

PENERAPAN LEAD UP GAMES KASTI DI SEKOLAH DASAR
(Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pendidikan Jasmani



Oleh
Ahmad Salman Al Farizi
NIM 1503597

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2019

PENERAPARAN LEAD UP GAMES KASTI DI SEKOLAH DASAR

(Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa)

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana pada
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan**

© Ahmad Salman Al Farizi 2019

Universitas pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

**Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto copy atau lainnya tanpa ijin dari penulis**

LEMBAR PENGESAHAN
AHMAD SALMAN ALFARIZI

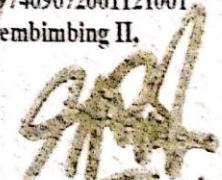
PENERAPAN LEAD UP GAMES KASTI DI SEKOLAH DASAR
(Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH DOSEN PEMBIMBING

Pembimbing I.

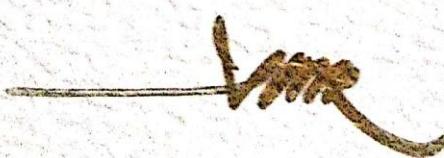

Didin Budiman, M.Pd
NIP. 197409072001121001

Pembimbing II,


Ricky Wibowo, M.Pd.
NIP. 198607182015041002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Universitas Pendidikan Indonesia


Dr. Agus Mahendra, MA.
NIP. 19630824198031002



Scanned with
CamScanner

ABSTRAK

Ahmad Salman Al Farizi

PENERAPARAN LEAD UP GAMES KASTI DI SEKOLAH DASAR

(Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan *Lead up Games* kasti dapat meningkatkan keterampilan bermain kasti. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali tindakan penelitian. Subjek penelitian adalah kelas V disalah satu sekolah dasar di Kota Bandung sebanyak 37 siswa (Putra: 19; Putri: 18). Keterampilan bermain kasti diukur melalui GPAI (*Game Performance Analisis Instrumen*). Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Permainan lead up games dilakukan melalui latihan yang di buat menyerupai permainan sehingga meningkatkan keterampilan bermain siswa. Hasil penelitian ini menunjukan adanya peningkatan setiap pembelajaran, mulai dari *Pre-test* presentase yang diperoleh 32,43% sampai siklus 2 sebesar 89,19%. Dengan penelitian ini bahwa permainan lead up games dapat meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa di SD tersebut.

Kata Kunci : Permainan Kasti, Permainan *Lead Up Games Kasti*, Keterampilan Bermain.

ABSTRACT

Ahmad Salman Al Farizi

THE IMPLEMENTATION OF LEAD UP BASEBALL GAMES IN ELEMENTARY SCHOOL

(Action research study on students in class)

The aim of this research is to explore about the practice of lead up baseball games in increasing playing skill of baseball. This research used action research in class (PTK). This research was conducted in 2 cycles, each cycle was held twice. The subjects of this research were 37 students grade V in one of school in Bandung (male: 17; female: 20). The playing skills were measured through GPAI (Game Performance Analysis Instruments). The data were analyzed by using descriptive quantitative techniques. The lead up games is the exercises that are made to resemble games so that it can improve students' playing skills in the elementary school. Moreover, the result showed that the student gained an increasing skill in every learning baseball process, starting from the percentage of pre-test, which was ranging from 32,43% to 89,19%. With this research, the lead up baseball games can improve students' playing skills in the elementary school.

Keyword : Playing Baseball, Lead up Baseball Games, Playing Skills.

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
Halaman	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
Bab 1	1
Pendahuluan	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Rumusan Masalah	3
1. 3 Tujuan Penelitian.....	4
1. 4 Mafaat Penelitian.....	4
1.4 1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4 2 Manfaat Kebijakan.....	4
1.4 3 Manfaat Praktik.....	4
1.4 4 Manfaat Isu dan Aksi Sosial	5
1. 5 Struktur Organisasi Penelitian.....	5
1.5 1 BAB Pendahuluan.....	5
1.5 2 BAB II Kajian Pustaka	5
1.5 3 BAB III Metode Penelitian.....	5
1.5 4 BAB IV Temuan dan Pembahasan	5
1.5 5 BAB V PENUTUP	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	7
2.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani	8
2.1.2 Manfaat Pendidikan Jasmani	9

2.2 Pengertian Bermain	9
2.2.1 Fungsi Bermain dan Permainan dalam Pendidikan	10
2.2.2 Pengertian Lead up Games	11
2.2.3 Fielding Games	12
2.3 Pengertian Kasti	13
2.3.1 Teknik Dasar Permainan Kasti	13
2.3.2 Lapangan dan Peralatan	14
2.3.3 Cara Bermain Kasti.....	16
2.4 Pengertian Keterampilan	16
2.4.1 Klasifikasi Keterampilan	17
2.5 Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	19
2.6 Kerangka Berpikir	20
2.7 Hipotesis	22
BAB III	23
METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Desain Penelitian	23
3.3.1 Observasi	24
3.3.2 Prosedur penelitian GPAI.....	25
3.3.3 Catatan Lapangan Langan	31
3.3.4 Kamera Foto	32
3.4 Prosedur penelitian	32
3.5 Analisis Data	34
BAB IV	37
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Temuan Penelitian	37
4.1.1 Tahap awal Observasi Awal	37
4.1.2 Hasil Siklus 1 Tindakan 1	39
4.1.3 Hasil Siklus 1 Tindakan 2.....	41
4.1.4 Hasil Siklus 2 Tindakan 1	42
4.1.5 Hasil Siklus 2 Tindakan 2.....	43
4.2 Perbandingan Tiap Tindakan Penelitian.....	45
4.2.1 Hasil Observasi Awal dengan Siklus 1 Tindakan 1.....	45

4.2.2 Hasil Siklus 1 Tindakan 1 dengan Siklus 1 tindakan 2.....	46
4.2.3 Hasil Siklus 1 Tindakan 2 dengan Siklus 2 Tindakan 1	47
4.2.4 Hasil Siklus 2 Tindakan 1 dengan Siklus 2 Tidakan 2	47
4.3 Pembahasan Penelitian	49
4.3.1 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 1 Tindakan 1.....	49
4.3.2 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 1 Tindakan 2.....	49
4.3.3 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 2 Tindakan 1.....	50
4.3.4 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 2 Tindakan 2.....	50
BAB V	52
SIMPULAN, IMPLEMENTASI DAN REKOMENDASI.....	52
5.1 Simpulan.....	52
5.2 Implikasi	52
5.3 Rekomendasi	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	57
Lampiran 2 Hasil Format GPAI.....	98
Lampiran 3 Catatan Lapangan	103
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dan Surat Balasan Penelitian.....	107
Lampiran 5 Surat Telah Melaksanakan PPL.....	109
Lampiran 6 Buku Bimbingan Skripsi	110
Lampiran 7 Dokumentasi.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Komponen GPAI	25
Tabel 3 2 Format Penilaian GPAI.....	26
Tabel 3 3 Indikator Komponen GPAI untuk penyerang	27
Tabel 3 4 Indikator Komponen GPAI untuk bertahan	29
Tabel 3 5 Mencari PAN	35
Tabel 4 1 Hasil Fre-test.....	38
Tabel 4 2 Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 1	40
Tabel 4 3 Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 2	41
Tabel 4 4 Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 2	42
Tabel 4 5 Hasil Penilaian Siklus 2 Tindakan 2	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 pemukul kasti	14
Gambar 2 2 Bola kasti.....	15
Gambar 2 3 lapangan kasti.....	15
Gambar 2 4 Lapangan kasti.....	15
Gambar 3 1 Format Catatan Lapangan	32
Gambar 3 2 Model Design PTK	33

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Hasil Free Test Keterampilan Bermain.....	39
Diagram 2 Hasil Siklus 1 Tindakan 1 Keterampilan Bermain.....	40
Diagram 3 Hasil Siklus 1 Tindakan 2 Keterampilan Bermain.....	42
Diagram 4 Hasil Siklus 2 Tindakan 1 Keterampilan Bermain.....	43
Diagram 5 Hasil Siklus 2 Tindakan 2 Keterampilan Bermain.....	45
Diagram 6 Perbandingan Fre-Test dengan Siklus 1 Tindakan 1	45
Diagram 7 Perbandingan Siklus 1 Tndakan 1 dengan Siklus 1 Tindakan 2	46
Diagram 8 Perbandigan Siklus 1 Tindakan 2 dengan Siklus 2 Tindakan 1	47
Diagram 9 Perbandingan Siklus 2 Tindan 1 dengan Siklus 2 Tindakan 2	48
Diagram 10 Hasil Akhir Nilai Fre-Test dan Siklus.....	48

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku dan Artikel Jurnal

- Abe, G. (2013). MENINGKATKAN KETERAMPILAN MELEMPAR DALAM BERMAIN KASTI MELALUI PENERAPAN BOLA MODIFIKASI PADA SISWA KELAS V SDN BANYUSARI. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 1(5)
- Adiningsih, F. P. (2016). *PENERAPAN MODIFIKASI BOLA DAN LAPANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN KASTI* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Ardisusilo, D. (2013). *Upaya meningkatkan hasil belajar bola kasti menggunakan permainan kasbol pada siswa kelas IV SD Negeri Margadana 8 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013*(Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rista Cipta.
- David Barney & Patrick McGaha (2003) Basketball Passing Activites and Lead-up Games, Strategies, 16:3,23-24,
- Dyer, J., Adair, E., & White, R. (2014). Lead-up Games to Field Hockey. *The Journal of Health and physical Education*, 6(7), 38-59.
- Griffin, LL., Mitchell, S.A., & Oslin, J. L, (1997). *Teaching sport concept and skills:A*
- Huda, M. (2014). UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN KASTI MELALUI MODIFIKASI ALAT DAN PERATURAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 BATEALIT KABUPATEN JEPARA TAHUN AJARAN 2012/2013. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(4).
- Jennifer L. Fisette & Stephen Mitchell (2010) Frameworks for Diagnosing Student Performance Problems in Striking/Fielding and Target Games, *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 81:8, 43-56,

- John R. Todorovich, James P. Fox, Stuart Ryan & Sarah W. Todorovich (2008) Argoball, *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 79:5, 26-41,
- Mahendra, A. (2015a). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV Bintang WarliArtika.
- Mahendra, A. (2017). *Teori Belajar Motorik*. Bandung: CV Bintang WarliArtika.
- Maidar, (2017). *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora. Model Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Tunarungu*. III 831.
- Soemitro. (1992). *Permainan Kecil*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Subroto, T., Slamet, S., Carsiwan., (2015). *Teori Bermain*. Bandung: FPOK UPI
- Subroto, T., Yudiana, Y., Hidayat, Y., (2016). *Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Bandung : FPOK UPI
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suntoda, A. (2016). *Tes Pengukuran Penjas dan Olahraga*. Bandung: PPT.
- Pawestri, I. (2013). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Memukul Bola Kasti dengan Menggunakan Modifikasi Alat Bantu Pemukul dan Bola pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumber IV Banjarsari Surakarta. *Jurnal Phederal Penjas*, 1(1).
- Warsidi E. (2010). *Olahraga Menggunakan Bola Kecil*. Yudhistira
- Waryati, (1994), *Pendidikan Permainan Kecil*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Yudhi, N. P., Suherman, A., & Saptani, E. (2018). PENGARUH MODIFIKASI BOLA TERHADAP LEMPAR TANGKAP PADA.. PERMAINAN BOLA. KASTI. *SpoRTIVE*, 1(1), 391-400.

2. Selain Buku dan Artikel Jurnal

https://www.google.com/search?q=bola+kasti&safe=strict&source=lnms&tbo=is&ch&sa=X&ved=0ahUKEwitie3RkqPjAhUKQY8KHxDHBfwQ_AUIECgB&biw=911&bih=417#imgrc=w0GVDAOGwhSW3M:

https://www.google.com/search?q=pemukul+kasti&safe=strict&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=BXZY6r3vt1dWJM%253A%252CGYnVzPrtdg1BpM%252C_&vet=1&usg=AI4_kTIwFUr4SZOXSbGxgNHaqE8bqwB4g&sa=X&ved=2ahUKEwjeweWtIKPjAhWHso8KHTwEBbEQ9QEwAHoECAQYQBA&biw=911&bih=417&dr=1.5#imgrc=BXZY6r3vt1dWJM:

https://www.google.com/search?q=lapangan+kasti&safe=strict&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiZhqXXlKPjAhVWiXAKHSjZCcAQ_AUECgB&biw=911&bih=417#imgrc=8bfXpcCCEOv3eM:

https://www.google.com/search?q=lapangan+kasti&safe=strict&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiZhqXXlKPjAhVWiXAKHSjZCcAQ_AUECgB&biw=911&bih=417#imgrc=m1ajrbmi25FbyM: