

## ABSTRAK

### **PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN BOLA KASTI DALAM PEMBELAJARAN LEMPAR LEMBING PADA SISWA KELAS IV SD INPRES OESAPA KOTA KUPANG**

Nelson R. O. Kaelusu<sup>1\*</sup>, Ramona M. Mae<sup>2</sup>, Jimmy Ch. Atty<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Artha Wacana, Kupang, Indonesia

email. [nelsonkaelusu92@gmail.com](mailto:nelsonkaelusu92@gmail.com)

**Latar belakang:** Aktifitas bermain merupakan kegiatan spontanitas dan menyegarkan serta mempunyai dampak baik buat anak, dorongan bermain mengaitkan peran dengan sungguh, baik menggunakan alat maupun non alat

**Tujuan penelitian:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan modifikasi permainan bola kasti dalam Pembelajaran Lempar Lembing pada siswa kelas IV SD Inpres Oesapa Kota Kupang.

**Metode penelitian:** Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, dan Guru Penjasorkes di SD Inpres Oesapa Kota Kupang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan 1) observasi, 2) wawancara, 3) dokumentasi, guna melengkapi data penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif

**Hasil dan pembahasan:** Melalui penarapan modifikasi permainan bola kasti dalam pembelajaran Penjasorkes, siswa merasa senang dan bersemangat, serta gembira. Yang menjadi factor penentu diantaranya adalah 1) Guru, 2) Siswa, 3) Alat yang dimodifikasi.

**Simpulan:** Penerapan modifikasi permainan bola kasti dalam pembelajaran Penjasorkes tidak terlepas dari adanya kemampuan serta kreatifitas seorang Guru Penjasorkes dan juga minat maupun kemauan belajar siswa, dan juga alat yang digunakan dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar Penjasorkes sehingga Guru Penjasorkes dan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, memuaskan dan menggembirakan.

**Katakunci:** *Modifikasi permainan bola kasti; Pembelajaran Penjasorkes*

## ABSTRACT

### IMPLEMENTATION OF CASHIBALL MODIFICATIONS IN THE LEARNING OF THE JAVEN THING IN CLASS IV STUDENTS OF SD INPRES OESAPA, KUPANG CITY

Nelson R. O. Kaelusu<sup>1\*</sup>, Ramona M. Mae<sup>2</sup>, Jimmy Ch. Atty<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Physical Education, Health and Recreation Study Program, Faculty of Teacher Training and  
Education, Artha Wacana Christian University, Kupang, Indonesia  
e-mail. nelsonkaelusu92@gmail.com

**Back ground:** Play activities are spontaneous and refreshing activities and have a good impact on children, encouragement to play involves real roles, both using tools and non-tools

**Research objectives:** This study aims to determine the application of modifications to the baseball game in javelin throwing learning for fourth grade students at SD Inpres Oesapa, Kupang City.

**Research Method:** This research method uses a qualitative descriptive research method. The subjects used in this study were fourth grade students and Physical Education teachers at SD Inpres Oesapa, Kupang City. Data collection techniques carried out in this study used 1) observation, 2) interviews, 3) documentation, in order to complete the research data. The data analysis technique used is descriptive qualitative

**Results and discussion:** Through the application of modifications to the baseball game in Physical Education learning, students feel happy and excited, and happy. The determining factors include 1) Teachers, 2) Students, 3) Modified tools.

**Conclusion:** The implementation of a modified baseball game in Physical Education learning is inseparable from the ability and creativity of a Physical Education Teacher and also the interest and willingness of students to learn, as well as the tools used to support the smoothness of the Physical Education teaching and learning process so that Physical Education Teachers and students can achieve maximum learning goals , satisfying and exhilarating.

**Keywords:** *Modification of the baseball game; Physical Education Learning*