasetyo	L	107	109
2	Destivano ardian prabowo	L	68	105
3	Deandra yoan pratama	L	96	130
4	Sayidi Ali	L	81	120
5	Sela saputri	P	85	130
6	sinta mugiyanti	P	86	106
7	Alya sahara putri safira	P	98	122
8	Alvi nur sya diah	P	62	105
9	Arinda septa pravika	P	90	110
10	Dani setiadi	L	72	96
11	Dovi haryani	P	103	110
12	Eka ardana putra	L	112	105
13	Egi subarkah	L	90	123
14	Farah salsabila	P	70	100
15	Friska tri hapsari	P	99	113
16	Hanum aini tri Amanda	P	93	115
17	Kukuh setyo prambudi	L	94	109
18	Laila salamah	P	43	79
19	Lilis susanti	P	53	80
20	Melviana putri aldini	P	99	130
21	Novita safitri	P	82	117
22	Nadia oktaviana ramadani	P	70	109
23	Navi khoerunisa	P	88	105
24	Suci alfani	P	98	106
25	Utari dwi apriliani	P	69	81
26	Vira chaerunisa	P	98	100
27	Zacky zahara arliano	L	84	111
28	Dwi candra mukti tri w	P	72	90

Sumber: Hasil penelitian uji lapangan

Lampiran 25

DATA HASIL EVALUASI AHLI

UJI LAPANGAN

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian Ahli	
		Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	4	4
2	Kejelasan petunjuk permainan.	4	4
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa	4	5
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.	4	4
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.	4	4
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.	4	5
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	4	5
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	5	4
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	5	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	5	4
		5	5

Lanjutan lampiran 25

12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.		
13	Mendorong siswa aktif bergerak.	4	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan tradisional kasti <i>Halrint</i>	4	5
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan tradisional kasti <i>Halrint</i>	4	5
Jumlah		64	75
Rata-rata		92,65%	
Kategori		SANGAT BAIK	

Sumber: Hasil penelitian uji lapangan

A. Komentar / saran

Ahli	Komentar/ saran
Ahli penjas	Dapat digunakan sebagai produk ahir dari permainan.
Ahli Pembelajaran	Dapat digunakan sebagai produk ahir dari permainan tradisional kasti <i>Halrint</i> , permainan ini bersifat menarik dan menyenangkan, siswa sangat antusias.

Sumber: Hasil penelitian uji lapangan

B. Kesimpulan

Ahli	Kesimpulan
Ahli Penjas	Layak untuk digunakan/ Produk ahir tanpa revisi.
Ahli Pembelajaran	Layak untuk digunakan/ Produk ahir tanpa revisi.

Sumber: Hasil penelitian uji lapangan

Lampiran 26

**TABEL HASIL KUESIONER SISWA UJI LAPANGAN
DALAM PERMAINAN TRADISIONAL KASTI HALRINT**

NO	ASPEK YANG DINILAI	JAWABAN	%	KRITERIA
1	Apakah menurut kamu permainan tradisional kasti HALRINT merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan?	Ya	100	Sangat baik
2	Apakah kamu mengetahui peraturan permainan tradisional kasti HALRINT?	Ya	100	Sangat baik
3	Apakah kamu bisa memainkan permainan tradisional kasti HALRINT?	Ya	100	Sangat baik
4	Apakah kamu mengetahui perbedaan permainan tradisional kasti HALRINT dengan permainan tradisional pada umumnya?	Ya	89,28	Baik
5	Apakah dalam permainan tradisional kasti HALRINT kamu harus melewati rintangan simpai warna sebelum menuju ke ruang hinggap ?	Ya	100	Sangat baik
6	Apakah dalam permainan tradisional kasti HALRINT kamu lebih mudah untuk menangkap bola ?	Ya	78,57	Baik
7	Apakah dalam permainan tradisional kasti HALRINT kamu sudah tidak sakit jika terkena lemparan bola?	Ya	85,71	Baik
8	Apakah dalam permainan tradisional kasti HALRINT kamu lebih mudah untuk memukul bola?	Ya	92,85	Sangat baik
9	Apakah kamu mengetahui cara	Ya	78,85	Baik

Lanjutan lampiran 26

	memperoleh point (skore) dalam permainan tradisional kasti HALRINT?			
10	Apakah dalam permainan tradisional kasti HALRINT perlu kerjasama dengan teman sekelompok?	Ya	92,85	Sangat baik

Sumber: Hasil penelitian uji lapangan

LAMPIRAN 27

**TABEL PENGAMATAN GERAK PSIKOMOTOR
DALAM PERMAINAN TRADISIONAL KASTI HALRINT
(UJI LAPANGAN)**

No	Nama	Tingkat Kemampuan			Jumlah
		Memukul bola	Menangkap Bola	Melempar Bola	
1	Aditya Dwi Prasetyo	3	4	4	11
2	Destivano ardian prabowo	4	4	4	12
3	Deandra yoan pratama	4	4	4	12
4	Sayidi Ali	4	4	4	12
5	Sela saputri	4	4	4	12
6	sinta mugiyanti	4	4	4	12
7	Alya sahara putri safira	4	4	4	12
8	Alvi nur sya diah	3	3	4	10
9	Arinda septa pravika	4	4	4	12
10	Dani setiadi	4	4	4	12
11	Dovi haryani	3	4	4	11
12	Eka ardana putra	4	4	4	12
13	Egi subarkah	4	4	4	12
14	Farah salsabila	4	3	4	11
15	Friska tri hapsari	4	4	4	12
16	Hanum aini tri amanda	4	4	4	12
17	Kukuh setyo prambudi	4	4	4	12
18	Laila salamah	4	4	4	12
19	Lilis susanti	4	4	4	12
20	Melviana putri aldini	4	4	3	11
21	Novita safitri	4	4	3	11
22	Nadia oktaviana ramadani	3	4	4	11
23	Navi khoerunisa	4	4	4	12
24	Suci alfani	4	3	4	11
25	Utari dwi apriliani	4	4	4	12
26	Vira chaerunisa	4	4	4	12
27	Zacky zahara arliano	4	4	4	12
28	Dwi candra mukti tri w	4	4	4	12

Lanjutan lampiran 27

Jumlah	108	109	110	327
Rata-rata	3,85	3,89	3,92	11,67
Presentase	96,42	97,32	98,21	97,32

Sumber: Hasil penelitian uji lapangan

LAMPIRAN 28

**TABEL PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF SISWA
DALAM PERMAINAN TRADISIONAL KASTI HALRINT
(UJI LAPANGAN)**

No	Nama	Tingkat Kemampuan				Jumlah Skore
		Kerjasama	Toleransi	Jujur	Tanggung Jawab	
1	Aditya Dwi Prasetyo	√	√	√	√	4
2	Destivano ardian p	√	√	√	-	3
3	Deandra yoan pratama	√	√	√	√	4
4	Sayidi Ali	√	√	√	√	4
5	Sela saputri	√	√	-	√	3
6	sinta mugiyanti	√	√	√	√	4
7	Alya sahara putri safira	√	√	√	√	4
8	Alvi nur sya diah	-	√	√	√	3
9	Arinda septa pravika	√	√	√	√	4
10	Dani setiadi	√	√	√	√	4
11	Dovi haryani	√	√	√	-	3
12	Eka ardana putra	√	√	√	√	4
13	Egi subarkah	√	√	√	√	4
14	Farah salsabila	√	√	-	√	3
15	Friska tri hapsari	√	√	√	√	4
16	Hanum aini tri Amanda	√	√	√	√	4
17	Kukuh setyo prambudi	√	√	√	√	4
18	Laila salamah	√	-	√	√	3
19	Lilis susanti	√	√	√	√	4
20	Melviana putri aldini	√	√	√	√	4
21	Novita safitri	√	-	√	√	3
22	Nadia oktaviana r	-	√	√	√	3
23	Navi khoerunisa	√	√	√	√	4
24	Suci alfani	√	√	√	√	4
25	Utari dwi apriliani	√	√	√	√	4
26	Vira chaerunisa	√	-	√	√	3
27	Zacky zahara	√	√	-	√	3

Lanjutan lampiran 28

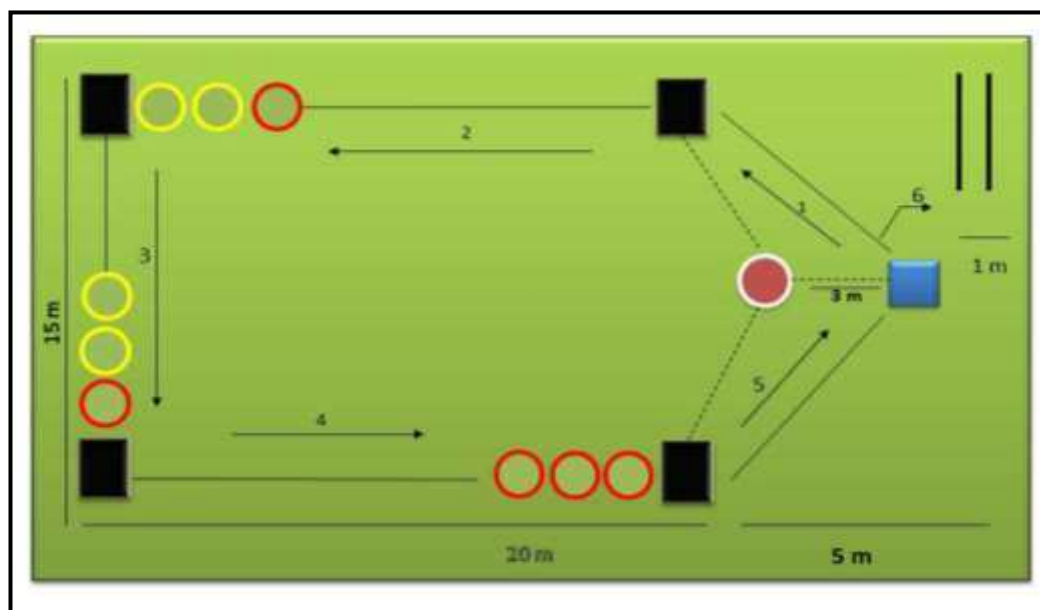
	arliano					
28	Dwi candra mukti tri w	-	v	v	v	3
	Jumlah	25	25	25	26	101
	Rata-rata					3,60
	Presentase					90,17

Sumber: Hasil penelitian uji lapangan

LAMPIRAN 29

**Prodak Hasil Inovasi dari Pengembangan Model
Permainan Kasti Halrint**

1. Lapangan Kasti Halrint



Gambar 2.8 (Lapangan permainan kasti Halrint)

2. Pemukul kasti Halrint



Gambar 2.9 (Pemukul kasti Halrint)

Lanjutan lampiran 29

3. Bola Tonis



Gambar 2.10 (Bola Tonis)

4. Simpai Warna kasti Halrint



Gambar 3.1 (Simpai warna kasti Halrint)

Lanjutan lampiran 29

5. Ruang Hinggap kasti Halrint



Gambar 3.2 (Ruang Hinggap kasti Halrint)

LAMPIRAN 30

Kisi- kisi wawancara dengan guru pendidikan jasmani dan siswa

No	INSTRUMEN PERTANYAAN	SASARAN
1.	Apakah proses pembelajaran pendidikan jasmani sudah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku ?	GURU
2.	Apakah di sekolah ini sudah pernah diajarkan materi permainan kasti ?	GURU
3.	Apakah di sekolah ini permainan kasti sudah pernah dimodifikasi?	GURU
4.	Bagaimana antusias siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi permainan kasti ?	GURU
5.	Apakah sarana dan prasarana yang digunakan untuk menunjang pembelajaran kasti sudah tersedia di SD ini ?	GURU
6.	Kendala apa saja yang ditemukan ketika ketika mengajar pembelajaran kasti ?	GURU
7.	Apakah disekolahan kamu ada pembelajaran penjas ?	SISWA
8.	Dalam pembelajaran penjas materi apa saja yang kamu dapatkan ?	SISWA
9.	Apakah kamu mengetahui permainan kasti?	SISWA
10.	Deskripsikan pembelajaran permainan kasti yang kamu ketahui?	SISWA

Sumber: kisi- kisi instrumen observasi

LAMPIRAN 31

Daftar observasi selasa, 11 November 2014

Tempat observasi : SD Negeri 1 Wirasaba

Tanggal observasi : 11 November 2014

Sasaran observasi : Guru penjas dan siswa SD Negeri 1 Wirasaba

Tabel 4.1 Hasil instrumen wawancara observasi

No	Jawaban	Narasumber
1.	Sudah, sudah sesuai dengan kurikulum	GURU
2.	Sudah sering diajarkan	GURU
3.	Belum pernah	GURU
4.	Cukup antusias, namun ada beberapa siswa yang kurang antusias terutama siswa putri	GURU
5.	Sudah ada	GURU
6.	Bola kasti keras ada siswa putri yang takut terkena bola	GURU
7.	Ada, diajarkan oleh pak sutrisno	SISWA
8.	Berlari dan bermain	SISWA
9.	Mengetahui	SISWA
10.	memukul bola kemudian berlari	SISWA

Sumber: Hasil observasi di SD Negeri 1 Wirasaba

LAMPIRAN 32

Daftar observasi Rabu, 12 November 2014

Tempat observasi : SD Negeri 1 Purbalingga kulon

Tanggal observasi : 12 November 2014

Sasaran observasi : Guru penjas dan siswa SD Negeri 1 Purbalingga kulon

Tabel 4.2 Hasil instrumen wawancara observasi

No	Jawaban	Narasumber
1.	Sudah sesuai dengan kurikulum yaitu dari yang semula kurikulum 2013 kemudian sekarang kembali ke KTSP	GURU
2.	Sudah saya ajarkan	GURU
3.	Untuk memodifikasinya saya belum pernah	GURU
4.	Masih senang bermain- main namun ada yang antusias	GURU
5.	Sudah tersedia di sekolah ini	GURU
6.	Masih ada siswa yang kurang trampil dalam memukul bola	GURU
7.	Ada, yang mengajar bu iin	SISWA
8.	Olahraga kasti, sepak bola, lompat jauh	SISWA
9.	Mengetahui	SISWA
10.	Memukul bola dan lari ke pos- pos	SISWA

Sumber: Hasil observasi di SD Negeri 1 Purbalingga Kulon

LAMPIRAN 33

Daftar observasi Jum'at, 14 November 2014

Tempat observasi : SD Negeri 2 Kemangkon

Tanggal observasi : 14 November 2014

Sasaran observasi : Guru penjas dan siswa SD Negeri 2 Kemangkon

Tabel 4.2 Hasil instrumen wawancara observasi

No	Jawaban	Narasumber
1.	Iya Sudah	GURU
2.	Sudah saya ajarkan materi permainan kasti pada anak- anak mulai dari kelas 3	GURU
3.	Belum dimodifikasi, saya lebih menekankan pada tehnik dasarnya pada anak- anak	GURU
4.	Cukup antusias tapi pada siswa yang belum menguasai tehniknya ya mereka belum antusias	GURU
5.	Sebenarnya lengkap, tapi bolanya sering hilang	GURU
6.	Siswa kelas IV masih senang bermain- main terutama siswa putra mereka lebih susah diatur	GURU
7.	Ada, yang mengajar penjas bu eni	SISWA
8.	Senam, kasti, bermain	SISWA
9.	Mengetahui	SISWA
10.	Permainan kasti adalah permainan yang memukul bola dan mengenai lawan dengan bola	SISWA

Sumber: Hasil observasi di SD Negeri 2 Kemangkon

LAMPIRAN 34**KISI- KISI PENGAMATAN OBSERVASI AWAL**

No.	INSTRUMEN PENGAMATAN	STATUS		KATEGORI				
		ADA	TIDAK ADA	1	2	3	4	5
1.	Lapangan							
2.	Pemukul kasti							
3.	Bola Kasti							

Keterangan:

- ✓ Kategori 1 = Tidak layak digunakan
- ✓ Kategori 2 = Kurang layak digunakan
- ✓ Kategori 3 = Cukup layak digunakan
- ✓ Kategori 4 = Layak untuk digunakan
- ✓ Kategori 5 = Sangat Layak digunakan

HASIL OBSERVASI SARPRAS PERMAINAN KASTI

No.	JENIS SARPRAS	NAMA SEKOLAH		
		SD NEGERI 1 WIRASABA	SD NEGERI 1 PURBALINGGA KULON	SD NEGERI 1 KEMANGKON
1.	LAPANGAN	ADA	ADA	ADA
2.	PEMUKUL KASTI	ADA	ADA	ADA
3.	BOLA KASTI	ADA	ADA	TIDAK ADA

Sumber: hasil observasi studi pendahuluan.

LAMPIRAN 35

Sarana dan prasarana olahraga permainan kasti

SD Negeri 1 Wirasaba

No	JENIS SARPRAS	GAMBAR	STATUS		KATEGORI					
			ADA	TIDAK	1	2	3	4	5	
1.	LAPANGAN		√			√				
2.	PEMUKUL KASTI		√				√			
3.	BOLA KASTI		√		√					

Sumber: Hasil observasi SD Negeri 1 Wirasaba

LAMPIRAN 36

Sarana dan prasarana olahraga permainan kasti

SD Negeri 1 purbalingga kulon



No	JENIS SARPRAS	GAMBAR	STATUS		KATEGORI					
			ADA	TIDAK	1	2	3	4	5	
1.	LAPANGAN		√			√				
2.	PEMUKUL KASTI		√			√				
3.	BOLA KASTI		√		√					

Sumber: Hasil observasi SD Negeri 1 purbalingga kulon

LAMPIRAN 37

Sarana dan prasarana olahraga permainan kasti

SD 2 kemangkon

No	JENIS SARPRAS	GAMBAR	STATUS		KATEGORI					
			ADA	TIDAK	1	2	3	4	5	
1.	LAPANGAN		√			√				
2.	PEMUKUL KASTI		√			√				
3.	BOLA KASTI	—		√	√					

Sumber: Hasil observasi SD Negeri 2 Kemangkon

DOKUMENTASI**UJI COBA SKALA KECIL**

Gambar 4.1 (pemberian penjelasan sebelum uji coba)



Gambar 4.2 (persiapan menuju lapangan)



Gambar 4.3 (melakukan pemanasan)



Gambar 4.4 (pemanasan sebelum permainan)



Gambar 4.5 (Permainan kasti *Halrint*)

UJI SKALA BESAR



Gambar 4.6 (Permainan kasti *Halrint* uji skala besar)



Gambar 4.7 (Pengisian kuesioner)



Gambar 4.8 (selesai permainan tradisional kasti *Halrint*)