

ABSTRAK

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLA KASTI MELALUI PENDEKATAN BERMAIN BOI

Angelina S.G. Gonsalves^{1*}, Anderias J. F. Lumba², Christin P. M. Rajagukguk³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Artha Wacana, Kupang, Indonesia

email. angelinasusantiggonsalves84@gmail.com

Latar Belakang: Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan anak dalam memahami materi ajar pengetahuan (kognitif), kemudian sikap (afektif) dan keterampilan gerak (psikomotor). Pendidikan jasmani adalah suatu peruses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan, dan pembentukan watak serta nilai sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Tujuan Penelitian: Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Bola Kasti Melalui Pendekatan Bermain Boi.

Metode Penelitian: Metode yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Hasil dan Pembahasan: Hasil dalam penelitian ini Berdasarkan yang diketahui persentase siswa SD GMT Oesapa yang tidak tuntas (nilai akhir tes 75 pada siklus 1 mencapai 58%) selanjutnya persentase tersebut mengalami peningkatan menjadi 100% pada siklus 2. Hal ini menjelaskan bahwa persentase siswa SD GMT Oesapa semakin meningkat setelah siswa di ajar ulang kali dan diberi kesempatan untuk melakukan gerakan tersebut secara berulang kali selama dua siklus. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin meningkatnya persentase siswa yang tuntas dengan nilai akhir mencapai KKM.

Simpulan: Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa Permainan bola kasti melalui pendekatan bermain boi teknik dasar Melempar dan menangkap siswa kelas IV SD GMT Oesapa meningkat di lihat dari presentase mencapai 87,5% pada siklus II.

Kata Kunci: Hasil belajar; permainan kasti, permainan boi.

ABSTRACT

IMPROVING LEARNING OUTCOMES IN THE GAME OF KASTI BALL THROUGH THE PLAY BOI APPROACH

Angelina S.G. Gonsalves^{1*}, Anderias J. F. Lumba², Christin P. M. Rajagukguk³

¹²³Physical Education, Health, and Recreation Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Artha Wacana Christian University, Kupang, Indonesia

email.angelinasusantiggonsalves84@gmail.com

Background: Physical education is a learning process to improve children's understanding of teaching material, knowledge (cognitive), then attitudes (affective) and movement skills (psychomotor). Physical education is a process through which physical activities are designed and arranged systematically to stimulate growth and development, improve physical abilities and skills, intelligence, and form positive character and attitude values for every citizen in order to achieve educational goals.

Research objective: Improving Learning Outcomes in the Kasti Ball Game Through the Playing Boi Approach.

Research method: The method used is classroom action research (PTK) which is an examination of learning activities in the form of actions, which are deliberately created and occur in a class simultaneously.

Result and discussion: Based on what is known, the percentage of GMIT Oesapa Elementary School students who did not complete (the final score of the 75 test in cycle 1 reached 58%) then this percentage increased to 100% in cycle 2. This explains that the percentage of GMIT Oesapa Elementary School students is increasing. after students were taught again and again and given the opportunity to carry out these movements repeatedly for two cycles. This can be seen from the increasing percentage of students who finished with a final score reaching KKM.

Conclusion: Based on the results of the research and discussion that has been described, it can be concluded that the game of rounders using the boi playing approach, basic throwing and catching techniques for fourth grade students at SD GMIT Oesapa has increased as seen from the percentage reaching 87.5% in cycle II.

Keyword: *Learning outcomes; rounders game, boi game*