



VIDEO PEMBELAJARAN KASTI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLA KECIL DAN PENGUATAN LITERASI NUMERASI

Arif Prabowo

Sekolah Dasar Negeri 1 Losari, Purbalingga, Jawa Tengah, Indonesia

Contributor Email: arifprabowo81@yahoo.co.id

Received: Oct 29, 2021

Accepted: Jun 02, 2022

Published: Jul 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/682>

Abstract

Learning activities in schools must include strengthening literacy and numeracy, including Physical Education of Sports and Health (PESH) subjects. Because Indonesia is currently experiencing the Covid-19 pandemic, learning activities in schools are carried out online. One of the PESH materials is a small-ball game, namely 'kasti'. Learning small-ball games at 1 Losari public elementary school only uses picture and theory material that is sent to students so that student learning outcomes are not optimal. In this Classroom Action Research, a learning media was made to improve learning outcomes, namely the 'kasti' learning video. The subjects of the research were the students of class VI 1 Losari public elementary school for the academic year 2020/2021 totaling 23 students. Data collection techniques using tests and observations. As an assessment instrument, namely the observation sheet. The results of his research showed an increase in learning outcomes. This is indicated by an increase in students' abilities in performance and the results of the basic motion of the baseball game. In addition, learning activities also strengthen students' literacy and numeracy.

Keywords: *Learning Outcomes; Literacy and Numeracy; 'Kasti' Learning Video.*

Abstrak

Kegiatan pembelajaran di sekolah, termasuk pada mata pelajaran PJOK, harus menyisipkan penguatan literasi dan numerasi, Karena saat ini Indonesia mengalami pandemi Covid 19, kegiatan pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara daring. Salah satu materi PJOK adalah permainan bola kecil yaitu kasti. Pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri 1 Losari hanya menggunakan materi gambar dan teori yang dikirimkan ke siswa sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, dibuat media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yaitu video pembelajaran kasti. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VI SD Negeri 1 Losari Tahun Pelajaran 2020/2021 berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Instrumen penilaian yaitu lembar observasi. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam unjuk kerja dan hasil gerak dasar permainan kasti. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga menguatkan literasi dan numerasi siswa.

Kata Kunci: *Hasil Belajar; Literasi dan Numerasi; Video Pembelajaran Kasti.*

A. Pendahuluan

Saat ini pemerintah sedang menggalakan gerakan penguatan literasi dan numerasi di sekolah. Literasi merujuk pada kemampuan dan keterampilan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, juga memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari. Seluruh kegiatan pembelajaran di sekolah sebisa mungkin disisipi kegiatan penguatan literasi dan numerasi. Termasuk di dalamnya adalah pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Karena Indonesia mengalami pandemi *Covid-19*, seluruh kegiatan pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara daring, mulai dari kegiatan penyampaian materi, sampai kegiatan penilaian pembelajaran. Salah satu cara penyampaian materi pembelajaran dan penilaian adalah dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Guru mengirim materi kepada siswa, kemudian siswa mempelajari secara mandiri. Banyak kendala yang dialami baik oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran daring. Salah

satunya adalah kurangnya bahan materi pembelajaran yang bisa disampaikan secara daring. Apalagi pembelajaran yang sebagian besar berisi materi praktik seperti pada mata pelajaran PJOK.

Hampir seluruh materi pembelajaran PJOK merupakan rangkaian gerak dasar. Gerak dasar merupakan kemampuan gerak yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik di sekolah dasar karena gerakan ini yang mendasari kemampuan masing-masing individu mulai dari gerakan yang sederhana hingga yang paling kompleks. Menurut Samsudin (2008), gerak sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor digunakan untuk mempelajari perkembangan gerak pada manusia.

Jadi, pada dasarnya gerak (motor) mempunyai ruang lingkup yang lebih luas dari pada psikomotorik. Gerak dasar yang harus dikuasai anak usia sekolah dasar ada tiga yaitu gerak dasar gerak berpindah tempat atau gerak lokomotor, gerakan yang dilakukan di tempat atau non-lokomotor, serta gerak dasar manipulatif. Gerak manipulatif adalah gerak menggunakan obyek diluar tubuh. Gerak manipulatif berhubungan dengan benda di luar dirinya yang harus dimanipulasi sedemikian rupa sehingga terbentuk satu keterampilan. Seluruh gerak dasar tersebut ada dalam materi pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Salah satu materi PJOK untuk siswa sekolah dasar adalah permainan bola kecil. Yang termasuk permainan bola kecil adalah permainan kasti. Permainan kasti adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu dengan cara melempar, menangkap, dan memukul bola kasti dengan tongkat. Kompetensi dasar dalam silabus kelas VI yang terkait dengan permainan bola kecil adalah memahami dan mempraktikkan variasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

Indikator pencapaian kompetensinya adalah siswa mampu memahami dan mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dalam permainan bola kasti. Untuk mengetahui tingkat hasil

belajarnya, aspek yang dinilai adalah kemampuan melakukan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dalam permainan bola kasti.

Hasil belajar siswa dapat dijadikan sebagai salah satu indikator keberhasilan kegiatan pembelajaran. Melalui hasil belajar tersebut, dapat diketahui sejauh mana materi pelajaran dapat dikuasai oleh siswa. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan. Menurut Sudjana (2017), hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar dapat diklasifikasikan dalam tiga ranah yaitu (a) Kognitif. Hasil belajar ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual. Aspek hasil belajar ranah kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi; (b) Afektif. Hasil belajar ranah afektif berkaitan dengan sikap. Aspek hasil belajar ranah afektif yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi; dan (c) Psikomotor. Hasil belajar ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Aspek hasil belajar ranah psikomotor yaitu gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Setelah selesai proses kegiatan pembelajaran di sekolah, siswa akan memperoleh hasil belajar sesuai dengan materi mata pelajaran yang dipelajarinya. Akan tetapi, hasil belajar yang diperoleh oleh masing-masing siswa akan berbeda-beda. Hal tersebut disebabkan adanya faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Slameto (2015) ada dua faktor utama yang memengaruhi hasil belajar, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Yang termasuk faktor dari dalam diri siswa adalah (a) Faktor jasmani, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh, (b) Faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif, kematangan dan

kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, (c) faktor kelelahan, baik kelelahan jasmani maupun kelelahan rohani rohani.

Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa dikelompokkan menjadi tiga yaitu (a) Faktor keluarga. Hal-hal yang memengaruhi hasil belajar yang berkaitan dengan keluarga yaitu cara orang tua dalam mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga; (b) Faktor sekolah. Sekolah berperan penting dalam tercapainya hasil belajar siswa. Faktor yang memengaruhinya antara lain: metode yang digunakan dalam mengajar, kurikulum yang digunakan, hubungan antar guru, hubungan antar siswa, kedisiplinan sekolah, alat pelajaran yang digunakan, waktu sekolah, standar pelajaran yang digunakan, keadaan gedung dan bangunan, metode belajar yang digunakan, dan tugas rumah; dan (d) faktor masyarakat. Keterlibatan siswa dalam kegiatan masyarakat, media massa, teman bermain dan bentuk kehidupan masyarakat juga memengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar yaitu penggunaan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2013), media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran. media ini berfungsi untuk memperjelas konsep teori atau cara kerja tertentu yang digunakan dalam proses pembelajaran atau bimbingan. Ciri media pembelajaran yang baik itu harus efektif, efisien dan komunikatif yaitu dalam waktu yang singkat dapat menyampaikan pesan dari tujuan pembelajaran dan mudah dimengerti oleh siswa.

Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran, harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan dengan pendapat Munadi (2012) yang mengatakan bahwa pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Selain itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi yang sedang terjadi di lingkungan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran digital. Menurut Farida (2019), media digital merupakan salah satu media alternatif yang sangat cocok dan diminati oleh anak pada abad ini. Dalam media digital terdapat beragam fitur, antara lain perpaduan gambar, video dan suara. Yang termasuk media pembelajaran digital adalah video pembelajaran. Video pembelajaran berisi gambar yang bergerak.

Menurut Munadi (2012) kelebihan dari media video pembelajaran antara lain (a) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran realistis, (b) sangat baik menjelaskan suatu proses dan ketrampilan, (c) menumbuhkan minat dan motivasi belajar, (d) video pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai bentuk kegiatan pembelajaran, baik kegiatan pembelajaran secara luring maupun daring. Menurut Farida (2019) pemanfaatan video pembelajaran dapat menyebabkan siswa lebih mudah menerima informasi dan mudah memahami pelajaran.

Pembelajaran permainan kasti secara daring, idealnya menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan melakukan gerak dasar dalam permainan kasti. Menurut Gustina (2021), penggunaan media pembelajaran bukan merupakan sebagai fungsi tambahan saja, tetapi memiliki fungsi dan manfaat tersendiri untuk membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Soekidjo dalam Kristiyanto (2012) bahwa media pembelajaran yang baik memberikan hasil guna yang tinggi ditinjau dari segi pesannya dan kepentingan siswa yang sedang belajar. Selain itu, karena dalam setiap pembelajaran harus disisipkan kegiatan literasi dan numerasi, maka media yang digunakan juga harus dapat digunakan untuk menguatkan literasi dan numerasi siswa.

Kegiatan pembelajaran permainan bola kecil secara daring di SD Negeri 1 Losari hanya menggunakan foto materi yang berupa gambar dan teori yang dikirimkan ke siswa. Setelah dilakukan tes awal, hasil belajar

permainan bola kecil siswa kelas VI SD Negeri 1 Losari Tahun Pelajaran 2020/2021 masih sangat rendah. Dari hasil observasi awal, siswa yang mendapatkan nilai memenuhi KKM 75 hanya 5 siswa atau 22%. Banyak siswa kurang memahami materi pembelajaran permainan bola kecil karena penyampaian materi yang masih kurang maksimal. Selain itu, kegiatan penguatan literasi dan numerasi juga tidak bisa dilakukan secara maksimal.

Dari permasalahan di atas, maka perlu dibuatkan alternatif tambahan media pembelajaran yang bisa disampaikan secara daring selain foto materi dan teori gerak dasar permainan kasti, agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, media pembelajaran tersebut juga dapat digunakan untuk menguatkan literasi dan numerasi siswa. Salah satunya alternatifnya adalah menggunakan media video pembelajaran. Media video pembelajaran dipilih karena dalam materi pembelajaran PJOK dibutuhkan contoh gerakan yang bisa dilihat secara langsung oleh siswa.

Video pembelajaran juga merupakan media yang dapat dikirimkan melalui aplikasi whatsapp, sehingga bisa dijadikan media pembelajaran secara daring. Untuk dapat memahami materi yang disampaikan, siswa harus melihat video pembelajaran tersebut sehingga meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Video pembelajaran yang dibuat merupakan video pembelajaran permainan kasti yang berisi video rangkaian gerak dasar permainan kasti dan penjelasannya yang disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai. Dengan tersedianya video pembelajaran permainan kasti, diharapkan siswa lebih dapat mudah memahami materi permainan bola kecil sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan menguatkan literasi dan numerasi siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar permainan bola kecil siswa kelas VI SD Negeri 1 Losari Tahun Pelajaran 2020/2021. Penggunaan video pembelajaran kasti diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola kecil dan menguatkan literasi dan numerasi siswa.

B. Metode

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam siklus pada jenjang kelas tertentu dengan menggunakan media Pembelajaran sebagai solusi terhadap permasalahan yang ada. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Losari Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga pada semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VI, berjumlah 23 siswa, terdiri atas 12 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Siswa sebagai sumber data untuk mendapatkan data tentang hasil belajar permainan bola kecil. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes dan observasi. Tes: digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil melakukan gerak dasar permainan kasti (melempar, menangkap dan memukul bola kasti) yang dilakukan siswa. Observasi: digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang kebenaran siswa melakukan rangkaian gerak dasar permainan kasti.

Tabel 1. Jenis Data, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen

No	Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Hasil gerak dasar permainan kasti	Siswa	Tes praktik	Lembar observasi
2	Kebenaran melakukan rangkaian gerak permainan kasti	Siswa	Observasi	Lembar observasi

Validitas data dalam penelitian ini diuji melalui triangulasi, yaitu hasil lempar tangkap divalidasi dengan triangulasi sumber data, yakni data yang diperoleh dari peneliti, observer dan siswa. Peneliti dan observer masing-masing mengukur hasil gerak dasar permainan kasti berupa jumlah keberhasilan dalam melakukan lemparan, tangkapan, memukul bola kasti dan kebenaran melakukan gerak dasar permainan kasti yang dilakukan oleh siswa.

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK untuk data kualitatif dianalisis secara analisis kritis sedangkan data kuantitatif dianalisis secara statistik deskriptif komparatif. Data yang dianalisis adalah (a) Hasil gerak dasar permainan kasti: dianalisis dengan menghitung persentase capaian siklus I dan siklus II dan (b) Kebenaran melakukan rangkaian gerak dasar permainan kasti: dianalisis dengan membandingkan antara gerakan yang dilakukan oleh siswa dengan teknik sesuai teori yang ada.

Dalam penelitian ini, ada empat kegiatan utama pada setiap siklusnya, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran mulai dari penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang digunakan, menyusun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data: tes rangkaian gerak dasar permainan kasti (pedoman penskoran dan rubrik penilaian).

Pada tahap tindakan, kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan skenario yang sudah direncanakan. Pada tahap pengamatan peneliti melakukan observasi menggunakan lembar observasi kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam melakukan gerak dasar permainan kasti. Terakhir, tahap refleksi. Peneliti melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, menganalisis kelebihan dan kekurangannya untuk diperbaiki di siklus berikutnya.

Untuk menentukan ketercapaian tujuan, perlu dirumuskan keberhasilan tindakan yang disusun dengan mempertimbang kondisi sebelum diberikan tindakan dan jumlah siklus tindakan yang akan dilakukan.

Tabel 2. Indikator Kinerja Penelitian

Aspek yang Diukur	Persentase Siswa Yang ditargetkan	Cara Mengukur
Hasil gerak dasar permainan kasti	70%	Siswa dites untuk melakukan jumlah keberhasilan melempar, menangkap dan memukul bola kasti kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditentukan

Aspek yang Diukur	Persentase Siswa Yang ditargetkan	Cara Mengukur
Kebenaran melakukan rangkaian gerak permainan kasti	70%	Diamati saat siswa melakukan rangkaian gerak melempar, menangkap dan memukul bola kasti dibandingkan dengan teknik yang benar sesuai teori, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditentukan

C. Hasil dan Pembahasan

Nilai akhir hasil belajar permainan bola kecil diperoleh dari jumlah total nilai yang diperoleh dari 2 aspek setelah dipersentase. 2 aspek tersebut yaitu unjuk kerja gerak dasar permainan kasti (melempar bola kasti, menangkap bola kasti dan memukul bola kasti) dan hasil gerak dasar permainan kasti, dengan persentase masing-masing 50%. Data unjuk kerja dan hasil gerak dasar permainan kasti dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar observasi. KKM nilai akhir hasil belajar permainan bola kecil yang ditetapkan adalah 75.

1. Hasil

Pada tahap observasi awal, sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan video pembelajaran kasti, hasil belajar permainan bola kecil siswa kelas VI SD Negeri 1 Losari Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Awal

No	NIS	Nama	Unjuk gerak gerak dasar permainan kasti	Hasil gerak dasar permainan kasti	Nilai Akhir	Tuntas (T) / Belum Tuntas (BT)
1	4031	AAH	35	40	75	Tuntas
2	4025	ADA	36	25	61	Belum Tuntas
3	4055	ASK	36	35	71	Belum Tuntas

No	NIS	Nama	Unjuk gerak gerak dasar permainan kasti	Hasil gerak dasar permainan kasti	Nilai Akhir	Tuntas (T) / Belum Tuntas (BT)
4	4032	APA	33	28	61	Belum Tuntas
5	4056	AF	37	34	71	Belum Tuntas
6	4034	AAMF	38	33	71	Belum Tuntas
7	4231	AH	33	37	70	Belum Tuntas
8	4035	CRL	30	30	60	Belum Tuntas
9	4038	DAF	36	42	78	Tuntas
10	4039	EA	30	31	61	Belum Tuntas
11	4041	FJA	35	38	73	Belum Tuntas
12	4043	FLM	30	30	60	Belum Tuntas
13	4059	FLP	35	40	75	Tuntas
14	4060	FF	35	41	76	Tuntas
15	4133	FGPA	30	30	60	Belum Tuntas
16	4128	GEP	35	38	73	Belum Tuntas
17	4063	HA	30	31	61	Belum Tuntas
18	4046	JZS	35	41	76	Tuntas
19	4064	KYM	31	30	61	Belum Tuntas
20	4230	KA	35	35	70	Belum Tuntas
21	4065	KBS	33	28	61	Belum Tuntas
22	4068	NAA	36	35	71	Belum Tuntas
23	3983	PRR	31	31	62	Belum Tuntas

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I dengan menggunakan video pembelajaran kasti, hasil belajar permainan bola kecil siswa kelas VI SD Negeri 1 Losari Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Siklus I

No	NIS	Nama	Unjuk gerak gerak dasar permainan kasti	Hasil gerak dasar permainan kasti	Nilai Akhir	Tuntas/ Belum Tuntas
1	4031	AAH	39	40	79	Tuntas
2	4025	ADA	36	35	71	Belum Tuntas

No	NIS	Nama	Unjuk gerak gerak dasar permainan kasti	Hasil gerak dasar permainan kasti	Nilai Akhir	Tuntas/ Belum Tuntas
3	4055	ASK	36	40	76	Tuntas
4	4032	APA	35	35	70	Belum Tuntas
5	4056	AF	37	40	77	Tuntas
6	4034	AAMF	38	40	78	Tuntas
7	4231	AH	36	40	76	Tuntas
8	4035	CRL	36	35	71	Belum Tuntas
9	4038	DAF	37	42	79	Tuntas
10	4039	EA	37	37	74	Belum Tuntas
11	4041	FJA	35	38	73	Belum Tuntas
12	4043	FLM	34	37	71	Belum Tuntas
13	4059	FLP	36	40	76	Tuntas
14	4060	FF	40	41	81	Tuntas
15	4133	FGPA	36	40	76	Tuntas
16	4128	GEP	35	38	73	Belum Tuntas
17	4063	HA	36	36	72	Belum Tuntas
18	4046	JZS	36	41	77	Tuntas
19	4064	KYM	35	36	71	Belum Tuntas
20	4230	KA	35	35	70	Belum Tuntas
21	4065	KBS	36	34	70	Belum Tuntas
22	4068	NAA	36	35	71	Belum Tuntas
23	3983	PRR	35	36	71	Belum Tuntas

Berikut adalah hasil belajar permainan bola kecil siswa kelas VI SD Negeri 1 Losari Tahun Pelajaran 2020/2021 dalam siklus II.

Tabel 5. Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Siklus II

No	NIS	Nama	Unjuk gerak gerak dasar permainan kasti	Hasil gerak dasar permainan kasti	Nilai Akhir	Tuntas/ Belum Tuntas
1	4031	AAH	40	44	84	Tuntas
2	4025	ADA	40	41	81	Tuntas
3	4055	ASK	43	42	85	Tuntas
4	4032	APA	38	37	75	Tuntas
5	4056	AF	43	41	84	Tuntas
6	4034	AAMF	45	41	86	Tuntas
7	4231	AH	41	40	81	Tuntas
8	4035	CRL	43	41	84	Tuntas
9	4038	DAF	42	42	84	Tuntas

10	4039	EA	40	40	80	Tuntas
11	4041	FJA	42	41	83	Tuntas
12	4043	FLM	39	40	79	Tuntas
13	4059	FLP	40	42	82	Tuntas
14	4060	FF	44	41	85	Tuntas
15	4133	FGPA	42	41	83	Tuntas
16	4128	GEP	40	41	81	Tuntas
17	4063	HA	40	40	80	Tuntas
18	4046	JZS	40	41	81	Tuntas
19	4064	KYM	40	41	81	Tuntas
20	4230	KA	35	36	71	Belum Tuntas
21	4065	KBS	36	37	73	Belum Tuntas
22	4068	NAA	36	39	75	Tuntas
23	3983	PRR	40	40	80	Tuntas

2. Pembahasan

Permainan bola kecil merupakan salah satu materi PJOK yang dipelajari di sekolah dasar. Pada kegiatan pembelajaran secara daring, awalnya materi permainan bola kecil yang disampaikan oleh guru hanya berupa gambar atau foto rangkaian gerak dan teori permainan kasti. Karena hanya menggunakan foto atau gambar rangkaian gerak. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal. Berdasarkan hasil observasi awal, tingkat hasil belajar permainan bola kecil siswa kelas VI SD Negeri 1 Losari tahun pelajaran 2020/2021 adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Tingkat Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Awal

No	Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Siswa Tuntas KKM (75)
1	>84	Baik Sekali	0	0%	
2	80 – 84	Baik	0	0%	5 siswa
3	75 – 79	Cukup	5	22%	atau
4	70 – 74	Kurang	8	35%	22%
5	<70	Kurang Sekali	10	43%	
Jumlah			23	100%	

Dari data di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar permainan bola kecil siswa kelas VI SD Negeri 1 Losari tahun pelajaran 2020/2021 masih sangat rendah. Dari 23 siswa, hanya 5 siswa atau 22% siswa yang mendapatkan nilai sesuai KKM. Sedangkan 18 siswa yang lain masih memperoleh nilai di bawah KKM. Rincian dari siswa yang nilainya belum memenuhi KKM yaitu 8 siswa atau 35% mendapat nilai antara 70 – 74, 10 siswa atau 43% memperoleh <70. Banyak siswa belum mampu melakukan unjuk kerja gerak dasar permainan kasti dengan baik.

Hal ini disebabkan penyampaian materi pembelajaran hanya menggunakan foto dan gambar, sehingga siswa kurang memahami materi yang pembelajaran yang disampaikan. Padahal materi pembelajaran PJOK memerlukan pengamatan secara langsung rangkaian gerak yang harus dilakukan.

Dari permasalahan tersebut, dibuatlah video pembelajaran kasti. Video tersebut berisi rangkaian gerak dasar permainan kasti antara lain gerak dasar melempar bola kasti, menangkap bola kasti dan memukul bola kasti yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.

Materi yang ada dalam video pembelajaran kasti mencakup:

- a. Variasi gerak dasar manipulatif dengan kombinasi gerak dasar nonlokomotor dalam melempar bola kasti (memegang dan melempar bola lambung dengan mengayun lengan, memegang dan melempar bola mendatar dengan mengayun lengan, melempar bola bawah dengan mengayun lengan dan menekuk kaki);
- b. Variasi gerak dasar manipulatif dengan kombinasi gerak dasar lokomotor dalam memukul bola kasti (pukulan melambung dengan melangkah dan berlari, pukulan mendatar dengan melangkah dan berlari, pukulan bola bawah dengan melangkah dan berlari);
- c. Variasi gerak dasar manipulatif dengan kombinasi gerak dasar lokomotor dalam menangkap bola kasti (berjalan dan berlari

dalam menangkap bola lambung, berjalan ke depan dan belakang dengan kombinasi menangkap bola datar, berjalan dan berjongkok dengan kombinasi menangkap bola bawah).

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran dilaksanakan menggunakan video pembelajaran kasti yang berisi contoh rangkaian gerak dasar permainan kasti. Kondisi yang berbeda terlihat setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan video pembelajaran kasti. Dari hasil pengumpulan tugas melalui grup *WhatsApp*, siswa tampak lebih memahami rangkaian gerak dasar permainan kasti karena ada contoh gerakan yang dilakukan. Setelah diobservasi, hasil belajar gerak dasar permainan bola kecil pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Tingkat Hasil Belajar Gerak Dasar Permainan Bola Kecil Siklus I

No	Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Siswa Tuntas KKM (75)
1	>84	Baik Sekali	0	0%	
2	80 - 84	Baik	1	4%	
3	75 - 79	Cukup	9	39%	10 siswa
4	70 - 74	Kurang	13	57%	atau 43%
5	<70	Kurang Sekali	0	0%	
Jumlah			23	100%	

Dari data di atas, dapat dilihat sudah tidak ada siswa yang memperoleh nilai <70, 13 siswa atau 57% mendapat nilai antara 70 - 74, 9 siswa atau 39% mendapat nilai antara 75 - 79, dan 1 siswa atau 4% mendapat nilai antara 80 - 84. Dari 23 siswa, ada 10 siswa yang berhasil memperoleh nilai sesuai KKM atau sejumlah 43%. Masih ada 13 siswa atau 57% yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Dari refleksi pembelajaran di siklus I, masih ada beberapa kelemahan antara lain siswa dalam melakukan rangkaian gerak dasar permainan kasti, masih ada beberapa kekurangan rangkaian gerak. Hal tersebut disebabkan pada video pembelajaran kasti yang digunakan pada

siklus I hanya ada contoh video rangkaian gerak dalam permainan kasti. Oleh karena itu, perlu diadakan perbaikan kegiatan pembelajaran di siklus II. Salah satunya adalah dengan menambah isi dari video pembelajaran kasti. Materi yang ditambahkan dalam video pembelajaran kasti meliputi (a) penjelasan variasi gerak dasar permainan kasti secara rinci dengan tulisan dan suara, (b) alat yang dibutuhkan dalam permainan kasti, (c) peraturan permainan kasti, (d) bentuk dan ukuran lapangan kasti, (e) cara bermain kasti, dan (f) Cara mencetak skor dan penghitungan skor.

Pada siklus II, pembelajaran gerak dasar permainan kasti menggunakan video pembelajaran kasti yang berisi video rangkaian gerak dasar permainan kasti dan penjelasan secara rinci setiap rangkaian gerak dengan suara dan tulisan dan materi tambahan lainnya. Setelah dilaksanakan pembelajaran siklus II tingkat hasil belajarnya adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Tingkat Hasil Belajar Gerak Dasar Permainan Bola Kecil Siklus II

No	Rentang Nilai	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Siswa Tuntas KKM (75)
1	>84	Baik Sekali	6	26%	21 siswa atau 91%
2	80 – 84	Baik	12	52%	
3	75 – 79	Cukup	3	13%	
4	70 – 74	Kurang	2	9%	
5	<70	Kurang Sekali	0	0%	
Jumlah			23	100%	

Dari data di atas, dapat dilihat tidak ada siswa yang memperoleh nilai <70, 2 siswa atau 9% mendapat nilai antara 70 – 74, 3 siswa atau 13% mendapat nilai antara 75 – 79, 12 siswa atau 52% mendapat nilai antara 80 – 84, dan 6 siswa atau 26% mendapat nilai >84. Dari 23 siswa, ada 21 siswa yang berhasil memperoleh nilai sesuai KKM atau sejumlah 91% dan hanya 2 siswa atau 9% yang memperoleh nilai di bawah KKM. Refleksi pada pembelajaran di siklus II, sebagian besar siswa sudah bisa melakukan rangkaian gerakan gerak dasar permainan bola kasti dengan

benar dan hasil melempar, menangkap dan memukul bola kastinya lebih banyak dari siklus I.

Perbandingan tingkat hasil belajar antara kondisi awal, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Antarsiklus

No	Rentang Nilai	Keterangan	Persentase		
			Awal	Siklus I	Siklus II
1	>84	Baik Sekali	0%	0%	26%
2	80 - 84	Baik	0%	4%	52%
3	75 - 79	Cukup	22%	39%	13%
4	70 - 74	Kurang	35%	57%	9%
5	<70	Kurang Sekali	43%	0%	0%

Dari hasil analisis observasi awal, siklus I dan II, dapat dilihat siswa yang memperoleh nilai <70 semula ada 43% di siklus I, menjadi 0% di siklus I dan II, siswa memperoleh nilai antara 70 - 74 semula ada 35%, di siklus I meningkat menjadi 57% dan di siklus II turun menjadi 9%, siswa memperoleh nilai antara 75 - 79 semula 22% meningkat menjadi 39% di siklus I dan turun menjadi 13% di siklus II, siswa memperoleh nilai 80 - 84 semula 0% meningkat menjadi 4% di siklus I dan 52% di siklus II, sedangkan siswa memperoleh nilai >84 semula 0% di observasi awal dan siklus I meningkat menjadi 26% di siklus II.

Siswa memperoleh nilai sesuai KKM meningkat di setiap siklusnya setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan video pembelajaran kasti. Dari data-data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa video pembelajaran kasti terbukti dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola kecil siswa kelas VI SD Negeri 1 Losari Tahun Pelajaran 2020/2021.

Penggunaan video pembelajaran kasti dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola kecil karena video pembelajaran kasti berisi video rangkaian gerak dasar kasti dan penjelasannya dengan suara dan tulisan serta materi tambahan tentang permainan kasti sehingga siswa lebih

mudah memahami dan mencontoh rangkaian gerak yang harus dilakukan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Munadi (2012) yang menyatakan bahwa video pembelajaran sangat efektif digunakan untuk menjelaskan suatu proses ketrampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan siswa.

Hal tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Farida (2019) bahwa pemanfaatan video pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa menjadi lebih mudah menerima informasi dan mudah memahami pelajaran. Selain itu, penggunaan video pembelajaran menguatkan literasi dan numerasi siswa karena siswa harus melihat video pembelajaran tersebut agar dapat memahami materi dengan baik dan hasil belajarnya bisa maksimal.

D. Penutup

Berdasarkan dari hasil analisis data hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran kasti dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola kecil siswa kelas VI SD Negeri 1 Losari tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam melakukan rangkaian gerak gerak dasar permainan kasti dan hasil gerak dasar permainan kasti. Dari semula hanya sebagian kecil siswa yang dapat mencapai nilai KKM, setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan video pembelajaran kasti, hampir seluruh siswa berhasil mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan. Selain itu, kegiatan penguatan literasi dan numerasi juga bisa dilaksanakan secara maksimal.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam kegiatan penelitian ini. Semoga dukungan dan kerja sama Bapak/Ibu menjadi amal baik dan mendapat imbalan yang setimpal dari Alloh SWT. Akhirnya penulis mengharapkan penelitian

bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran dan dapat digunakan untuk memajukan pendidikan di Indonesia.

Daftar Referensi

- Arfianto, J. (2018). Aplikasi Anybamba dengan Moperta untuk Meningkatkan Kemampuan Tolak Peluru pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 189-206.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Farida, E. (2019). Media Pembelajaran Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Pada Abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457-476.
- Gustina, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Cari Kata Berbasis Android untuk Menstimulasi Pembelajaran HOTS. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 31-46. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.269>
- Idris, S., & Tabrani ZA. (2017). Realitas Konsep Pendidikan Humanisme dalam Konteks Pendidikan Islam. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(1), 96-113. <https://doi.org/10.22373/je.v3i1.1420>
- Kristiyanto, A. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani & Kepeleatihan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Edisi 1. Jakarta. Gaung Persada Press.
- Ninoersy, T., Tabrani, Z. A., & Wathan, N. (2019). Manajemen Perencanaan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kurikulum 2013 pada SMAN 1 Aceh Barat. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 5(1), 83-102. doi: <https://doi.org/10.24952/fitrah.v5i1.1759>
- Nuryanto, H. (2018). Permainan Balistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 147-168. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/66>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Edisi Revisi, Cetakan 6. Rineka Cipta.

- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Edisi 21. Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, H. (2020). Pengembangan Game Edukasi Android Mat Croco Berorientasi pada Penalaran Matematika. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 409-434. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.134>
- Tambunan, M. (2019). Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Berangkas dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(1), 25-40.
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.