

PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA KASTI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS IV

Yarinus Siep

PGSD,FIP,UniversitasNegeriSurabaya,yarinussiep73@yahoo.com

Budiyono

PGSD,FIP,UniversitasNegeriSurabaya, budiyono@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui penguasaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV, (2) untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain kasti, dan (3) untuk mengetahui nilai afektif siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV yang berjumlah 27 peserta didik. Instrument penelitian ini menggunakan keterampilan memukul bola dan nilai sikap peserta didik pada saat melakukan pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya yaitu nilai t_{hitung} sebesar 10,036 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,706, atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penguasaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya. Pada pelaksanaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada hasil pretest dan posttest terdapat peningkatan sebesar 25%. Untuk hasil Nilai afektif siswa melalui penguasaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya yaitu sebesar 72% dapat dikategorikan baik. Maka peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui keterampilan bermain kasti nilai-nilai karakter seperti semangat, jujur, dan disiplin dapat dikatakan baik.

KataKunci: Keterampilan bermain kasti, Motivasi belajar

Abstract

The objectives of this study are (1) to determine the mastery of baseball playing skills in increasing learning motivation in fourth grade students, (2) to determine the improvement of baseball playing skills, and (3) to determine students' affective values. This research uses an experimental research type with a quantitative approach. The sample in this study is class IV, totaling 27 students. This research instrument uses the skills of hitting the ball and the value of students' attitudes when learning. The results of research conducted on fourth grade students at SDN 462 Lidah Wetan Surabaya, namely the t_{count} value of 10.036 and the t_{table} value of 1.706, or $t_{count} > t_{table}$, it can be concluded that there is a significant influence on mastery of baseball playing skills in increasing learning motivation in fourth grade students of SDN 462 Wetan Tongue Surabaya. In the implementation of baseball playing skills in increasing learning motivation in the results of the pretest and posttest there was an increase of 25%. For the results, the affective value of students through mastery of baseball playing skills in increasing learning motivation in fourth grade students at SDN 462 Lidah Wetan Surabaya, which is 72% can be categorized as good. So students in participating in learning through baseball skills, character values such as enthusiasm, honesty, and discipline can be said to be good.

Keywords: baseball playing skills, learning motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia sistem pembelajarannya lebih mengarah pada model pembelajaran yang dilakukan massal dan klasikal, dengan berorientasi pada kualitas agar mampu diterapkan pada peserta didik secara individu maupun kelompok. Sistem pendidikan di Indonesia harus difokuskan pada keberhasilan peserta didik dengan jaminan kemampuan yang diarahkan pada soft skill dan hard skill yang di kemudian hari dapat menopang mutu peserta didik itu sendiri bagi keluarga serta masa depannya dengan kehidupan yang lebih layak di masyarakat. Bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah pembangunan sumber daya manusia yang mempunyai peran yang sangat penting bagi kesuksesan dan kesinambungan pembangunan nasional (Shoimin, 2014: 15)

Pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir secara kritis, dan emosional melalui aktifitas jasmani olahraga. (Santoso dkk, 2017). Pendidikan jasmani adalah salah satu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai sarana untuk membantu individu memperoleh keterampilan, kebugaran, pengetahuan, dan sikap yang berkontribusi pada optimalnya pembangunan dan kesejahteraan (Jennifer & Deborah, 2018).

Pendidikan Jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) sangat penting bagi peserta didik di Sekolah Dasar SD, karena peserta didik akan belajar sambil bermain. Oleh karena itu, peneliti ingin mendorong peserta didik melalui permainan kasti dalam pembelajaran PJOK di Sekolah, agar peserta didik lebih aktif dan terampil dalam mengikuti pembelajaran di Sekolah sesuai dengan apa yang diharapkan oleh Guru. Bermain merujuk serangkaian aktivitas sukarela yang dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik yang secara normal yang berhubungan dengan kesenangan dan kenikmatan. Secara umum bermain berhubungan dengan dunia anak-anak, tetapi pandangan psikologi positif menyatakan bahwa bermain sangat dibutuhkan oleh semua manusia baik masih anak-anak sampai orang dewasa (Sasminta at al, 2017). Melalui bermain tumbuh nilai toleransi, kejujuran, kerjasama hingga melatih diri untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi melalui bermain. Bermain tidak hanya dilakukan oleh anak-anak tetapi semua manusia baik tua dan muda senang dengan bermain.

Melalui bermain pembelajaran inilah yang nantinya peserta didik akan tertampil dan bertanggung jawab dalam mengikuti setiap kegiatan yang diterapkan atau dirancang oleh Guru PJOK di Sekolah, sehingga peserta didik mulai terlihat jelas keterampilannya melalui praktik dalam pembelajaran tersebut. Masalah

yang sering terjadi pada peserta didik selama pembelajaran adalah faktor internalnya yang menghambat peserta didik tersebut sehingga kurang termotivasi dalam belajar.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik dapat memperoleh beberapa faktor, yakni baik yang berasal dari diri siswa (faktor internal) atau dalam maupun dari luar siswa (faktor external). Faktor internal diantaranya adalah minat, bakat, motivasi dan tingkat intelegensi. Sedangkan faktor external diantaranya adalah metode pembelajaran dan lingkungan. Masalah yang dihadapi oleh guru PJOK, sangatlah kompleks, maka dari itu Guru PJOK wajib menyampaikan materi kepada siswa siswa, hal ini berkaitan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani adalah aspek psikomotor paling besar dibandingkan domain yang lain mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Peserta didik tidak hanya mempraktikkan pembelajaran, namun lebih dari pada itu adalah menjaga kebugaran dan kesehatan peserta didik itu sendiri, misalnya menguatkan otot atau menjaga kebugarannya. Dalam pembelajarannya akan muncul tiga rana yang sangat penting yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor. Peserta didik dalam meraih hasil belajar yang baik, tentunya membutuhkan mental dan motivasi dari peserta didik itu sendiri selama mengikuti proses belajar mengajar di Sekolah.

Guru berikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya karena ada siswa yang ingin bertanya namun malu dan seterusnya. Tahap pemanasan ini sangat penting untuk Guru Melakukan gerakan pemanasan dan siswa mengikuti dalam mengatasi terjadinya cedera yang berkepanjangan. Ketika memberikan tujuan pembelajaran itulah menguatkan siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran akan dipelajarinya.

Mengingat begitu pentingnya kelentukan tubuh, khususnya kelentukan otot bagi anak-anak dalam melakukan segala macam aktivitas tubuh, maka siswa perlu dibina dan dilatih sejak dini, sehingga dengan harapan nantinya siswa mempunyai kebugaran yang mantap selama mengikuti pembelajaran di Sekolah. Peserta didik perlu dibina oleh guru dalam pembelajaran yang dilakukan setiap kegiatan pembelajaran tersebut, seorang Guru perlu mendorong peserta didik dan memotivasi motivasi sebelum bahkan sesudah mengikuti pembelajaran di Sekolah.

Motivasi atau dorongan inilah yang sangat kuat untuk membangkitkan semangat yang kuat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut seorang Guru mengawasi serta mengkondisikan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, sehingga keterampilan motorik setiap kegiatan Pembelajaran Pendidikan, Jasmani, olahraga dan Kesehatan (PJOK) dapat meningkat. Jadi, yang perlu diperhatikan oleh Guru PJOK di Sekolah adalah memantau

Penguasaan Keterampilan Bermain Bola Kasti pada Siswa Kelas IV

dan membantu siswa dalam melakukan aktivitas melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah.

Menilai kondisi fisik peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan sangatlah penting untuk memperhatikan semangat serta kemauan daripada siswa dalam belajarnya. Dengan kemauan dan semangat itulah yang nantinya anak akan mempunyai kemauan untuk belajar dan menambah motivasi dalam melakukan aktivitas di Sekolah dengan penuh antusias.

Jadi, yang kami amati setelah observasi adalah motivasi siswa yang kurang dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar di Sekolah. Fakta yang kami lihat dan amati adalah begitu Guru sementara dijelaskan materi pembelajaran di depan, siswa satu sama lain justru sibuk sendiri dan asyik bermain, berbisik – bisik dengan teman sekelasnya, sehingga tidak bisa terfokus pada materi yang diajarkan oleh Guru di depan Kelas. Inilah masalah terbesar yang perlu kita selesaikan sejak dini. Jika tidak diselesaikan dengan segera, maka hanya tunggu waktu saja dalam jatuhnya sikap dan karakter siswa yang kurang percaya diri dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar di Sekolah.

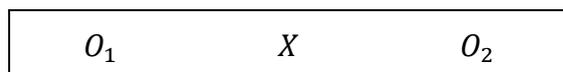
METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen Pendekatan kuantitatif dalam penelitian antara lain dicirikan oleh pengujian hipotesis dan digunakannya instrumen-instrumen tes yang standar (Maksum, 2018: 10). Pada jenis penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel-variabel. Salah satu penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (treatment) yang diberikan pada subyek penelitian (Maksum, 2018: 10). Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan Kuantitatif. Menurut pendapat Miftah dan Guntoro (2016:23) penelitian eksperimen merupakan jenis rancangan penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui dan mengungkap hubungan sebab-akibat antar variabel dengan melakukan manipulasi (rekayasa) terhadap variabel bebas. Salah satu ciri dalam penelitian eksperimen adalah diberikannya perlakuan atau treatment pada subjek penelitian oleh peneliti. Eksperimen yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk melihat akibat dari perlakuan yang diberikan kepada siswa. Penelitian diarahkan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui Permainan Kasti Pada siswa Kelas IV di SDN LidahWetan 462 Surabaya.

Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest. Dalam one group pretest-posttest design, satu kelompok diukur atau diamati tidak hanya selama menjalani treatment tetapi juga sebelumnya,

seperti yang tampak pada diagram berikut :

One Group Pretest-Posttest Design



Keterangan :

- O_1 : Pre-test penguasaan keterampilan bermain kasti
- O_2 : Post-test penguasaan keterampilan bermain
- X : Perlakuan (Arikunto, 2017 : 76)

Sampel adalah sebagai atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2017: 80). Sampel adalah sebagai atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2017: 81). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik cluster random sampling yaitu yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut cluster (Maksum, 2010: 57). Teknik pengambilan sampel ini dilakukan berdasarkan pengetahuan awal terhadap populasi dan tujuan spesifik dari peneliti, investigator menggunakan penilaian pribadinya untuk menentukan sampel (Fraenkel & Wallen, 2012:91). Maka sampel pada penelitian ini yaitu kelas IVA yang berjumlah 27 siswa di SDN 462 Lidah Wetan Surabaya.

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2018). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang berupa pre-test dan post-test penguasaan keterampilan bola kasti. Pelaksanaan pembelajaran didahului yaitu kelompok model pembelajaran eksperimen bermain bola kasti. Pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam bermain bola kasti selama 6 kali pertemuan pada waktu proses belajar mengajar di sekolah. Dalam penilaian ini dilakukan beberapa instrumen untuk memperoleh data di SDN 462 Lidah Wetan Surabaya. Penilaian dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes keterampilan dan tes sikap. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Untuk penilaian praktek, setiap siswa diminta memukul bola. Penilaian dilakukan dengan mengamati setiap gerakan meliputi posisi awal, perkenaan bola, gerakan lanjutan, dan jatuhnya bola.

Tabel 1. Tes Keterampilan Kasti

Komponen	No	Aspek Yang Dinilai	Skor			Jumlah Skor	Skor Butir
			1	2	3		
Persiapan	1	Posisi awal					
Pelaksanaan	2	Perkenaan bola					
	3	Gerakan lanjutan					
Hasil	4	Jatuhnya Bola					

Kriteria penskoran :

3 = baik;

2 = cukup;

1 = kurang;

0 = jika tidak melaksanakan (Mahardika, 2010: 138)

Lembar Pengamatan Pembelajaran. Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan selama proses pembelajaran keterampilan bermain bola kasti di SDN 462 Lidah Wetan Surabaya.

Tabel 2. Lembar Pengamatan

No	Nama	PERILAKU YANG DIHARAPKAN									Jumlah	Nilai
		Semangat			Kerjasama			Disiplin				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1												
2												
3												
4												

Kriteria Penskoran:

- 3 = Baik;
- 2 = Sedang;
- 1 = Kurang

(Mahardika, 2010: 138)

Teknik analisis data ini menggunakan uji-t karena data yang dihasilkan penelitian tersebut adalah interval. Lebih lengkapnya akan dijelaskan di bawah ini mengenai teknik pengolahan datanya sebagai berikut.

Uji *Paired Sampel t-test* (Dependent)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N\sum D^2 - \sum D)^2}{N-1}}}$$

Keterangan :

D : Perbedaan setiap pasangan skor (pretest-posttest)

N: Jumlah sampel (Maksum, 2009 : 45)

Peningkatan

$$\text{Peningkatan} = \frac{M_D}{M_{Pre}} \times 100\%$$

Keterangan :

M_D : Mean Deviasi

M_{Pre} : Mean Pre-test

(Maksum, 2009 : 46)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL PENELITIAN

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada SDN 462 Lidah Wetan Surabaya. Studi ini dilaksanakan pada bulan Agustus dengan melihat situasi dan kondisi pembelajaran bermain kasti di lapangan, melakukan diskusi dengan guru PJOK, serta meminta izin dengan Kepala Sekolah. Hasil yang diperoleh dari studi pendahuluan ini adalah keadaan pembelajaran yang ingin diteliti, subyek penelitian diarahkan pada kelas IV. Pada hasil dan pembahasan yaitu berpedoman pada rumusan masalah pada penelitian ini. Hasil penelitian ini terdapat dua penelitian yaitu penelitian untuk

mengetahui aspek keterampilan dan aspek sikap peserta didik. Maka untuk hasil penelitian dapat dipaparkan sebagai berikut ini.

a. Uji Hipotesis (T-Test)

Setelah data yang telah dinyatakan berdistribusi normal maka langkah selanjutnya adalah dengan menghitung hipotesis menggunakan uji t-test. Pada uji hipotesis akan dikemukakan pengujian berdasarkan hasil dari data tabulasi yang diperoleh dari setiap tes yang diberikan oleh peneliti kepada siswa. Uji t-test digunakan untuk mengetahui Keterampilan Bermain Bola Kasti Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya dengan menggunakan Uji t-test untuk menjawab hasil hipotesis yang telah diajukan, maka analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis uji Paired t-test. Data yang digunakan dalam penghitungan uji t Paired t-test adalah nilai dari pretest dan posttest dari kelompok eksperimen. Untuk mengetahui hasil penghitungan dari uji t Paired t-test SPSS 22 yang dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3. uji t Paired t-test

Pair	PRE - POST	Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
1		-1.926	.997	.192	-2.320	-1.531	-10.036	26	.000

Pada tabel 3 pengitungan menggunakan t tes untuk mengetahui hasil keterampilan pada permainan kasti yang menggunakan dua cara untuk melihat adanya pangaruh yaitu yang pertama membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada ketentuan jika t_{hitung} bernilai positif maka ada pengaruh jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ begitu sebaliknya jika t_{hitung} bernilai negatif maka tidak ada pengaruh jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Dari tabel 3 diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 10,036 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada atau $10,036 > 1,706$ pada taraf signifikan 5%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penguasaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya.

Cara yang kedua yaitu dengan melihat signifikan apabila penghitungan di bawah 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan sedangkan signifikan lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan tabel 3 didapatkan sig (2-tailed) sebesar 0,000, maka didapat $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima

dan Ho ditolak jadi terdapat pengaruh penguasaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV.

Setelah mengetahui hasil pengaruh penguasaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV, maka selanjutnya peneliti mengetahui data peningkatan hasil penelitian dari keterampilan awal pretest dan keterampilan posttest terdapat peningkatan sebesar 25%.

b. Nilai sikap peserta didik

Gambaran muatan karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani tersebut sesuai dengan komitmen pemerintah bagi penerapan pendidikan karakter dalam setiap PBM. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, muatan nilai-nilai karakter juga muncul pada ketiga tahap proses pembelajaran: Pendahuluan, Latihan Inti, dan Penutup. Untuk mengetahui hasil pengamatan nilai karakter sikap peserta didik bisa di lihat pada diagram di bawah ini.

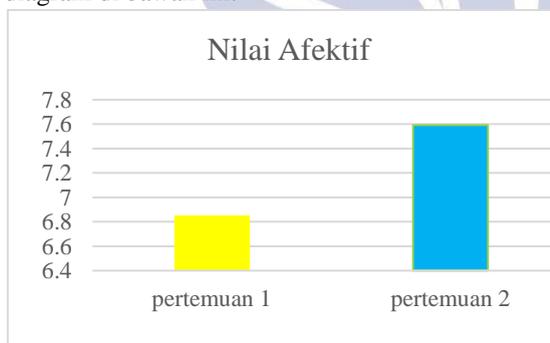


Diagram 1. Pengamatan nilai sikap peserta didik

Berdasarkan diagram di atas, bahwa untuk mendapatkan nilai karakter peserta didik melalui keterampilan bermain bola kasti yaitu terdapat tiga komponen yaitu semangat, jujur, dan disiplin. Pelaksanaan dilakukan selama dua pertemuan yaitu pada saat pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan. Penilaian dilakukan oleh dua observer yaitu guru PJOK dan teman sejawat yang sudah mengajar di Sekolah Dasar. Hasil yang didapat pada penelitian pada pertemuan 1 terdapat prosentase sebesar 68% dan pada pertemuan kedua sebesar 76%. Maka hasil rata-rata pada nilai karakter peserta didik didapat sebesar 72%, dari hasil tersebut dapat dikategorikan bahwa peserta didik baik pada saat penerimaan pembelajaran PJOK melalui keterampilan bermain bola kasti.

2. PEMBAHASAN

Pada bab IV akan menguraikan secara detail pembahasan hasil analisis yang membahas tentang pengaruh keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya yang akan dibahas sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Idzhar (2016), yang memaparkan bahwa guru merupakan ujung tombak dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Terutama dalam memberikan motivasi kepada siswa sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan demi mencerdaskan kehidupan bangsa. Peranan guru menjadi motif daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu guru perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang optimal demi tercapainya suatu tujuan tertentu.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan utama yang berlangsung di sekolah. Kegiatan belajar sendiri dipahami sebagai proses yang terjadi pada setiap orang seumur hidupnya (Siregar dan Nara, 2011). Spears juga mengemukakan pendapatnya tentang belajar, yaitu sebagai proses mengamati, proses membaca, proses meniru, dan proses mencoba segala sesuatu pada dirinya sendiri sesuai dengan aturan yang berlaku (Sardiman, 2014).

Keberhasilan dalam belajar juga dipengaruhi oleh fasilitas yang dimiliki oleh sekolah. Fasilitas yang lengkap dan memadai akan membuat siswa semangat dalam belajar serta mudah untuk memahami materi pembelajaran sehingga bisa mendapatkan nilai yang baik. Fasilitas yang kurang bahkan tidak ada, akan berpengaruh buruk juga pada hasil belajar siswa. Keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran, bergantung pada diri sendiri dan juga dari lingkungan. Keinginan yang besar dari dalam diri sendiri untuk berhasil akan membuat seseorang semakin giat dalam belajar. Keinginan inilah yang disebut sebagai motivasi (Sadirman, 2014). Sadirman juga mengemukakan bahwa motivasi dapat dipahami sebagai daya penggerak dari pasif menjadi aktif dan muncul dengan tujuan untuk mencapai apa yang diinginkan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada peneliti terdahulu terdapat kesamaan yaitu sama-sama yaitu menggunakan motivasi belajar untuk peserta didik. Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya pada keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa yaitu terdapat dua cara untuk melihat adanya pengaruh yaitu yang pertama membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada ketentuan jika t_{hitung} bernilai positif maka ada pengaruh jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ begitu sebaliknya jika t_{hitung} bernilai negatif maka tidak ada pengaruh jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Dari tabel 3 diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 10,036 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada atau $10,036 > 1,706$ pada taraf

signifikan 5%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penguasaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya.

Cara yang kedua yaitu dengan melihat signifikan apabila penghitungan di bawah 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan sedangkan signifikan lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan tabel 3 didapatkan sig (*2-tailed*) sebesar 0,000, maka didapat $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak jadi terdapat pengaruh penguasaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Palittin, dkk (2019) dengan judul hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik yang menyatakan bahwa Motivasi adalah sesuatu yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Motivasi dapat diperoleh dari dalam diri sendiri, maupun dari lingkungan. Dilakukannya penelitian ini dengan tujuan melihat hubungan motivasi terhadap hasil belajar siswa.

Berbeda dengan penelitian oleh Yusuf (2019) yang menentukan hubungan motivasi dengan hasil belajar. Ada dua jenis motivasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu motivasi intrinsik (faktor kesehatan, faktor psikologi, minat, bakat, intelegensi, dan kesiapan) dan motivasi ekstrinsik (faktor keluarga, faktor sekolah, dan juga faktor masyarakat). Hasil penelitian didapatkan bahwa kedua motivasi ini memiliki hubungan dengan hasil belajar PKn siswa. Hubungan motivasi intrinsik berada dalam kategori cukup, sedangkan hubungan motivasi ekstrinsik berada dalam kategori kuat.

Dari pemaparan 2 peneliti terdahulu yang sama-sama menerapkan motivasi peserta didik. Dalam penelitian ini, dapat diketahui hasil pengaruh penguasaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya, maka selanjutnya peneliti mengetahui data peningkatan hasil penelitian dari keterampilan awal pretest dan keterampilan posttest terdapat peningkatan sebesar 25%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2013), dengan judul pembelajaran pendidikan jasmani berbasis karakter untuk meningkatkan nilai sikap pada siswa yang bertujuan untuk mencapai target pada nilai karakter peserta didik. Hasil yang dicapai pada penelitian ini yaitu berupa pengembangan modul pembelajaran pendidikan jasmani berbasis karakter.

Mengembangkan karakter peserta didik dapat dilakukan melalui peningkatan dan optimalisasi pembelajaran ranah afektif mata pelajaran pendidikan

jasmani. Menurut Hansen (2008: 9), ranah afektif lebih menekankan terhadap pengalaman belajar yang terkait dengan emosi seseorang. Seperti sikap, minat, perhatian, kesadaran, dan nilai-nilai yang diarahkan berupa terwujudnya perilaku afektif.

Guru pendidikan jasmani berada dalam posisi yang sangat sentral dan berpengaruh, maka dia harus menanamkan nilai-nilai dan filosofi melalui olahraga karena berdampak langsung terhadap pengalaman partisipatif olahraga. Hansen (2008:11), menegaskan bahwa ranah moral lebih menekankan pada belajar emosi dan pengalaman peserta didik yang terkait dengan sikap, minat, perhatian, kesadaran dan nilai-nilai agar siswa dapat menunjukkan perilaku afektif.

Menurut pendapat Gallo (2003:44-46) menyatakan bahwa keterbatasan penilaian ranah moral dalam tataran praktis bahwa setiap peserta didik memiliki dua bentuk penilaian yaitu penilaian diri peserta didik dan penilaian untuk menilai keduanya. Guru pendidikan jasmani butuh menilai moral dalam rangka untuk mengetahui apakah tujuan itu tercapai. Gallo menyampaikan 17 perilaku moral yang diajarkan dan dinilai: (1) altruisme; (2) komunikasi; (3) empati-simpatik; (4) kontrak komitmen; (5) kerjasama; (6) usaha; (7) kepatuhan; (8) penetapan tujuan, (9) kejujuran; (10) inisiatif; (11) kepemimpinan; (12) partisipasi; (13) refleksi; (14) penghargaan; (15) berani mengambil risiko; (16) keselamatan; dan (17) kepercayaan.

Pembelajaran karakter ada tiga hal yang dapat di nilai dengan menggunakan alat observasi, yaitu: (1) perilaku peserta didik; (2) perilaku guru; dan (3) interaksi guru dan peserta didik (Banville dan Rikard, 2001:47).

Dari hasil peneliti relevan di atas, maka peneliti melakukan bentuk penilaian karakter sikap pada pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga yang dilakukan dua pertemuan. Pelaksanaan pengambilan melalui observasi pertama dan kedua dilakukan oleh observer pendidik disekolah. Aspek-aspek yang digunakan peneliti pada nilai karakter peserta didik yaitu semangat, jujur, dan disiplin. Hasil yang didapat pada nilai-nilai karakter yaitu sebesar 72%, maka dapat dikategorikan baik saat mengikuti pembelajaran berlangsung.

PENUTUPAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang diuraikan di atas maka dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penguasaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya. Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu

Penguasaan Keterampilan Bermain Bola Kasti pada Siswa Kelas IV

kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya.

2. Peningkatan penguasaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya yaitu pengambilan data dari nilai pretest sampai posttest sebesar 25%. Peranan guru akan makin tampak, kalau dikaitkan dengan kebijaksanaan dan program pembangunan dalam dewasa ini, yaitu berkaitan dengan peningkatan mutu lulusan atau hasil pendidikan itu sendiri. Motif diartikan sebagai daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri subyek. Guru perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang optimal demi tercapainya suatu tujuan tertentu.
3. Nilai afektif siswa melalui penguasaan keterampilan bermain bola kasti dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN 462 Lidah Wetan Surabaya yaitu sebesar 72% dapat dikategorikan baik. Maka peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui keterampilan bermain kasti nilai-nilai karakter seperti semangat, jujur, dan disiplin dapat dikatakan baik.

Saran

Untuk memperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan, maka terdapat saran yang akan di sampaikan sebagai berikut.

1. Pembelajaran bermain kasti lebih menonjolkan dengan tim atau berkelompok, maka pada nilai sikap lebih dikembangkan atau diperluas yaitu nilai kerjasama antar teman, nilai saling tolong menolong, nilai percaya diri, nilai berani untuk melakukan keterampilan gerakan menangkap atau memukul bola.
2. Pembelajaran keterampilan permainan kasti lebih diperluas untuk motivasi intrinsik dan ekstrinsiknya agar bisa mencakup keseluruhan dan dapat diperjelas pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Jennifer L., Deborah A. Wuest. *Foundations Of Physical Education, Exercise Science, And Sport*. 9 th Ed. New York:Published By Mcgraw-Hill Education. 2018.
- Mahardika, Made. S. 2018. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya:Unesa UniversityPress.

- Maksum, Ali. 2009. *Statistik*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.
- Santoso, F. J. (2017). Pengaruh Permainan Taplak terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok pada Siswa Kelas VII SMP Terpadu Tarbiyatunnasi'in Pacolgowang Diwek Jombang Tahun Pelajaran 2015/2016. *BRAVO'S (Jurnal Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan)*, 1(1)
- Sasmita, at al. 2017. *Permainan Kecil*. Surabaya: Wineka Media.
- Sardiman. (2016). *Interaks dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Putra, Miftah Faris dan Guntoro, Tri Setyo. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Olahraga*. Lamongan: CV Pustaka Ilalang. *Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan*, 1(1)
- Sasmita, at al. 2017. *Permainan Kecil*. Surabaya: Wineka Media.
- Sardiman. (2016). *Interaks dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Putra, Miftah Faris dan Guntoro, Tri Setyo. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Olahraga*. Lamongan: CV Pustaka Ilalang.
- Syariah Nur dkk. (2020). *Analisis Mengenai Ciri-Ciri Belajar Siswa SD Yang Memiliki Kemampuan Daya Ingat Tinggi*. *Universitas Muhammadiyah Tangerang* evanursyariah23@gmail.com , mia.mahromiyati98@gmail.com *Jurnal Pendidikan d*

- an Ilmu Sosial Volume 2, Nomor 1, Maret 2020; 71-74
- The University of Tennessee at Chattanooga, The University of Tennessee at Chattanooga, Chattanooga, TN 37403. E-mail: bart-weathington@utc.edu
- See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/216139936>.
- Budiarjo, Lily. (2007). *Keterampilan Belajar*. Yogyakarta: Hamalik, Oemar. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara.
- Jennifer L., Deborah A. Wuest. Foundations Of Physical Education, Exercise Science, And Sport. 9 th Ed. New York:Published By Mcgraw-Hill Education. 2018.
- Mahardika, Made. S. 2018. Pengantar Evaluasi Pengajaran. Surabaya:Unesa University Press. The University of Tennessee at Chattanooga, Chattanooga, TN 37403. E-mail: bart-weathington@utc.edu
- See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/216139936>.
- Budiarjo, Lily. (2007). *Keterampilan Belajar*. Yogyakarta: Hamalik, Oemar. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara.
- Jennifer L., Deborah A. Wuest. Foundations Of Physical Education, Exercise Science, And Sport. 9 th Ed. New York:Published By Mcgraw-Hill Education. 2018.
- Mahardika, Made. S. 2018. Pengantar Evaluasi Pengajaran. Surabaya:Unesa University Press. The University of Tennessee at Chattanooga, Chattanooga, TN 37403. E-mail: bart-weathington@utc.edu
- See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/216139936>.
- Budiarjo, Lily. (2007). *Keterampilan Belajar*. Yogyakarta: Hamalik, Oemar. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara.
- Jennifer L., Deborah A. Wuest. Foundations Of Physical Education, Exercise Science, And Sport. 9 th Ed. New York:Published By Mcgraw-Hill Education. 2018.
- Mahardika, Made. S. 2018. Pengantar Evaluasi Pengajaran. Surabaya:Unesa University Press. The University of Tennessee at Chattanooga, Chattanooga, TN 37403. E-mail: bart-weathington@utc.edu
- See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/216139936>.
- Budiarjo, Lily. (2007). *Keterampilan Belajar*. Yogyakarta: Hamalik, Oemar. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara.
- Jennifer L., Deborah A. Wuest. Foundations Of Physical Education, Exercise Science, And Sport. 9 th Ed. New York:Published By Mcgraw-Hill Education. 2018.
- Mahardika, Made. S. 2018. Pengantar Evaluasi Pengajaran. Surabaya:Unesa University Press. The University of Tennessee at Chattanooga, Chattanooga, TN 37403. E-mail: bart-weathington@utc.edu
- See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/216139936>.
- Budiarjo, Lily. (2007). *Keterampilan Belajar*. Yogyakarta: Hamalik, Oemar. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara.
- Jennifer L., Deborah A. Wuest. Foundations Of Physical Education, Exercise Science, And Sport. 9 th Ed. New York:Published By Mcgraw-Hill Education. 2018.

mia.mahromiyati98@gmail.com2 Jurnal