

**PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PEMUKUL
MODIFIKASI DAN STANDAR TERHADAP AKURASI
PUKULAN PERMAINAN ROUNDERS SISWA
KELAS IV DI SD NEGERI 1 HAJIMENA**

(SKRIPSI)

Oleh

FAISAL ARIF RAHMAN



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PEMUKUL MODIFIKASI DAN STANDAR TERHADAP AKURASI PUKULAN PERMAINAN ROUNDERS SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1 HAJIMENA

Oleh

FAISAL ARIF RAHMAN

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh latihan menggunakan pemukul modifikasi dan standar serta perbedaan pengaruh latihan menggunakan pemukul modifikasi dan standar terhadap akurasi pukulan permainan rounders siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 30 siswa dengan menggunakan teknik *ordinal pairing*. Instrumen yang digunakan yaitu tes akurasi pemukul. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan alat pemukul modifikasi pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena. Dengan uji t taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh nilai T_{hitung} sebesar $12,572 > T_{tabel} = 2,145$. (2) Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan alat pemukul standar pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena. Dengan uji t taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh nilai T_{hitung} sebesar $6,303 > T_{tabel} = 2,145$. (3) Ada perbedaan yang signifikan antara latihan menggunakan pemukul modifikasi dan standar terhadap akurasi pukulan pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena. Dengan uji t taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh nilai T_{hitung} sebesar $16,173 > T_{tabel} = 2,048$.

Kata kunci: Pemukul modifikasi, pemukul standar, tes akurasi pemukul.

ABSTRACT

THE EFFECT OF LEARNING USING MODIFIED AND STANDARD BETTERS ON THE HITTING ACCURACY OF THE ROUNDERS GAME FOR CLASS IV STUDENTS IN PRIMARY SCHOOL NEGERI 1 HAJIMENA

By

FAISAL ARIF RAHMAN

The aim of this research was to determine the effect of training using modified and standard bats as well as the differences in the influence of training using modified and standard bats on the accuracy of hitting the rounders game for class IV students at SD Negeri 1 Hajimena. The research method used is quasi-experimental. The sample used in this research was 30 students using the ordinal pairing technique. The instrument used is the hitting accuracy test. The results of this research show that (1) There is a significant effect of using a modified bat on class IV students at SD Negeri 1 Hajimena. With the t test at a significance level of 5% (0.05), the calculated T value was $12,572 > T_{table} = 2.145$. (2) There is a significant effect of using a standard bat on class IV students at SD Negeri 1 Hajimena. With the t test at a significance level of 5% (0.05), the calculated T value was $6,303 > T_{table} = 2.145$. (3) There is a significant difference between training using modified and standard bats on hitting accuracy in class IV students at SD Negeri 1 Hajimena. With the t test at a significance level of 5% (0.05), the calculated T value is $16.173 > T_{table} = 2.048$.

Key words: *Modified hitter, standard hitter, hitting accuracy test.*

**PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PEMUKUL
MODIFIKASI DAN STANDAR TERHADAP AKURASI
PUKULAN PERMAINAN ROUNDERS SISWA
KELAS IV DI SD NEGERI 1 HAJIMENA**

Oleh

FAISAL ARIF RAHMAN

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Jasmani Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**: PENGARUH PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN PEMUKUL
MODIFIKASI DAN STANDAR TERHADAP
AKURASI PUKULAN PERMAINAN
ROUNDERS SISWA KELAS IV DI SD
NEGERI 1 HAJIMENA**

Nama Mahasiswa

: Faisal Arif Rahman

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2113051037

Program Studi

: Pendidikan Jasmani

Fakultas

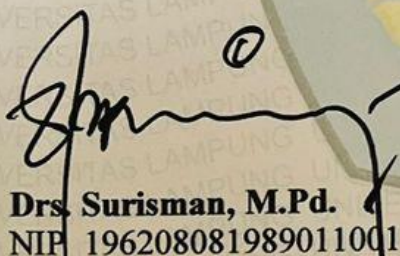
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

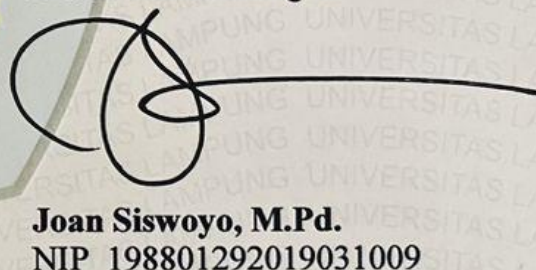
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

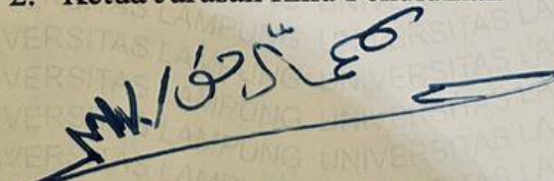
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Drs. Surisman, M.Pd.
NIP 196208081989011001


Joan Siswoyo, M.Pd.
NIP 198801292019031009

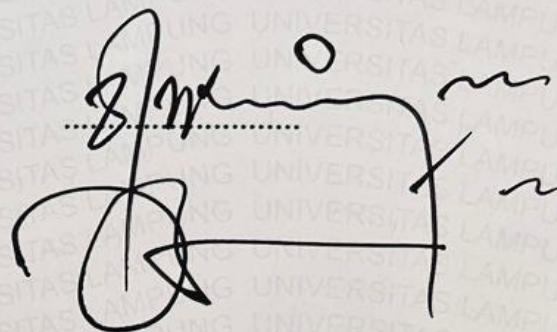
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197608082009121001

MENGESAHKAN

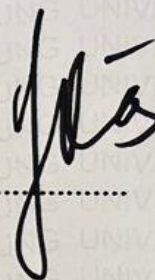
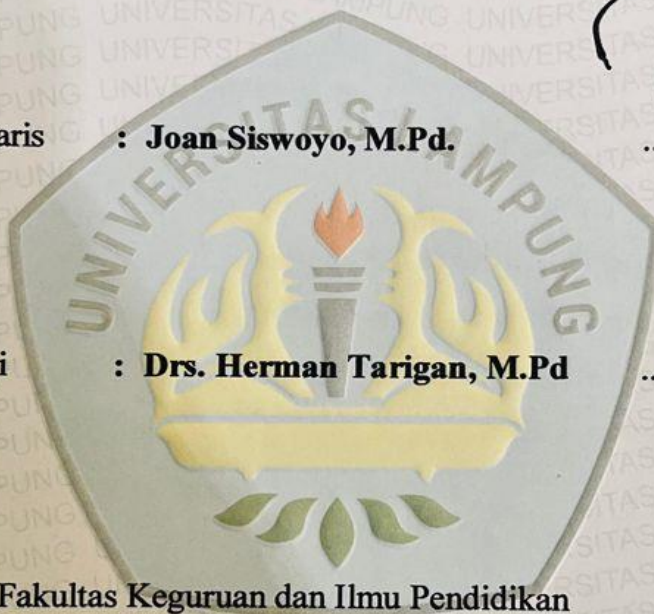
1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Surisman, M.Pd.



Sekretaris : Joan Siswoyo, M.Pd.

Penguji : Drs. Herman Tarigan, M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. E
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 30 Juli 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FAISAL ARIF RAHMAN
NPM : 2113051037
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Pemukul Modifikasi dan Standar Terhadap Akurasi Pukulan Permainan Rounders Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena”** tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 16 September 2025

pernyataan

Faisal Arif Rahman
NPM. 2113051037

RIWAYAT HIDUP



penulis bernama lengkap Faisal Arif Rahman, lahir di Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara, Lampung, pada tanggal 05 Mei 2003, anak ketiga dari tiga bersaudara. Penulis selesai pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 5 Bukit Kemuning, selesai pada tahun 2015, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Bukit Kemuning, selesai pada tahun 2018, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Bukit Kemuning, selesai pada tahun 2021, penulis diterima sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Unila melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Selama penulis menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas Lampung, penulis juga sering mengikuti beberapa kegiatan kegiatan dan kejuaraan dari tingkat Daerah, Provinsi, dan Nasional seperti :

1. Juara 3 karate open Walikota Kota bandar lampung pada tahun 2022
2. Peserta Babak Kualifikasi Pekan Olahraga Nasional XXI pada tahun 2023
3. Sebagai Volunteer kegiatan bidikmisi dan KIP kuliah pada tahun 2023
4. Juara 3 E-Sport PUBG Mobile ESI Lampung pada tahun 2024

Pada tahun 2024 semester genap, penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Hargo Pncuran, Kecamatan Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan dan melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Hargo Pancuran, Kecamatan Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung.

Demikian riwayat hidup penulis semoga bermanfaat bagi pembaca.

MOTTO

“Bersakit-sakit Dahulu, Bersenang-senang Kemudian”

(Faisal Arif Rahman)

“Tak perlu lari mengejar mimpi karena mimpi tak akan lari

Cukup jalan perlahan agar tidak jatuh dan bisa kita teliti”

(Fiersa Besari)

PERSEMBAHAN

Bissmillahirrahmanirrahim

Ku persembahkan karya kecilku kepada

Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik

Bapak dan ibuku yang kuat dan tegar telah memberikan kasih sayang yang tak pernah putus dan dukungan serta doa demi keberhasilanku. Terima kasih atas segala jasa, usaha dan pengorbanan jerih payah dalam tiap-tiap kucuran keringat yang diberikan untuk kesuksesan dan kebaikan anak-anaknya. Terima kasih telah mengajarkan anakmu ini arti dari kesabaran dan bersyukur dalam segala hal apapun itu.

Terima kasih teramat dalam dan tulus kuucapkan kepada bapak dan ibuku yang selalu ada ketika aku dalam keadaan tidak baik-baik saja. Tetap menjadi cahaya yang menerangi kehidupanku dan menjadi saksi dari kesuksesanku.

Serta

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Penulis Berterima kasih kepada Bpak Drs. Surisman, M.Pd., sebagai pembimbing satu dan Bapak Joan Siswoyo, M.Pd., sebagai pembimbing dua, serta Bapak Drs. Herman Tarigan, M.Pd., sebagai pembahas yang memberikan kritik dan saran yang telah membimbing hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PEMUKUL MODIFIKASI DAN STANDAR TERHADAP AKURASI PUKULAN PERMAINAN ROUNDERS SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1 HAJIMENA" adalah dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk pencapaian gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Lungit Wicaksono, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Surisman, M.Pd., Selaku dosen pembimbing satu, Bapak Joan Siswoyo, M.Pd., Selaku Dosen pembimbing dua, serta bapak Drs. Herman Tarigan, M.Pd.
6. Bapak dan ibu Dosen serta Staf administrasi Pendidikan Jasmani Unila yang telah memberikan ilmu dan membantu saat menyelesaikan skripsi ini.
7. Keluarga, Ayah Rahmat Adiantoro, S.Pd., dan Ibu Mularti, serta kakak dan ayuk ipar saya Agus Rahman, S.Pd., Rina Yuniansari, S.Pd. Restu

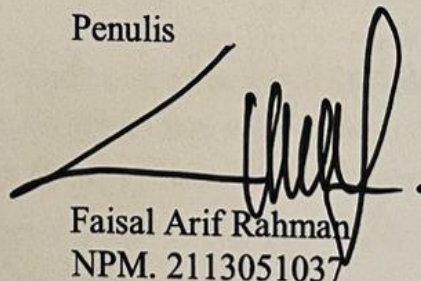
Sujatmiko., dan Astin Adniati yang selalu memberikan support serta doa'nya.

8. Kekasih saya Lyra Salsabillah Safirna Putri, S.E., yang telah mensupport dan selalu ada di samping saya dalam keadaan susah maupun senang, menjadi tempat bercerita keluh kesah selama perkuliahan dan pada saat menyusun skripsi ini, terima kasih karna telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pemikiranmu semoga Allah senantiasa menjagamu disetiap saat, Aamiin.
9. Ibu Raja Hindia. S.Ag., S.Pd., Kepala sekolah SD Negeri 1 Hajimena yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Teman-teman dan keluarga besar Penjas Angkatan 2021.
11. Sahabat terdekat saya Gazhi Al-ghifari, Bayu Aji, Surya Saputra, M Alfian, Bayu Ade, Arif Wibowo, Bibah, Lingga, Kak Rivaldo, Ezra Ario, Joetami, Odi, Dimassul, Ivo, Syahrul.
12. Serta semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, Akan tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua, Aamiin.

Bandar Lampung, 16 September 2025

Penulis



Faisal Arif Rahman
NPM. 2113051037

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Indentifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.7.1 Tempat Penelitian	7
1.7.2 Objek Penelitian.....	7
1.7.3 Subjek Penelitian	7
1.8 Penjelasan Judul.....	7
1.8.1 Pengaruh.....	7
1.8.2 Pembelajaran	8
1.8.3 Modifikasi	8
1.8.4 Standar	8
1.8.5 Permainan <i>Rounders</i>	9
II. KAJIAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS	10
2.1 Pendidikan Jasmani	10
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	10
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jamani, Olahraga dan Kesehatan.....	11
2.1.3 Ruang Lingkup Pendidikan Jamani, Olahraga dan Kesehatan.....	14
2.2 Teori Belajar.....	15
2.2.1 Teori Behavioristik	15
2.2.2 Teori Kognitivisme.....	16
2.2.3 Teori Humanistik.....	18
2.2.4 Teori Taksonomi Bloom.....	21
2.3 Belajar Gerak.....	25
2.3.1 Belajar gerak.....	25
2.3.2 Ranah gerak	25
2.3.3 Tahap Kognitif	26

2.3.4 Tahap Asosiatif	27
2.3.5 Tahap Otomatisasi.....	27
2.4 Pendidikan Jasmani SD.....	28
2.4.1 Pengertian Belajar Dan Pembelajaran.....	28
2.4.2 Pengertian Hasil Belajar.....	28
2.4.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	29
2.5 Permainan Rounders.....	31
2.5.1 pengertian Permainan Rounders	31
2.5.2 Sarana Dan Prasarana Permainan Rounders.....	31
2.5.3 tujuan Permainan Rounders.....	34
2.5.4 Teknik Dasar Memukul permainan Rounders	34
2.5.5 Peraturan Permainan Rounders	40
2.6 Modifikasi alat pembelajaran	43
2.7 Skenario Pelatih.....	46
2.8 Kajian Penelitian yang Relevan.....	49
2.9 Kerangka Berfikir	49
2.10 Hipotesis	50
III. METODOLOGI PENELITIAN.....	52
3.1 Metode Penelitian.....	52
3.2 Jenis Penelitian	53
3.3 Populasi dan Sampel.....	53
3.4 Tempat Dan Waktu Penelitian	54
3.5 Variabel Penelitian	54
3.6 Data Penelitian	55
3.7 Definisi Operasional Variabel	55
3.8 Desain Penelitian	56
3.9 Instrumen Penelitian	57
3.10 Teknik Pengumpulan Data	59
3.11 Teknik Analisis Data	61
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1 Hasil Penelitian.....	65
4.1.1 Deskripsi Data Penelitian	65
4.1.2 Hasil Penelitian Kelompok Pemukul Modifikasi.....	68
4.1.3 Hasil Penelitian Kelompok Pemukul Modifikasi.....	70
4.2 Uji Prasyarat	73
4.2.1 Uji Normalitas.....	73
4.2.2 Uji Homogenitas	74
4.3 Uji Hipotesis.....	74
4.3.1 Hipotesis 1.....	75
4.3.2 Hipotesis 2.....	75
4.3.3 Hipotesis 3.....	76
4.4 Pembahasan.....	77

4.4.1 Deskripsi Data.....	77
4.4.2 Hasil Analisis Data.....	79
V. KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Desain dan Spesifikasi Pemukul <i>Rounders</i>	46
2 Norma Pengkategorian.....	59
3 Hasil Penelitian Akurasi Pukulan Permainan <i>Rounders</i>	65
4 Distribusi Frekuensi Akurasi Pukulan Kelompok Pemukul Modifikasi	69
5 Distribusi Frekuensi Akurasi Pukulan Kelompok Pemukul Standar	71
6 Uji Normalitas.....	73
7 Uji Homogenitas	74
8 Uji Hipotesis	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Klasifikasi Gerak	27
2.2 Lapangan Rounders	32
2.3 Bola Rounders	33
2.4 Cara Memegang kayu Pemukul	36
2.5 Pukulan Melambung.....	37
2.6 Pukulan Mendatar.....	38
2.7 Pukulan Merendah.....	39
2.8 <i>Pitcher</i> Atau Pelambung.....	39
2.9 Modifikasi Alat Pemukul.....	45
2.10 Skenario Pelatih.....	47
2.11 Kerangka Berfikir	50
3.1 Desain Penelitian	56
3.2 Cara <i>Ordinal Pairing</i>	57
3.3 Lapangan Tes <i>fungo batting</i>	58
4.1 Perbandingan Tes Awal Kelompok Pemukul Modifikasi Dan Standar	67
4.2 Perbandingan Tes Akhir Kelompok Pemukul Modifikasi Dan Standar	67
4.3 Tes Awal dan Akhir Akurasi Pukulan Kelompok Pemukul Modifikasi.....	68
4.4 Persentase Tes Awal dan Akhir Kelompok Pemukul Modifikasi	70
4.5 Tes Awal dan Akhir Akurasi Pukulan Kelompok Pemukul Standar.....	71
4.6 Persentase Tes Awal dan Akhir Kelompok Pemukul Standar	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian.....	89
2. Surat Balasan Penelitian.....	90
3. Program Latihan Pemukul Modifikasi Dan Standar.....	91
4. Formulir Pengambilan Nilai Tes Akurasi Pukulan Tes Awal	104
5. Formulir Pengambilan Nilai Tes Akurasi Pukulan Tes Akhir	106
6. Tes Awal Akurasi Pukulan Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Hajimena.....	108
7. Analisis Kelas Interval.....	109
8. Pembagian Kelompok Ordinal Pairing	110
9. Tes Akhir Akurasi Pukulan Kelompok Pemukul Modifikasi.....	111
10. Tes Akhir Akurasi Pukulan Kelompok Pemukul Standar.....	112
11. Uji Normalitas Tes Awal Kelompok Latihan Pemukul Modifikasi	113
12. Uji Normalitas Tes Akhir Kelompok Latihan Pemukul Modifikasi.....	114
13. Uji Normalitas Tes Awal Kelompok Latihan Pemukul Standar	115
14. Uji Normalitas Tes Akhir Kelompok Latihan Pemukul Standar.....	116
15. Uji Homogenitas Tes Awal Pemukul Modifikasi dan Standar	117
16. Uji Homogenitas Tes Akhir Pemukul Modifikasi dan Standar.....	118
17. Uji Pengaruh Kelompok Pemukul Modifikasi	119
18. Uji Pengaruh Kelompok Pemukul Standar	120
19. Perbandingan Tes Akhir Kelompok Modifikasi dan Standar	121
20. Tabel L Uji Normalitas	122
21. Tabel L Uji Homogenitas.....	123
22. Tabel L Uji Hipotesis.....	124
23. Dokumentasi Penelitian	125

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari seluruh pendidikan dan memiliki tujuan aspek kebugaraan jasmani, keterampilan gerak keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas, emosional tindakan moral, aspek pola hidup sehat yang di rencanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional dan suatu usaha untuk membuat bangsa indonesia sehat dan kuat, diberikan kepada segala jenis sekolah. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga Pendidikan jasmani adalah suatu kegiatan aktivitas gerak dengan proses interaksi antara pendidik dan siswa memanfaatkan perkembangan pengetahuan yang ada untuk meningkatkan kebugraan jasmani(Manalu, Dwiyo, dan Heynoek, 2020).

Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan menjaga kesehatan peserta didik melalui aktivitas gerak. Menurut Santrock (1996) dalam bukunya Retno Pangestuti, perkembangan merupakan bagian dari perubahan yang dimulai dari masa konsepsi dan berlanjut sepanjang rentang kehidupannya. Bersifat kompleks karena melibatkan banyak proses seperti biologis, kognitif, dan sosioemosional. F.J Monks, dkk (2001) menambahkan pengertian perkembangan merujuk pada proses menuju kesempurnaan yang tidak dapat diulang kembali berdasarkan pertumbuhan, pematangan, dan belajar. Dalam kacamata psikologi, perkembangan dapat

diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupannya, mulai dari masa konsepsi, bayi, kanak-kanak, masa remaja, sampai dengan dewasa. Dalam kamus Psikologi, Chaplin (2002) menjabarkan perkembangan sebagai perubahan yang terjadi pada organism dari lahir sampai mati, adanya pertumbuhan dan perubahan integrasi jasmani ke dalam fungsional dan munculnya kedewasaan.

Ada beberapa alasan mengapa guru atau mahasiswa calon guru perlu memahami perkembangan peserta didik. Alasan-alasan itu sebagai berikut, mempelajari dan memahami aspek perkembangan peserta didik adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, melalui pemahaman tentang aspek-aspek perkembangan serta faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan peserta didik, dapat diantisipasi tentang berbagai upaya memfasilitasi perkembangan tersebut, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Disamping itu, dapat diantisipasi juga tentang upaya untuk mencegah berbagai kendala atau masalah yang mungkin akan menghambat perkembangan anak khususnya anak sekolah dasar. Semua orang memiliki aspek perkembangan yang jumlahnya sama tetapi memiliki kemampuan pengembangan aspek perkembangan yang berbeda-beda.

Setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing begitupun anak sekolah dasar. Ada yang unggul dalam hal akademik tetapi rendah dalam hal nonakademik, ada yg unggul aspek kognitifnya tetapi rendah dalam aspek sosial begitupun sebaliknya. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor gen dan faktor lingkungan.

permainan bola kecil merupakan permainan yang menggunakan bola berukuran kecil, dalam pelaksanaannya permainan ini menggunakan alat pendukung seperti raket, stik, dan bet. Permainan menggunakan bola kecil merupakan permainan kecil yang mempunyai peraturan-peraturan dan cara memainkannya dapat dikatakan cenderung baku. Permainan bola kecil diantaranya: kasti, bola bakar, rounders dan softball. Sekarang ini olahraga

Rounders adalah olahraga yang mulai digemari khususnya bagi anak muda, olahraga ini dianggap sebagai olahraga yang menyenangkan dan menyehatkan bagi yang melakukannya. Olahraga ini dianggap menarik karena memiliki cara permainan dan seragam yang dianggap unik berbeda dengan olahraga yang lainnya. Disekolah sendiri Rounders sudah menjadi mata pelajaran yang diwajibkan untuk diberikan kepada peserta didik karena *Rounders* sekarang sudah termasuk kepada permainan bola kecil yang dimana sudah dicantumkan dalam kurikulum.

Permainan *rounders* adalah salah satu permainan yang sangat populer di Indonesia. Permainan ini mengalami perkembangan yang kemudian menimbulkan kesukaran-kesukaran karena perbedaan pendapat dan kesukaran-kesukaran tersebut (terutama yang mengenai peraturannya) ada yang tidak mungkin untuk ditetapkan menjadi suatu peraturan. Dalam hal ini bila ada pertandingan, segala sesuatu hanya dipertanggungjawabkan atas kebijaksanaan wasit. Dapat disimpulkan bahwa *rounders* adalah salah satu permainan bola kecil yang terkenal di Nusantara dan merupakan salah satu jenis permainan bola kecil beregu yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan, dan kegembiraan.

Memukul bola merupakan salah satu teknik dasar permainan *rounders* yang sangat berperan penting untuk mendapatkan nilai dan menentukan berhasil tidaknya permainan. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam melakukan pukulan disebabkan berbagai faktor, salah satunya permukaan pemukul yang terlalu kecil yang tidak sesuai dengan kemampuan rata-rata anak sd, Sehingga siswa terlalu sulit untuk mengenai bola pada saat memukul. Kesulitan yang dihadapi para siswa dalam pembelajaran memukul perlu diciptakan pembelajaran yang lebih mudah dan sederhana salah satunya dengan modifikasi pembelajaran berupa merubah bentuk pemukul agar siswa mampu memukul bola.

Terdapat macam – macam pukulan berdasarkan tinggi rendahnya lambungan bola yaitu :a) Pukulan Melambung Sikap permulaan dimulai berdiri

berhadapan ke arah pelambung dengan kaki kangkang secukupnya, kaki kiri agak kedepan dan lutut kaki kanan agak ditekuk, sedangkan berat badan berada di kaki kanan dengan badan condong ke belakang. Tangan kanan memegang kayu pemukul pada ujung bagian pegangan, kemudian kayu pemukul diluruskan serong kebawah sehingga membentuk sudut 45 derajat dengan garis datar. Tangan kiri diluruskan ke depan sesuai lambungan bola yang diminta.

Gerakanya dimulai dari kayu pemukul diayunkan dari bawah serong ke atas dan diusahakan perkenaan bola tepat pada ujung kayu pemukul agar ayunan pukulan sepanjang mungkin dan jalannya bola setelah kena kayu pemukul membentuk sudut 45 derajat dengan garis datar. Dengan demikian bola dapat melambung jauh. b) Pukulan Mendatar Sikap permulaan dimulai dari posisi berdiri kaki kangkang, lutut kaki kanan sedikit ditekuk dan berat badan dikaki kanan. Kayu pemukul dipegang menggunakan tangan kanan seperti berjabat tangan dengan siku sedikit ditekuk dan diluruskan kedepan bahu. Tangan kiri diluruskan sejajar dengan bahu. Gerakannya dimulai dari kayu pemukul diayunkan mendatar dengan cepat untuk memukul bola. Pukulan ke arah tengah, kanan atau kiri dapat dilakukan dengan menggeser posisi kaki. c) Pukulan merendah Sikap permulaan dalam pukulan merendah sama dengan pukulan mendatar tetapi letak kayu pemukul lebih tinggi yaitu setinggi kepala atau lambungan bola agak direndahkan agar arah ayunan dapat mendatar sesuai tujuan.

Setelah penulis melakukan pengamatan dan wawancara kepada guru PJOK di SDN 1 Hajimena Lampung Selatan Pak Agus Rahman S.Pd, pada tanggal 20 Mei 2024 khususnya pada siswa kelas IV yang mendapat materi mata pelajaran PJOK di SDN 1 Hajimena, Lampung Selatan. Beliau mengatakan bahwa siswa khususnya kelas IV di SDN 1 Hajimena kurang berminat pada saat mengikuti pembelajaran PJOK terutama pada cabang olahraga Rounders. Berdasarkan pengamatan penulis terdapat beberapa Siswa kelas IV yang memukul bola tidak kena, timing memukul yang belum tepat, hasil pukulan

yang masih keluar lapangan, dan permukaan pemukul yang terlalu kecil sehingga membuat siswa kesulitan pada saat memukul sehingga antusias dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran PJOK berlangsung masih kurang. Akibatnya keterampilan siswa pada akurasi memukul terbatas, hal ini dirasa kurang tepat dengan tujuan PJOK itu sendiri, karena disaat mereka membutuhkan banyak pengetahuan dan kecukupan gerak, mereka tidak mendapatkannya.

Maka penulis ingin menerapkan permainan *Rounders* dimana permainan ini merupakan permainan yang tidak mempunyai aturan yang baku. Dengan diterapkannya permainan *rounders* diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PJOK, karena permainan *rounders* merupakan permainan yang menyenangkan dan didalamnya mengandung unsur positif diantaranya sikap sportif, jujur, bertanggung jawab, kerjasama. Permainan *rounders* sendiri merupakan permainan baru karena jarang diterapkan dalam pembelajaran PJOK di sekolah-sekolah dan dirasa siswa akan lebih berminat lagi dengan permainan yang baru mereka kenal dalam pembelajaran PJOK. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh pembelajaran menggunakan pemukul modifikasi dan standar terhadap pukulan permainan *rounders* siswa kelas iv di Sd negeri 1 hajimena”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- (1) Beberapa siswa kelas IV SDN 1 Hajimena yang memukul bola tidak kena pada permainan *Rounders* dikarenakan permukaan pemukul yang terlalu kecil.
- (2) Timing waktu yang kurang pas pada saat bola datang dan ayunan pemukul.
- (3) Pada saat siswa melakukan pukulan masih ada beberapa bola yang keluar dari lapangan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti perlu membatasi masalah, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu “pengaruh pembelajaran menggunakan pemukul modifikasi dan standar terhadap akurasi pukulan permainan *rounders* siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu;

- (1) Seberapa besar pengaruh pemukul modifikasi terhadap akurasi pukulan dalam permainan *rounders* siswa kelas IV SD Negeri 1 Hajimena?
- (2) Seberapa besar pengaruh pemukul standar terhadap akurasi pukulan dalam permainan *rounders* siswa kelas IV SD Negeri 1 Hajimena?
- (3) Seberapa besar perbedaan pembelajaran menggunakan pemukul modifikasi dan standar terhadap akurasi pukulan permainan *rounders* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Hajimena?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan dalam penelitian ini yaitu;

- (1) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemukul modifikasi terhadap akurasi pukulan siswa kelas IV SD Negeri 1 Hajimena.
- (2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemukul standar terhadap akurasi pukulan siswa kelas IV SD Negeri 1 Hajimena.
- (3) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara pemukul modifikasi dan standar terhadap akurasi pukulan siswa kelas IV SD Negeri 1 Hajimena.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut;

- (1) Sebagai bahan bagi siswa supaya lebih meningkatkan lagi minat belajar terhadap permainan *Rounders* pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- (2) Bagi guru PJOK sebagai bahan tolak ukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- (3) Bagi sekolah sebagai bahan tolak ukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- (4) Bagi Dinas pendidikan Kabupaten Lampung Selatan sebagai bahan tolak ukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1.7.1 Tempat Penelitian

Lokasi pada penelitian ini bertempat di lapangan SD Negeri 1 Hajimena.

1.7.2 Objek Penelitian

Adapun objek penelitian ini yaitu: pengaruh pembelajaran menggunakan pemukul modifikasi dan standar terhadap akurasi pukulan permainan *rounders* siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena.

1.7.3 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas IV yang terdiri dari 30 siswa.

1.8 Penjelasan Judul

1.8.1 Pengaruh

Menurut Hugiono dan Poerwantana (2021) “pengaruh merupakan dorongan Atau bujukan dan bersifat membentuk suatu efek.” Daya yang ada atau timbul dari seseorang (orang, benda) yang ikut

membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Dapat disimpulkan pengaruh merupakan dorongan yang timbul membentuk atau menghasilkan efek terhadap seseorang, yang timbul membentuk atau menghasilkan efek terhadap seseorang.

1.8.2 Pembelajaran

Menurut Gagne (1992) bahwa pembelajaran merupakan perangkat peristiwa yang dilakukan guru untuk mengelola fasilitas dan sumber belajar yang tersedia agar dapat dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan upaya membelajarkan siswa dan perancangan pembelajaran merupakan penataan upaya tersebut agar muncul perilaku belajar.

1.8.3 Modifikasi

Menurut Rusli Lutan (1988) menyatakan, modifikasi dalam pelajaran pendidikan jasmani diperlukan untuk Meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran dan Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Modifikasi alat bertujuan untuk memperlancar siswa dalam proses belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa dari yang tadinya belum bisa menjadi bisa, dari tingkat yang lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Yoyo Bahagia, 2000: 41).

1.8.4 Standar

Standar menurut Suryadi (2010) Standar adalah ukuran tertentu yang dipakai sebagai patokan. Secara etimologi kata standar bisa dipahami sebagai patokan atau sebagai standar baku. Standar juga bisa dikatakan sebagai sesuatu yang digunakan sebagai ukuran, norma, atau model dalam evaluasi komparatif. Standar dapat dijadikan acuan, untuk melakukan proses kerja agar mencapai hasil yang sudah ditetapkan sebelumnya dan melakukan penilaian.

1.8.5 Permainan *Rounders*

Menurut Asep Kurnia Nengala. (2006). Permainan rounders adalah salah satu permainan yang sangat populer di Indonesia. Permainan ini mengalami perkembangan yang kemudian menimbulkan kesukaran-kesukaran karena perbedaan pendapat dan kesukaran-kesukaran tersebut (terutama yang mengenai peraturannya) ada yang tidak mungkin untuk ditetapkan menjadi suatu peraturan. Dapat disimpulkan bahwa rounders adalah salah satu permainan bola kecil yang terkenal di Nusantara dan merupakan salah satu jenis permainan bola kecil beregu yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan, dan kegembiraan.

II. KAJIAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR,DAN HIPOTESIS

2.1 Pendidikan Jasmani

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani,Olahraga Dan Kesehatan

Pendidikan jasmani merupakan proses edukatif yang menggunakan aktivitas fisik, permainan, atau olahraga yang dipilih sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan (Husdarta, 2011). Sementara itu, Komarudin (2016) mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai proses edukatif yang melibatkan pengalaman belajar melalui aktivitas fisik yang disengaja, sistematis, dan intensif untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, berpikir, emosional, sosial, dan moral.

Siedentop (1991), seorang pakar pendidikan jasmani dari Amerika Serikat, mengatakan bahwa dewasa ini pendidikan jasmani dapat diterima secara luas sebagai model “pendidikan melalui aktivitas jasmani”, yang berkembang sebagai akibat dari merebaknya telaahan pendidikan gerak pada akhir abad ke-20 ini dan menekankan pada kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangan sosial. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa: "pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani". Menurut Jesse Feiring Williams (1999; dalam Freeman, 2001), pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

Barrow (2001; dalam Freeman, 2001) bahwa pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (sport), permainan, senam, dan latihan jasmani (exercise). Hasil yang ingin dicapai adalah individu yang terdidik secara fisik. Nilai ini menjadi salah satu bagian nilai individu yang terdidik, dan bermakna hanya ketika berhubungan dengan sisi kehidupan individu. Dalam menempatkan posisi pendidikan jasmani, diyakini pula bahwa kontribusi pendidikan jasmani hanya akan bermakna ketika pengalaman-pengalaman gerak dalam pendidikan jasmani berhubungan dengan proses kehidupan seseorang secara utuh di masyarakat. Manakala pengalaman dalam pendidikan jasmani tidak memberikan kontribusi pada pengalaman kependidikan lainnya, maka pasti terdapat kekeliruan dalam pelaksanaan program pendidikan jasmaninya.

2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Menurut Agus S Suryobroto (2004:12) Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berolahraga. Ada pula yang berpendapat, tujuannya adalah meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik, dan tidak bisa disangkal pula pasti ada yang mengatakan, bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Kesemua jawaban di atas benar belaka. Hanya saja barangkali bisa dikatakan kurang lengkap, sebab yang paling penting dari kesemuanya itu tujuannya bersifat menyeluruh. Seperti pendapat Sukintakan (2001), tujuan pendidikan jasmani terdiri atas empat ranah yaitu; (1) jasmani, (2) psikomotorik, (3) afektif, (4) kognitif.

Dan secara sederhana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk:

- (1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- (2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- (3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- (4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- (5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- (6) Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Diringkaskan dalam terminologi yang populer, maka tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif. Domain kognitif mencakup pengetahuan tentang fakta, konsep, dan lebih penting lagi adalah penalaran dan kemampuan memecahkan masalah. Aspek kognitif dalam pendidikan jasmani, tidak saja menyangkut penguasaan pengetahuan faktual semata-mata, tetapi meliputi pula pemahaman terhadap gejala gerak dan prinsipnya, termasuk yang berkaitan dengan landasan ilmiah pendidikan jasmani dan olahraga serta manfaat pengisian waktu luang. Domain afektif mencakup sifat-sifat psikologis yang menjadi unsur kepribadian yang kukuh. Tidak hanya tentang sikap sebagai kesiapan berbuat yang perlu dikembangkan, tetapi yang lebih penting adalah konsep diri dan komponen kepribadian lainnya, seperti intelegensia emosional dan watak.

Olahraga pendidikan dilaksanakan baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal melalui kegiatan intrakurikuler dan atau ekstrakurikuler. UU RI NO 3 tahun 2005 BAB II pasal 4 sistem keolahragaan nasional berbunyi keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa. Dari pernyataan diatas bahwa olahraga dapat mengangkat harkat, martabat dan kehormatan bangsa, salah satunya melalui olahraga bola futsal. Salah satu olahraga yang dikenal dimasyarakat adalah futsal.

Menurut Undang-undang nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan yang berisi bahwa untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan manusia, pembangunan nasional di bidang keolahragaan dilaksanakan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan, serta berorientasi pada prestasi dan peningkatan kesejahteraan hidup pelaku olahraga, sehingga pengembangan dan pengelolaan keolahragaan diarahkan untuk tercapainya kualitas kesehatan dan kebugaran masyarakat, pemerataan akses dan pemenuhan infrastruktur keolahragaan, peningkatan prestasi dan perbaikan iklim keolahragaan, serta tata kelola keolahragaan yang perkembangan masyarakat keolahragaan dunia; sesuai dengan dan kompetisi Keolahragaan dunia.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani meningkatkan keterampilan dalam berolahraga dan meningkatkan kebugaran jasmani. Maka, bukan keterampilan dan fisik yang dikembangkan melainkan ada unsur lainnya yang harus kembangkan baik itu dari segi kognitif (pengetahuan) dan afektik (sikap).

2.1.3 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Menurut Rahayu (2013) mengungkapkan ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diantaranya: 1) permainan dan olahraga, 2) aktivitas pengembangan, 3) aktivitas senam, 4) aktivitas ritmik, 5) aktivitas air, 6) pendidikan luar kelas, dan 7) kesehatan. Adapun penjelasan lebih lengkap terkait ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai berikut: 1) permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, gerak, keterampilan lokomotor dan non-lokomotor, 2) aktivitas pengembangan meliputi: sikap tubuh, dan postur tubuh, 3) aktivitas senam meliputi: ketangkasan menggunakan alat maupun tanpa alat, 4) aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, dan senam, 5) aktivitas air meliputi: keterampilan bergerak di air, dan renang, 6) pendidikan luar kelas meliputi: karyawisata, pengenalan lingkungan, dan berkemah. 7) kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, dan perawatan tubuh yang sehat.

Menurut Rukmana (2009), ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi pendidikan jasmani, pendidikan olahraga, dan pendidikan kesehatan. Pendidikan jasmani membantu mengembangkan aktivitas gerak tubuh anak dalam bidang olahraga, sementara pendidikan olahraga lebih fokus pada pengembangan keterampilan dan keahlian dalam cabang-cabang olahraga tertentu. Pendidikan kesehatan bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif tentang perilaku hidup sehat.

Menurut Muchlisin, R (2018), ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi, pendidikan jasmani, pendidikan olahraga, dan pendidikan kesehatan. Berikut pemaparannya:

- (1) Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang membantu mengembangkan aktivitas gerak tubuh anak dalam bidang olahraga.

- (2) Pendidikan olahraga adalah pendidikan yang bertujuan mengembangkan kemampuan gerak dalam cabang olahraga.
- (3) Pendidikan kesehatan adalah pendidikan yang membentuk dan mengembangkan pengetahuan pandangan pola hidup sehat, serta dapat menerapkan pola hidup sehat di dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Teori Belajar

2.2.1 Teori Behavioristik

Teori behavioristik merupakan teori belajar yang lebih menekankan pada perubahan tingkah laku serta sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Koneksionisme (connectionism), merupakan rumpun yang paling awal dari teori behavioristik. Menurut teori ini tingkah laku manusia tidak lain dari suatu hubungan stimulus-respons. Siapa yang menguasai stimulus-respons sebanyak-banyaknya ialah orang yang pandai dan berhasil dalam belajar. Pembentukan hubungan stimulus- respons dilakukan melalui ulangan-ulangan. Tokoh yang terkenal mengembangkan teori ini adalah Thorndike (1874-1949), dengan eksperimentnya belajar pada binatang yang juga berlaku bagi manusia yang disebut Thorndike dengan trial and error. Thorndike menghasilkan belajar Connectionism karena belajar merupakan proses pembentukan koneksi-koneksi antara stimulus dan respons. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indra. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan atau gerakan/tindakan. Thorndike mengemukakan tiga prinsip atau hukum dalam belajar, yaitu:

- (1) Law of readiness, belajar akan berhasil apabila peserta didik memiliki kesiapan untuk melakukan kegiatan tersebut karena

individu yang siap untuk merespon serta merespon akan menghasilkan respon yang memuaskan

- (2) Law of exercise, belajar akan berhasil apabila banyak latihan serta selalu mengulang apa yang telah didapat.
- (3) Law of effect, belajar akan menjadi bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Pengkondisian (conditioning), merupakan perkembangan lanjut dari koneksionisme.

Teori ini didasari percobaan menggunakan obyek yaitu anjing. Secara singkat adalah sebagai berikut: Seekor anjing yang telah dibedah sedemikian rupa, sehingga saluran kelenjar ludahnya tersembul melalui pipinya, dimasukan kedalam kamar gelap. Di kamar itu hanya ada sebuah lubang yang terletak di depan moncongnya, tempat menyodorkan makanan atau menyorotkan cahaya pada waktu diadakan percobaan. Pada moncongnya yang telah dibedah itu disambungkan sebuah pipa yang dihubungkan dengan sebuah tabung diluar kamar. Dengan demikian dapat diketahui keluar tidaknya air liur dari moncong anjing itu pada waktu diadakan percobaan, alat-alat yang digunakan dalam percobaan itu antara lain makanan, lampu senter, dan sebuah bunyi-bunyian.

2.2.2 Teori Kognitivisme

Istilah "Cognitive" berasal dari kata cognition artinya adalah pengertian, mengerti. Pengertian yang luasnya cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, kemudian istilah kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia/satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan

informasi, pemecahan masalah, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berpikir dan keyakinan. Termasuk kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan rasa. Menurut para ahli jiwa aliran kognitifis, tingkah laku seseorang itu senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Teori kognitif adalah teori yang umumnya dikaitkan dengan proses belajar. Kognisi adalah kemampuan psikis atau mental manusia yang berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga dan menilai. Dengan kata lain, kognisi menunjuk pada konsep tentang pengenalan. Teori kognitif menyatakan bahwa proses belajar terjadi karena ada variabel penghalang pada aspek-aspek kognisi seseorang. Teori belajar kognitiv lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman.

Perubahan persepsi dan pemahaman tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati. Dari beberapa teori belajar kognitif diatas (khususnya tiga di penjelasan awal) dapat pemakalah ambil sebuah sintesis bahwa masing masing teori memiliki kelebihan dan kelemahan jika diterapkan dalam dunia pendidikan juga pembelajaran. Jika keseluruhan teori diatas memiliki kesamaan yang sama-sama dalam ranah psikologi kognitif, maka disisi lain juga memiliki perbedaan jika diaplikasikan dalam proses pendidikan. Sebagai misal, Teori bermakna Ausubel dan discovery Learningnya Bruner memiliki sisi pembeda. Dari sudut pandang Teori belajar bermakna Ausubel memandang bahwa justru ada bahaya jika siswa yang kurang mahir dalam suatu hal mendapat penanganan dengan teori belajar discovery, karena siswa cenderung diberi kebebasan untuk mengkonstruksi

sendiri pemahaman tentang segala sesuatu. Oleh karenanya menurut teori belajar Bermakna guru tetap berfungsi sentral sebatas membantu mengkoor- dinasikan pengalaman-pengalaman yang hendak diterima oleh siswa namun tetap dengan koridor pembelajaran yang bermakna.

2.2.3 Teori Humanistik

Psikologi humanistik adalah perspektif psikologis yang menekankan studi tentang seseorang secara utuh. Psikolog humanistik melihat perilaku manusia tidak hanya melalui penglihatan pengamat, malainkan juga melalui pengamatan atas perilaku individu mengintegral dengan perasaan batin dan citra dirinya. Berdasarkan teori belajar humanistik tujuan belajar adalah untuk memanusiakan seorang manusia. Kegiatan belajar dianggap berhasil apabila si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya. Murid dalam proses belajar harus berusaha agar secara perlahan dia mampu mencapai aktualisasi diri dengan baik. Teori belajar humanistik ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelaku yang belajar, tidak dari sudut pandang pengamatan.

Tujuan utama pendidik adalah membantu murid untuk mengembangkan diri sendiri dengan cara membantu masing- masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia dan mambantu dalam mewujudkan semua potensi yang ada dalam diri. Selain teori belajar behavioristik dan teori belajar kognitif, sebuah teori belajar humanistik juga sangat penting untuk dimengerti. Aliran psikologi humanistik sangat terkenal dengan konsepsi bahwa esensinya manusia itu baik menjadi dasar keyakinan dan mengajari sisi kemanusiaan. Psikologi humanistik utamanya didasari atas atau merupakan realisasi dari psikologi eksistensial dan pemahaman akan keberadaan dan tanggung jawab sosial seseorang. Dua psikolog yang ternama, Carl Rogers dan Abraham Maslow, memulai gerakan

psikologi humanistik perspektif baru mengenai pemahaman kepribadian seseorang dan meningkatkan kepuasan hidup mereka secara keseluruhan. Studi psikologi humanistik melihat manusia, pemahaman, dan pengalaman dalam diri manusia, termasuk dalam kerangka belajar dan belajar. Mereka menekankan karakteristik yang dimiliki oleh makhluk manusia seutuhnya seperti cinta, kesedihan, peduli, dan harga diri.

Psikolog humanistik mempelajari bagaimana orang-orang dipengaruhi oleh persepsi dan makna yang melekat pada pengalaman pribadi mereka. Aliran ini menekankan pada pilihan kesadaran, respon terhadap kebutuhan internal, dan keadaan saat ini yang menjadi sangat penting dalam membentuk perilaku manusia. Pendekatan pengajaran humanistik didasarkan pada premis bahwa siswa telah memiliki kebutuhan untuk menjadi orang dewasa yang mampu mengaktualisasi diri.

Tujuan dasar pendidikan humanistik adalah mendorong siswa menjadi mandiri dan independen, mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran mereka, menjadi kreatif dan tertarik dengan seni, dan menjadi ingin tahu tentang dunia di sekitar mereka. Sejalan dengan itu, prinsip-prinsip pendidikan humanistik disajikan sebagai berikut.

- 1) Siswa harus dapat memilih apa yang mereka ingin pelajari. Guru humanistik percaya bahwa siswa akan termotivasi untuk mengkaji materi bahan ajar jika terkait dengan kebutuhan dan keinginannya.
- 2) Tujuan pendidikan harus mendorong keinginan siswa untuk belajar dan mengajar mereka tentang cara belajar. Siswa harus memotivasi dan merangsang diri pribadi untuk belajar sendiri.
- 3) Pendidik humanistik percaya bahwa nilai tidak relevan dan hanya evaluasi diri (selfevaluation) yang bermakna. Pementingan mendorong siswa belajar untuk mencapai tingkat tertentu, bukan untuk kepuasan pribadi. Selain itu, pendidik humanistik menentang

tes objektif, karena mereka menguji kemampuan siswa untuk menghafal dan tidak memberikan umpan balik pendidikan yang cukup kepada guru dan siswa.

- 4) Pendidik humanistik percaya bahwa, baik perasaan maupun pengetahuan, sangat penting dalam proses belajar dan tidak memisahkan domain kognitif dan afektif.
- 5) Pendidik humanistik menekankan perlunya siswa terhindar dari tekanan lingkungan, sehingga mereka akan merasa aman untuk belajar. Setelah siswa merasa aman, belajar mereka menjadi lebih mudah dan lebih bermakna.

Teori Belajar Humanistik Dalam Kegiatan Pembelajaran. Teori humanistik sering dikritik karena sukar diterapkan dalam konteks yang lebih praktis. Teori ini dianggap lebih dekat dengan bidang filsafat, teori kepribadian dan psikoterapi dari pada bidang pendidikan, sehingga sukar menterjemahkannya ke dalam langkah- langkah yang lebih kongkret dan praktis. Namun karena sifatnya yang ideal, yaitu memanusiakan manusia, maka teori humanistik mampu memberikan arah terhadap semua komponen pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut. Semua komponen pendidikan termasuk tujuan pendidikan diarahkan pada terbentuknya manusia yang ideal, manusia yang dicita-citakan, yaitu manusia yang mampu mencapai aktualisasi diri. Untuk itu, sangat perlu diperhatikan bagaimana perkembangan peserta didik dalam mengaktualisasi dirinya, pemahaman terhadap dirinya, serta realisasi diri.

Pengalaman emosional dan karakteristik khusus individu dalam belajar perlu diperhatikan oleh guru dalam merencanakan pembelajaran. Karena seseorang akan dapat belajar dengan baik jika mempunyai pengertian tentang dirinya sendiri dan dapat membuat pilihan-pilihan secara bebas ke arah mana ia akan berkembang. Dengan demikian teori humanistik mampu menjelaskan bagaimana tujuan yang ideal tersebut dapat dicapai. Teori humanistik akan sangat membantu para pendidik

dalam memahami arah belajar pada dimensi yang lebih luas, sehingga upaya pembelajaran apapun dan dalam konteks manapun akan selalu diarahkan dan dilakukan untuk mencapai tujuannya. Meskipun teori humanistik ini masih sukar diterjemahkan ke dalam langkah-langkah pembelajaran yang praktis dan operasional, namun sumbangan teori ini amat besar. Ide-ide, konsep-konsep, taksonomi-taksonomi tujuan yang telah dirumuskannya dapat membantu para pendidik dan guru untuk memahami hakekat kejiwaan manusia. Hal ini akan dapat membantu mereka dalam menentukan komponen-komponen pembelajaran seperti perumusan tujuan, penentuan materi, pemilihan strategi pembelajaran, serta pengembangan alat evaluasi, ke arah pembentukan manusia yang dicita-citakan tersebut.

Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara sistematis, tahap demi tahap secara ketat, sebagai mana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dinyatakan secara eksplisit dan dapat diukur, kondisi belajar yang dapat diatur dan ditentukan, serta pengalaman-pengalaman belajar yang dipilih untuk siswa, mungkin saja berguna bagi guru tetapi tidak berarti bagi siswa (Rogers dalam Snelbecker, 1974). Hal tersebut tidak sejalan dengan teori humanistik. Menurut teori ini, agar belajar bermakna bagi siswa, diperlukan inisiatif dan keterlibatan penuh dari siswa sendiri. Maka siswa akan mengalami belajar eksperiensial (experiential learning).

2.2.4 Teori Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom mengacu pada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan. Taksonomi ini pertama kali diperkenalkan oleh Benjamin S Bloom (1956). Dalam hal ini, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa domain (ranah, lingkup), dan masing-masing domain tersebut dibagi lagi menjadi bagian yang lebih rinci berdasarkan hierarki yang mencakup perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti

pengetahuan, pemahaman, dan pemikiran. Tiga Domain Utama Teori Taksonomi Bloom yaitu:

(1) Domain Kognitif

a) Pengetahuan

Pengetahuan adalah bagian paling dasar dari taksonomi Bloom. Data yang mudah diingat seperti rumus, batas definisi, istilah bagian undang-undang, nama dan angka, nama kota, dll. Memahami membutuhkan hafalan, misalnya menghafal rumus, kemudian kita mengerti cara menggunakan rumus, atau menghafal kata-kata memudahkan membuat kalimat.

b) Pemahaman

Pemahaman dapat dibagi menjadi tiga, yaitu tingkat rendah, seperti terjemahan. Tingkat kedua adalah pemahaman interpretatif, di mana bagian sebelumnya merujuk pada apa yang diketahui selanjutnya, atau bagian diagram ke peristiwa. Tingkat pemahaman ketiga, yaitu pemahaman ekstrapolasi, yang mengharapkan seseorang untuk melihat melampaui apa yang tertulis, dapat memprediksi konsekuensi atau memperluas pemahaman dalam hal waktu, dimensi, peristiwa atau masalah.

c) Aplikasi

Menggunakan aplikasi dalam situasi baru saat masalah masih ada. Dalam aplikasi ini, siswa dibimbing pada kemampuan untuk memilih atau memilih abstraksi tertentu (konsep, hukum, proposisi, aturan, ide, metode) yang cocok untuk digunakan dalam situasi baru dan menerapkannya dengan benar.

d) Analisis

Analisis mengasumsikan bahwa seseorang dapat menggambarkan situasi atau situasi tertentu dalam hal elemen atau komponennya.

e) Sintesis

Pada level ini, seseorang harus mampu menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggabungkan berbagai faktor yang ada.

f) Evaluasi

Seseorang harus mampu mengevaluasi suatu situasi, kondisi, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

(2) Domain Afektif

a) Penerimaan

Kesediaan untuk menyadari fenomena lingkungan. Mengajar adalah tentang mendapatkan, menahan dan mengarahkan perhatian.

b) Merespon

Memberi reaksi terhadap fenomena di lingkungannya. Mencakup penerimaan, kesiapan, dan kepuasan dalam memberikan umpan balik.

c) Hadiah

Berkaitan dengan harga atau nilai yang diterapkan pada objek, fenomena, atau perilaku. Evaluasi didasarkan pada masukan nilai-nilai yang diekspresikan dalam perilaku tertentu.

d) Mengatur

Menggabungkan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antara mereka dan membentuk sistem nilai yang bersatu.

e) Karakterisasi

Berdasarkan Nilai Ia memiliki sistem nilai yang memandu perilakunya sedemikian rupa sehingga menjadi ciri gaya hidupnya.

(3) Domain psikomotor

a) Persepsi

Menggunakan indera sebagai pegangan untuk membantu gerakan.

b) Kesiapan

Kesiapan fisik, mental dan emosional untuk bergerak.

c) Respon Terpandu

Tahap awal pembelajaran keterampilan kompleks, termasuk imitasi dan coba-coba.

d) Mekanisme

Tinjau gerakan yang telah Anda pelajari untuk membuatnya terlihat meyakinkan dan terampil.

e) Respon visual kompleks

Gerakan motorik terampil yang melibatkan pola gerakan kompleks.

f) Kemampuan Beradaptasi

Keterampilan dikembangkan sehingga dapat diterapkan dalam situasi yang berbeda.

g) Penciptaan

Penciptaan pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi, kondisi, atau masalah tertentu.

2.3 Belajar Gerak

2.3.1 Belajar gerak

Herman Tarigan (2019: 25) Belajar gerak adalah gerak yang diwujudkan melalui respon-respon muskular dan diekspresikan dalam gerak tubuh. Di dalam belajar gerak yang dipelajari adalah pola-pola gerak keterampilan tertentu misalkan gerak-gerak keterampilan olahraga.

2.3.2 Ranah gerak

Kata “ranah” adalah terjemahan dari kata “domain” yang bisa diartikan Bagian atau unsur. Gerak tubuh merupakan salah satu kemampuan manusia bisa diklasifikasikan menjadi beberapa macam. Anita J.Harrow (1972) membedakan gerakan tubuh manusia menjadi 6 klasifikasi, yaitu:

- (1) Gerak Reflex, Gerak reflex adalah respon gerak atau aksi yang terjadi tanpa kemauan sadar yang ditimbulkan oleh suatu stimulus.
- (2) Gerak Dasar Fundamental, Gerak fundamental adalah gerakan-gerakan dasar yang berkembang sejalan dengan pertumbuhan tubuh dan tingkat kematangan pada anak-anak.
- (3) Kemampuan Perseptual, Kemampuan perseptual adalah kemampuan untuk menginterpretasi stimulus yang ditangkap oleh organ indera.
- (4) Kemampuan Fisik, Kemampuan fisik adalah kemampuan untuk memfungsikan sistem organ tubuh dalam melakukan aktivitas gerak tubuh (daya tahan, kekuatan, daya ledak, kelincahan, kecepatan, kelentukan, koordinasi, keseimbangan, ketepatan, dan kecepatan reaksi).

- (5) Keterampilan Gerak, Keterampilan gerak adalah gerak mengikuti pola/bentuk tertentu memerlukan koordinasi control sebagian/seluruh tubuh yang dapat dilakukan melalui proses belajar.
- (6) Komunikasi Non Diskursif, Komunikasi non diskursif adalah komunikasi yang dilakukan melalui perilaku gerak tubuh.

Dalam proses belajar gerak ada tiga tahapan yang harus dilalui oleh siswa untuk mencapai tingkat keterampilan yang sempurna (otomatis). Tiga tahapan belajar gerak ini harus dilakukan secara berurutan, karena tahap sebelumnya adalah prasyarat untuk tahap berikutnya. Apabila ketiga tahapan belajar gerak ini tidak dilakukan oleh guru pada saat mengajarpendidikan jasmani, maka guru tidak boleh mengharap banyak dari apa yang selama ini mereka lakukan, khususnya untuk mencapai tujuan Pendidikan Jasmani yang ideal. Tahapan belajar gerak adalah sebagai berikut:

2.3.3 Tahap Kognitif

Pada tahap ini guru setiap akan memulai mengajarkan suatu keterampilan gerak, pertama kali yang harus dilakukan adalah memberikan informasi untuk menanamkan konsep-konsep tentang apa yang akan dipelajari oleh siswa dengan benar dan baik. Setelah siswa memperoleh informasi tentang apa, mengapa, dan bagaimana cara melakukan aktifitas gerak yang akan dipelajari, diharapkan di dalam benak siswa telah terbentuk motor plan, yaitu keterampilan intelektual dalam merencanakan cara melakukan keterampilan gerak. Apabila tahap kognitif ini tidak mendapatkan perhatian oleh guru dalam proses belajar gerak, maka sulit bagi guru untuk menghasilkan anak yang terampil mempraktikkan aktivitas gerak yang menjadi prasyarat tahap belajar berikutnya.



Gambar 2.1 Klasifikasi Gerak

(Sumber: Tarigan,H.,2019;25)

2.3.4 Tahap Asosiatif (Fiksasi)

Pada tahap ini siswa mulai mempraktikkan gerak sesuai dengan konsep-konsep yang telah mereka ketahui dan pahami sebelumnya. Tahap ini juga sering disebut sebagai tahap latihan. Pada tahap latihan ini siswa diharapkan mampu mempraktikkan apa yang hendak dikuasai dengan cara mengulang-ulang sesuai dengan karakteristik gerak yang dipelajari. Apakah gerak yang dipelajari itu gerak yang melibatkan otot kasar atau otot halus atau gerak terbuka atau gerak tertutup? Apabila siswa telah melakukan latihan keterampilan dengan benar dan baik, dan dilakukan secara berulang baik di sekolah maupun di luar sekolah, maka pada akhir tahap ini siswa diharapkan telah memiliki keterampilan yang memadai.

2.3.5 Tahap Otomatisasi

Tahap ini siswa telah dapat melakukan aktivitas secara terampil, artinya siswa dapat merespon secara cepat dan tepat terhadap apa yang ditugaskan oleh guru untuk dilakukan. Tanda-tanda keterampilan gerak telah memasuki tahapan otomatis adalah bila seorang siswa dapat mengerjakan tugas gerak tanpa berpikir lagi terhadap apa yang akan dan sedang dilakukan dengan hasil yang baik dan benar. Proses belajar dikatakan

berhasil apabila ada perubahan pada diri anak berupa perubahan perilaku yang menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2.4 Pendidikan Jasmani SD

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan pendidikan yang dimana fisik atau jasmani sebagai suatu fokus pembelajarannya. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah suatu proses pendidikan yang dalam pembelajarannya mayoritas menggunakan aktivitas fisik. PJOK dianggap sangat memiliki pengaruh bagi dunia pendidikan dan masyarakat. Pentingnya olahraga ini diterapkan di sekolah dilihat dari tujuan pembelajaran PJOK, yang mencakup berbagai faktor yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2.4.1 Pengertian Belajar Dan Pembelajaran

Menurut Sardiman (1990) Belajar adalah usaha memperoleh kepandaian atau mendapatkan ilmu, berlatih, mengubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga diartikan sebagai aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, bertumpu pada kemampuan diri belajar dibawah bimbingan pengajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pelajar dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Tugas seorang pendidik adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran dari sisi lain dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu seorang pelajar agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

2.4.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni kognitif, afaktif dan psikomotorik dalam Damayanti (1993:145).

Ketiga ranah tersebut terkait satu sama lainnya. Masing-masing disusun dari tingkat yang sederhana sampai ke yang kompleks yaitu:

(1) Ranah kognitif terdiri atas;

- a) pengetahuan (knowledge) mencakup kemampuan ingatan tentang hal dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.
- b) Pemahaman (Comprehentio) mencakup, kemampuan mengangkat arti dan makna yang dipelajari.
- c) Penerapan (Application) mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah.
- d) Analisis (analysis) mencakup, kemampuan untuk merinci, menghubungkan, mengartikan rincian saling menghubungkan antara satu bagian dengan bagian yang lain.
- e) sintesis (Syntesis) mencakup, kemampuan untuk menyatukan hal-hal yang tidak menyatu menjadi satu kesatuan yang utuh.
- f) evaluasi (Evaluation) mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

(2) Ranah Afaktif terdiri dari:

- a) Penerimaan (receiving) suatu kemampuan untuk menghadirkan kedirian pada suatu efek atau stimulus-stimulus yang ia terima.
- b) Pemberian tanggapan (responding) kemampuan memberikan harga terhadap fenomena benda atau kejadian.
- c) Pemberian nilai (valucing) ialah upaya untuk memadukan berbagai jenis nilai yang berbeda kemudian dibangun menjadi suatu sistem nilai.

2.4.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman (2007), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

(1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat, motivasi belajar, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan.

(2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu metode mengajar (guru), keluarga, sekolah dan masyarakat. Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Metode mengajar yang kurang baik itu dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikannya tidak jelas atau sikap guru terhadap siswa atau mata pelajaran itu sendiri tidak baik, sehingga siswa kurang senang terhadap pelajaran atau gurunya. Akibatnya siswa malas untuk belajar.

Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa seperti keadaan dimana keluarga yang moratmarit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa banyaknya faktor yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang datang dari dalam dirinya sendiri dan maupun pengaruh dari sekitar lingkungannya yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

2.5 Permainan Rounders

2.5.1. Pengertian Permainan Rounders

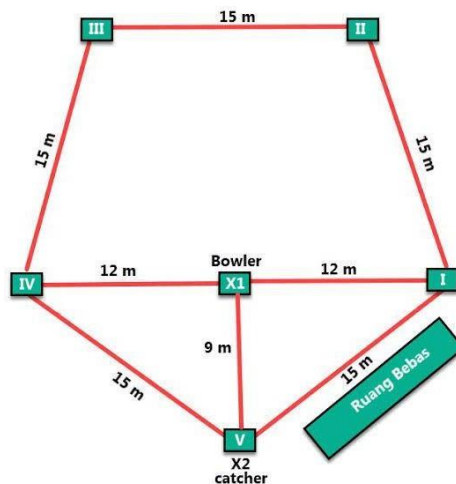
Menurut Asep Kurnia Nenggala. (2006). Permainan rounders adalah salah satu permainan yang sangat populer di Indonesia. Permainan ini mengalami perkembangan yang kemudian menimbulkan kesukaran-kesukaran karena perbedaan pendapat dan kesukaran-kesukaran tersebut (terutama yang mengenai peraturannya) ada yang tidak mungkin untuk ditetapkan menjadi suatu peraturan. Dalam hal ini bila ada pertandingan, segala sesuatu hanya dipertanggungjawabkan atas kebijaksanaan wasit. Dapat disimpulkan bahwa rounders adalah salah satu permainan bola kecil yang terkenal di Nusantara dan merupakan salah satu jenis permainan bola kecil beregu yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan, dan kegembiraan.

2.5.2 Sarana Dan Prasarana Permainan *Rounders*

Dalam permainan *Rounders* diperlukan sarana dan prasarana yang menunjang berlangsungnya permainan bola bakar tersebut, sarana dan prasarana tersebut adalah antara lain :

(1) Bentuk lapangan

Rounders memiliki enam tiang hinggap atau yang sering disebut honk dan mempunyai sebuah papan pembakar. Akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, bentuk dan luas lapangan bola bakar dapat dimodifikasi sesuai dengan kondisi fisik dan perkembangan siswa, situasi dan kondisi lapangan yang ada, serta jumlah pemain dalam setiap regu juga dapat disesuaikan sesuai jumlah siswa yang ada. Namun pada umumnya bentuk lapangan yang sering digunakan adalah berbentuk segi enam.



Gambar 2.2 Lapangan *Rounders*

(Sumber : Waryati,Sulistyo,dan Soetarti,1993)

(2) Garis salah

Garis salah adalah perpanjangan garis dari ‘v’ yang berfungsi sebagai garis batas dimana pertama kali bola terjatuh dalam permainan rounders atau disebut dengan garis mati. Pada umumnya garis salah dibuat dari tali atau gamping yang ditaburkan di lapangan.

(3) Tiang hinggap

Tiang hinggap disebut juga honk. Dalam permainan bola bakar berjumlah sebanyak 6 buah. Tiang hinggap dibuat dari tiang kayu, bambu atau besi yang dapat menahan tarikan dari pelari yang ditempatkan pada setiap sudut lapangan. Tinggi tiang hinggap sekitar 1,5 meter dan diberi bendera pada ujungnya. Di sekeliling tiang hinggap diberi semacam garis melingkar dengan titik tengah tiang tersebut yang berguna untuk pembatas pemain yang sedang hinggap di tiang hinggap tersebut agar tidak keluar dari tiang hinggap, sehingga tidak bisa dilempar oleh penjaga.

(4) Alat Pemukul

Alat pemukul terbuat dari kayu, sehingga disebut kayu pemukul. Bahannya lebih ringan dari pada kayu pemukul kasti. Dalam permainan bola bakar, panjang kayu pemukul seluruhnya 50 cm.

Panjang tempat untuk pegangan adalah 10 cm, Panjang bidang untuk memukul adalah 40 cm dan lebarnya 5 cm.

(5) Bola

terbuat dari karet yang tidak terlalu keras dengan bagian dalam diisi dengan serabut kelapa atau sejenisnya. Bola dengan berat 70 – 85 gram ini mempunyai keliling sebesar 19 – 21 cm. Pada. Untuk pemula, bola yang digunakan dapat memakai bola tenis.



Gambar 2.3 Bola *Rounders*

(Sumber : Waryati,Sulistyo,dan Soetarti,1993)

(6) Papan Pembakar

Papan pembakar terbuat dari papan kayu, seng atau sejenisnya agar jika bola dipukulkan bisa terdengar oleh pemain dan penjaga. Dengan ukuran 20 cm berbentuk persegi panjang atau lingkaran.

(7) Ruang pemukul dan ruang pelambung

Ruang ini berbentuk segitiga sama sisi dimana sudut kiri adalah untuk pemain yang bertugas memukul bola dan sudut kanan untuk pelambung bola atau sebaliknya bagi mereka yang bertangan kidal. Di dalam ruang pemukul atau pelambung ini hanya boleh digunakan oleh pemain yang sedang bertugas sebagai pemukul dan pelambung.

(8) Ruang bebas

Ruang bebas atau kandang (home) berbentuk segi empat berukuran 2 x 5 meter terletak 5 meter dari garis samping yang setiap sudutnya

diberi bendera berguna untuk tempat menunggu giliran memukul dan kembali dari tiang hinggap.

2.5.3 Tujuan Permainan Rounders

tujuan permainan Rounders sebagai berikut:

- (1) Mengembangkan keterampilan fisik, yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam berbagai aktivitas jasmani.
- (2) Mengembangkan kebugaran fisik dan berfungsi normalnya system tubuh untuk hidup aktif siswa pada lingkungannya masing-masing.
- (3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman keterampilan fisik dan sosial, kebugaran jasmani, prinsip-prinsip ilmiah gerak, dan hubungan latihan jasmani dengan kesejahteraan personal setiap orang,
- (4) Mengembangkan keterampilan sosial yang mempromosikan standar penerimaan perilaku dan hubungan positif dengan orang lain,
- (5) Mengembangkan sikap dan apresiasi yang menggugah partisipasi dan kenikmatan ber- aktivitas jasmani, kebugaran, kualitas penampilan, self konsep positif dan respek terhadap orang lain.

2.5.4 Teknik Dasar Memukul Permainan Rounders

Ketrampilan dasar memukul permainan rounders merupakan hal yang dasar yang harus dikuasai pemain/siswa sebelum melaksanakan permainan bola bakar. Ketrampilan dasar yang harus dikuasai untuk bermain bola bakar yaitu :

(1) Teknik Memukul Bola Dalam permainan rounders

Memukul bola merupakan unsur yang sangat penting bagi regu pemukul, karena dengan memukul bola secara benar dan terarah merupakan modal utama untuk mendapatkan nilai. Pemukul berusaha agar bola yang dipukul melewati batas garis pukulan sah, dan tidak ke luar lapangan serta berusaha memukul bola sejauh

mungkin agar tidak dapat diambil oleh regu lapangan/penjaga, sehingga pemukul dapat lari ke tiang huggap dan jika mungkin kembali ke ruang bebas sebelum dibakar. Gerakan memukul dalam permainan bola kecil ada yang menggunakan satu tangan dan dua tangan.

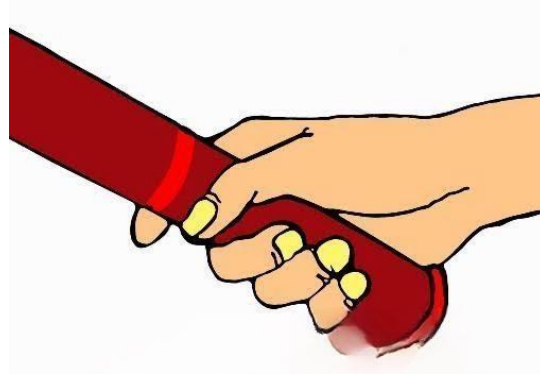
Dalam permainan rounders misalnya memukul bola menggunakan satu tangan karena kayu pemukulnya relatif pendek. Pemain yang melakukan pukulan dengan tepat dan menghasilkan pukulan yang keras, hal ini dapat terjadi jika bila lambungan lur us kedepan badanya dan pemukul sudah siap dengan menggunakan kayu pemukul kedepan dengan perkenaan yang tepat disertai lecutan pergelangan tangan. Setelah bola menyentuh kayu pemukul maka perkenaan bola dengan kayu pemukul akan sangat menentukan arah dan kerasnya pukulan.

Pada saat memukul bola, mata selalu memperhatikan arah bola sampai benar-benar bola dipukul dari arah samping dengan ayunan lengan yang kuat dan menyentuh bola dengan tepat sehingga bola mendatar dan tidak melambung. Agar anak-anak dapat memukul bola dengan baik maka teknik dasar memukul ini harus diberikan secara mendasar dan mulai dari cara memegang kayu pemukul kemudian dilanjutkan dengan cara atau gerakan memukul. Memegang kayu pemukul dilakukan dengan cara kayu Pemukul dipegang pada bagian yang telah disediakan yaitu diujung yang kecil atau bawah.

cara memegang kayu pemukul :

- 1) seperti sikap saat berjabat tangan,
- 2) posisi ketiga jari yaitu jari tengah,
- 3) jari manis dan jari kelingking saling berdekatan atau merapat,

- 4) sedangkan jari telunjuk agak jauh dan ibu jari berada diatas secara wajar.



Gambar 2.4 Cara memegang kayu pemukul
(Sumber: Waryati,Sulistyo,dan Soetarti,1993)

Terdapat macam – macam pukulan berdasarkan tinggi rendahnya lambungan bola yaitu :

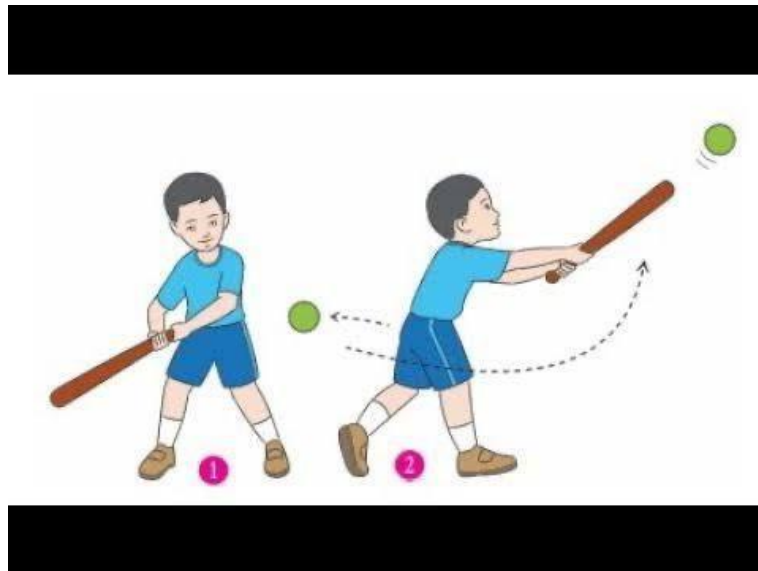
a) Pukulan Melambung

Cara memukul bola melambung:

- 1) Sikap permulaaan dimulai berdiri berhadapan kearah pelambung dengan kaki dibuka secukupnya.
- 2) kaki kiri agak kedepan dan lutut kaki kanan agak ditekuk, sedangkan berat badan berada di kaki kanan dengan badan condong kebelakang.
- 3) Tangan kanan memegang kayu pemukul pada ujung bagian pegangan, kemudian kayu pemukul diluruskan serong kebawah sehingga membentuk sudut 45 derajat dengan garis datar.
- 4) Tangan kiri diluruskan ke depan sesuai lambungan bola yang diminta.
- 5) Gerakanya dimulai dari kayu pemukul diayunkan dari bawah serong keatas dan diusahakan perkenaan bola tepat pada ujung kayu pemukul agar ayunan pukulan sepanjang

mungkin dan jalannya bola setelah kena kayu pemukul membentuk sudut 45

- 6) derajat dengan garis datar.
- 7) Dengan demikian bola dapat melambung jauh.



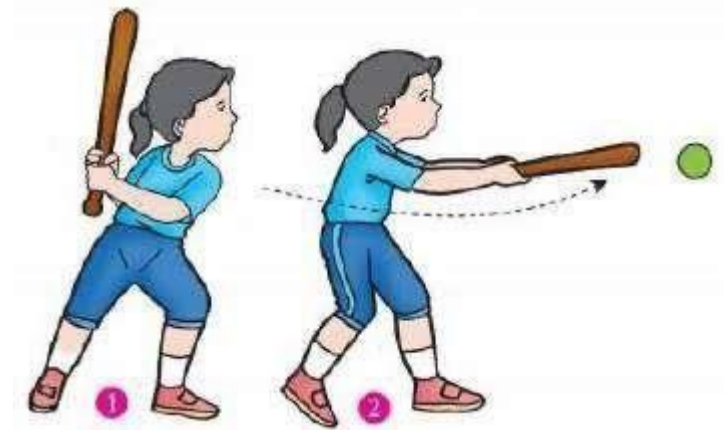
Gambar 2.5 Pukulan melambung
(Sumber: Waryati,Sulistyo,dan Soetarti,1993)

b) Pukulan Mendatar

Cara memukul bola mendatar:

- 1) Sikap permulaan dimulai dari posisi berdiri kaki dibuka selebar bahu, lutut kaki kanan sedikit ditekuk dan berat badan dikaki kanan.
- 2) Kayu pemukul dipegang menggunakan tangan kanan seperti berjabat tangan dengan siku sedikit ditekuk dan diluruskan kedepan bahu.
- 3) Tangan kiri diluruskan sejajar dengan bahu. Gerakannya dimulai dari kayu pemukul diayunkan mendatar dengan cepat untuk memukul bola.

- 4) Pukulan kearah tengah, kanan atau kiri dapat dilakukan dengan menggeser posisi kaki.



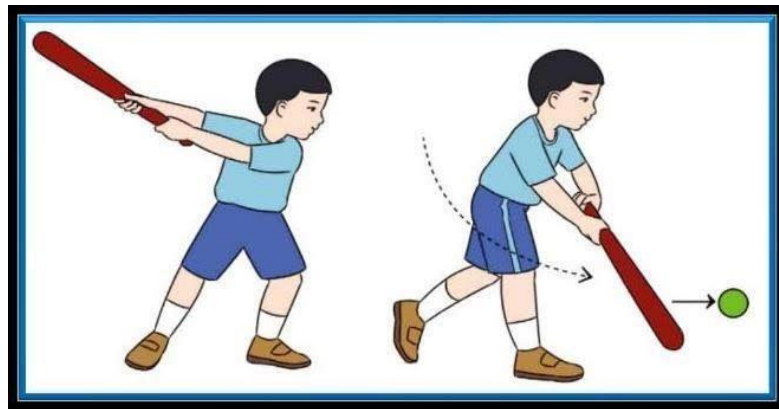
Gambar 2.6 Pukulan mendatar

(Sumber: Waryati,Sulistyo,dan Soetarti,1993)

c) Pukulan merendah

Cara memukul bola merendah:

- 1) Sikap permulaan dalam pukulan merendah sama dengan pukulan mendatar
- 2) letak kayu pemukul lebih tinggi yaitu setinggi kepala atau lambungan bola agak direndahkan agar arah ayunan dapat mendatar sesuai tujuan.
- 3) Gerakan saat bola mencapai ketinggian lambungan yang diminta oleh pemukul,
- 4) maka dengan cepat tangan kanan yang memegang kayu pemukul diayunkan untuk memukul bola tersebut diusahakan agar terkena pada ujung kayu pemukul.
- 5) Maka bola akan bergerak merendah.



Gambar 2.7 Pukulan merendah
(Sumber: Waryati,Sulistyo,dan Soetarti,1993)

(2) Teknik pelempar Bola Dalam Permainan *Rounders*

Teknik melempar:

- 1) Posisi badan agak bungkuk ke depan.
- 2) Menunggu pemukul untuk siap.
- 3) Pelempar melemparkan bola ke arah pemukul tetapi tidak boleh melebihi atas bahu dan di bawah pinggang.
- 4) Lintasan bola harus di ayunkan dari atas lalu melewati bawah pinggang.



Gambar 2.8 *Pitcher* atau pelambung
(Sumber: Sumber: Waryati,Sulistyo,dan Soetarti,1993)

2.5.5 Peraturan Permainan Rounders

Peraturan permainan rounders merupakan acuan untuk melakukan permainan, peraturan ini dapat dimodifikasi oleh guru pendidikan jasmani sesuai dengan keadaan, kebutuhan, situasi dan kondisi anak/siswa di sekolah dasar. Peraturan tersebut diantaranya :

(1) Lama permainan

Dalam permainan rounders, lama permainan dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi pemain, namun dalam peraturan yang sesungguhnya dilaksanakan 2 x 20 menit atau 2 x 30 menit, dengan waktu istirahat 10 menit.

(2) Regu dan pemain

Permainan rounders terdiri dari dua regu, setiap regu terdiri dari 12 pemain, dan pemain cadangan paling banyak 3 orang. Setiap pemain harus memakai nomor urutan memukul yang biasanya dipakai di punggung dan dada pemain terdiri dari nomor 1 sampai 15. Warna kaus atau nomor peserta kedua regu harus berbeda. Selama berlangsung permainan, nomor pemain tidak boleh diganti dan tidak boleh bertukar nomor urutan memukul dengan pemain lainnya. Pergantian pemain diperbolehkan ketika pemain yang hendak diganti melakukan pukulan, atau untuk regu penjaga diperbolehkan ketika bola mati. Pergantian pemain harus dilaporkan dan mendapat persetujuan wasit sebelum pergantian pemain dilakukan.

(3) Penentuan regu pemukul dan penjaga

Untuk menentukan regu mana yang bertugas menjadi regu pemukul dan regu penjaga, dilakukan melalui sebuah undian. Tetapi umumnya apabila dalam pertandingan tersebut salah satu regu adalah sebagai tuan rumah, maka untuk memulai permainan, regu tuan rumah tersebut bertindak sebagai regu penjaga/lapangan.

(4) Regu pemukul dan regu penjaga

Regu pemukul berada dalam ruang bebas dan mulai memukul bila permainan dimulai, maka nomor 1 memukul bola yang dilambungkan oleh nomor 2, dan nomor 3 menjadi penjaga belakang. Untuk

berikutnya nomor 2 memukul, nomor 3 sebagai pelambung, dan nomor 4 sebagai penjaga belakang dan seterusnya kecuali bila nomor tersebut berada di tiang hinggap dapat dilewati dengan pemukul lain. Regu pemukul berusaha untuk membuat nilai sebanyak mungkin dan menjadi pemukul selama mungkin. Setiap pemukul berhak memukul sebanyak 3 kali, tetapi bila pukulan sudah betul maka pemukul harus lari. Jika pukulan salah pada pukulan ketiga, pemukul hanya diperbolehkan lari pada tiang pertama dan ia mati satu dan tidak akan mendapat nilai. Bila hanya tinggal satu pemukul dan tidak ada pelambung maka terjadi pergantian bebas.

Regu penjaga dengan pimpinan ketua regunya dapat berdiri dimana saja dalam lapangan, kecuali pada ruang pemukul/pelambung, di ruang bebas, pada garis pemukul antara garis batas pemukul dan dekat garis sebelah luar yang menghubungkan tiang-tiang hinggap. Tugasnya adalah menangkap bola yang dipukul sebelum jatuh ke tanah untuk dapat satu nilai. Mematikan pelari atau pemukul dengan secepat mungkin memberikan bola pada petugas pembakar. Bila ada regu lapangan yang sengaja menghalangi pelari, pelari dapat bebas menuju tiang hinggap yang ditujunya, tanpa dapat dimatikan.

(5) Petugas pembakar

Pemain yang bertugas sebagai pembakar adalah salah seorang pemain dari regu penjaga yang tugasnya menangkap bola dari teman regu penjaga yang berjaga di lapangan dan segera membakar dengan cara menjatuhkan bola pada kotak pembakar bila telah membawa bola sehingga terdengar suara yang keras sebagai pertanda tidak boleh ada regu pemukul yang masih lari/ tidak berada di tiang hinggap. Petugas pembakar dapat diganti oleh regu penjaga lainnya dengan seijin wasit. Dalam melaksanakan tugasnya, petugas pembakar dibantu oleh seorang pembantu pembakar.

(6) Pelambung dan pembantu pelambung/ penjaga belakang

Pelambung adalah regu pemukul yang membantu melambungkan bola sebaik mungkin kepada temannya (pemukul) sesuai permintaan.

Penjaga belakang yang berdiri di belakang pemukul yang membantu mengambil bola yang tidak dipukul, dan diberikan kepada pelambung.

(7) Pukulan betul

Pukulan betul adalah bila bola dipukul dengan kayu pemukul, dan jatuhnya bola diluar garis pukul di dalam lapangan, dan pemukul diletakkan di dalam daerah pukul atau bola langsung ditangkap oleh regu penjaga. Jika pukulan betul maka pelari harus lari menuju tiang hinggap satu dan seterusnya, dikatakan hinggap apabila pelari telah menyentuh atau berada pada tiang hinggap dengan jarak satu meter dari tiang hinggap.

(8) Pukulan salah

Pukulan dinyatakan salah apabila :

- a) Pukulan tidak kena atau meleset.
- b) Bola yang dilambungkan tidak dipukul.
- c) Bola dipukul tidak kena alat pemukul, tetapi mengenai anggota badan.
- d) Bola jatuh di luar lapangan.
- e) Bola jatuh dalam daerah batas pukul.
- f) Kayu pemukul tidak diletakkan dalam daerah pemukul.
- g) Pada saat memukul kaki pemukul tidak berada di daerah tempat pemukul.

(9) Pelari mati

Seorang pelari dari regu pemukul dinyatakan mati satu apabila :

- a) Setelah 3 kali pukulan salah, tidak kena/ luncas.
- b) Sudah dibakar sebelum menyentuh tiang hinggap.
- c) Tidak menyentuh tiang hinggap yang dilewati.
- d) Lari di dalam atau di atas garis segi enam.
- e) Dengan sengaja menendang, menghentikan bola.
- f) Berdiri lebih dari satu meter pada tiang hinggap sebelum bola dipukul oleh pemukul

(10) Perolehan nilai

Pelari yang dapat menyelesaikan lari sampai ke honk /tiang hinggap ke-6, mendapatkan nilai 1 (bila pukulan salah), kecuali bila berlari ketika pukulannya sendiri betul, maka pemain tersebut mendapatkan nilai 6. Regu lapangan bila menangkap bola sebelum menyentuh tanah terlebih dahulu (bola tangkap), memperoleh nilai 1.

(11) Pertukaran Tempat dan Penentuan pemenang

Regu Penjaga akan menjadi pemukul atau sebaliknya adalah bila:

- a) Regu Pemukul mati 10.
- b) Regu penjaga memperoleh bola tangkap 5 kali.
- c) Hanya satu pemukul yang tersisa dan tidak ada pelambung.
- d) Regu pemukul sengaja memperlambat permainan.
- e) Regu pemukul bersikap tidak sopan.

Pemenang adalah regu yang memperoleh nilai paling banyak. Jika kedua regu memperoleh nilai sama maka dihitung dengan jumlah nilai lari yang banyak. Apabila masih sama maka permainan diperpanjang dengan waktu 2 x 20 menit. Bila masih sama diadakan aduan melempar tempat pembakaran

2.6 Modifikasi Alat Pembelajaran

Modifikasi secara umum diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik. Modifikasi disini mengacu kepada sebuah penciptaan, penyesuaian dan menampilkan suatu alat atau saran dan prasarana yang baru, unik, dan menarik terhadap suatu proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi setiap guru pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan. (Saputra, 2015).

Menurut Rusli Lutan (1988) menyatakan, modifikasi dalam pelajaran pendidikan jasmani diperlukan untuk Meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajarani dan Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Modifikasi alat bertujuan untuk memperlancar siswa dalaam prosess belajar.

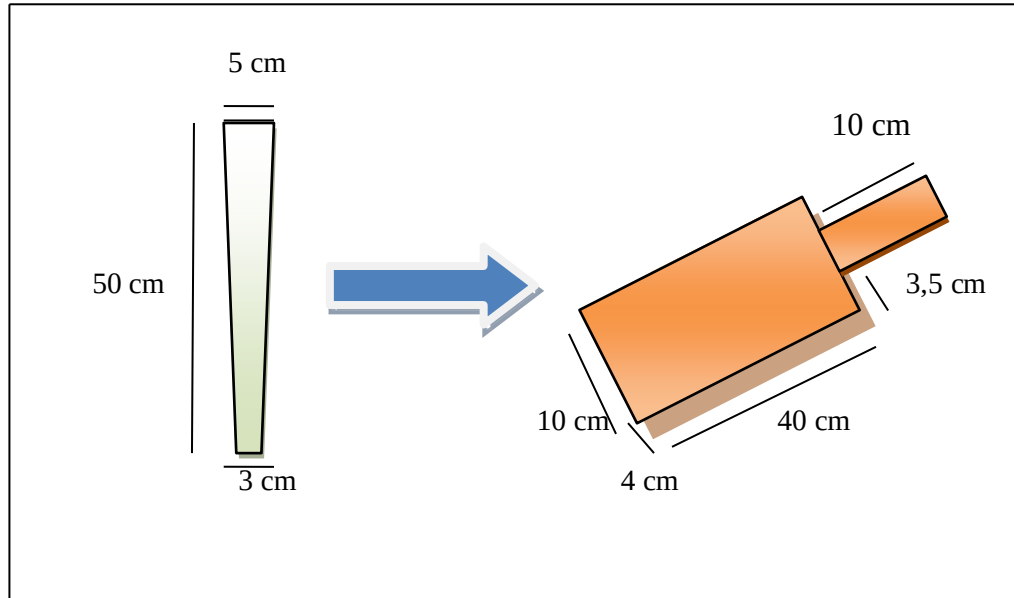
Modifikasi fasilitas pembelajaran maupun media pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan mengurangi aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Malahan sebaliknya, karena siswa akan lebih banyak difasilitasi untuk lebih banyak bergerak serta riang gembira dalam dalam bentuk kegiatan dalam bentuk pendekatan bermain. Konsep ini memaparkan kondisidan lingkungan sekolah yang dapat digunakan sebagai sarana. Prasarana dan media pembelajaran pendidikan jasmani. (Riantoso dkk. 2015).

Rusli Lutan (1998) Modifikasi adalah perubahan keadaan dapat berupa bentuk, isi, fungsi, cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan aslinya. Lutan (1998) menerangkan modifikasi dalam mata pelajaran diperlukan dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dan mengikuti pelajaran,meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. “Secara garis besar tujuan modifikasi adalah

- (1) mengatasi keterbatasan akan sarana dan prasarana pendidikan jasmani;
- (2) mendukung pertumbuhan dan perkembangan peserta didik;
- (3) mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif;
- (4) mengurangi resiko cedera akibat proporsi antara sarana pembelajaran dan kondisi fisik yang tidak seimbang” (Lutan, 1998)

Pada penelitian ini modifikasi yang digunakan adalah modifikasi pemukul yang diganti dengan pemukul yang terbuat dari kayu dengan luas penampang yang dilebarkan dari yang tadinya 5 cm cm menjadi 10 cm, ini untuk memudahkan karena diameter bola rounders sendiri yaitu 9 cm dengan biaya pembuatan yaitu Rp.30.000 per buah. Dengan pemukul modifikasi intensitas

perkenaan pemukul dengan bola akan lebih banyak lagi agar para siswa mudah untuk meningkatkan akurasi memukul bola rounders.

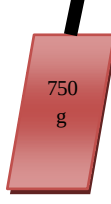
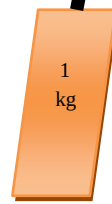
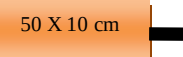


Gambar 2.9 Modifikasi Alat Pemukul

(1) Cara pembuatan pemukul modifikasi:

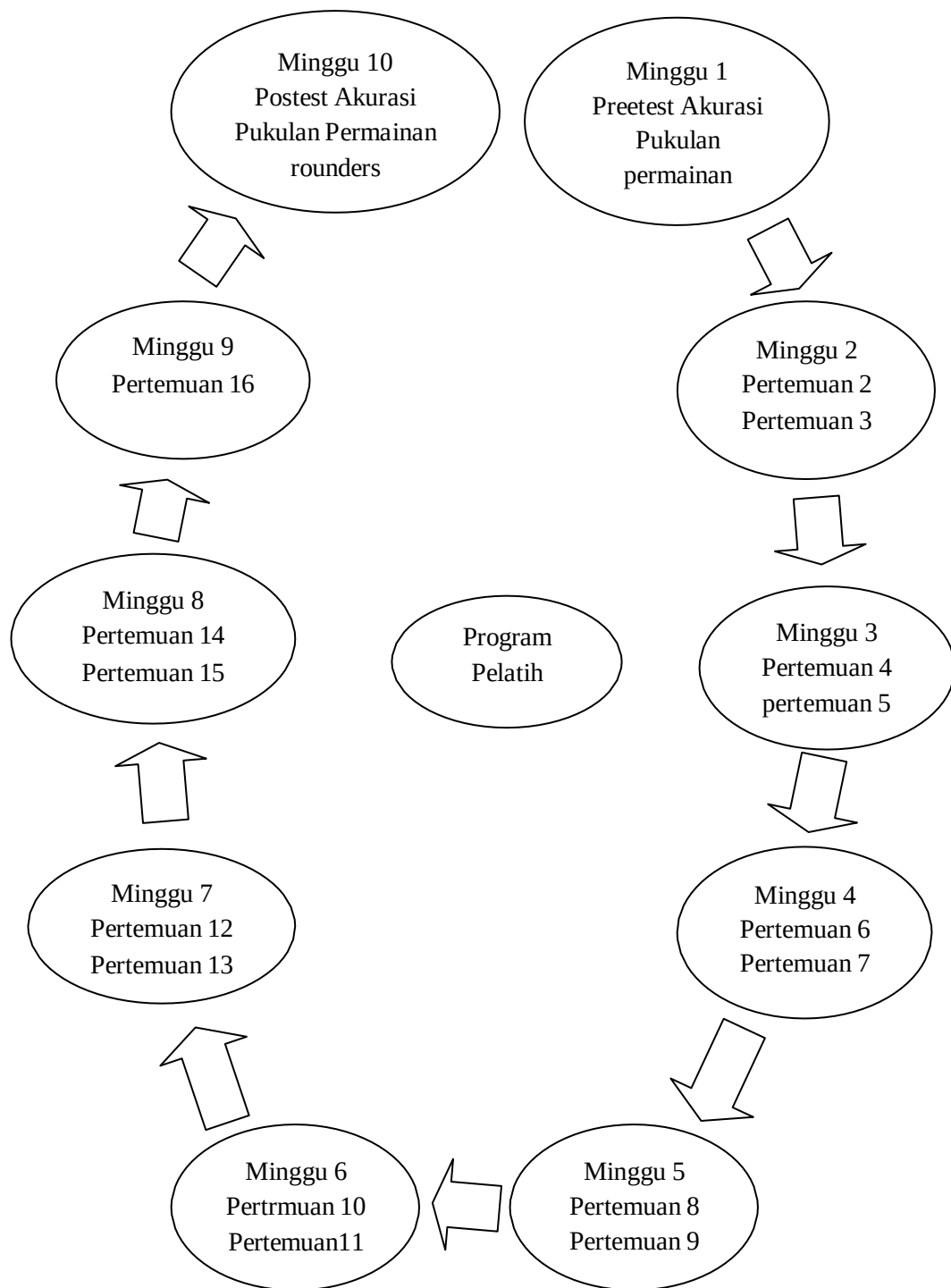
- a) Siapkan bahan berupa papan kayu.
- b) Lalu gambar bentuk pemukul modifikasi di atas papan kayu.
- c) Potong papan kayu dengan golok dan gergaji sesuai bentuk yang sudah di gambar tadi.
- d) Jika sudah maka haluskan pemukul modifikasi dengan amplas.
- e) Berikan cat warna agar terlihat menarik dan tunggu sampai kering.
- f) Dengan demikian pemukul modifikasi sudah dapat di gunakan.

Tabel 1. Desain dan spesifikasi pemukul rounders

NO	JENIS	JENJANG	MODEL			GAMBAR	SPESIFIKASI
			1	2	3		
1	MODIFI KASI	SD KELAS TINGGI	 500 g	 750 g	 1 kg	 50 X 6cm	Lebih ringan dan pendek, panjang gagang 10 cm.
						 50 X 8cm	Lebih berat dan panjangnya sedang, panjang gagang 10 cm
						 50 X 10 cm	Berat, besar dan panjang, panjang gagang 10 cm.
2	STAND AR	SD KELAS RENDAH	 300 g	 450 g	 600 g	 45 cm	Lebih Ringan dan pendek, lebarnya 4 cm.
						 50 cm	Lebih berat dan panjangnya sedang, lebarnya 5 cm
						 60 cm	Berat, besar dan panjang, lebarnya 6 cm.

2.7 Skenario Pelatih

Dalam melakukan program Latihan pastinya pelatih mempunyai skenario untuk membantu jalannya pada saat Latihan. Bentuk skenario pelatih adalah sebagai berikut:



Gambar 2.10 Skenario Pelatih

Keterangan untuk skenario pada gambar diatas adalah sebagai berikut :

Mingguke 1:

Tes awal atau *pre-test* akurasi pukulan permainan rounders. Siswa mempunyai 10 kali percobaan memukul dan diberi kesempatan masing-masing 2 kali pengulangan

Mingguke 2:

Pertemuan ke 2: Latihan dengan bola bergantung.

Pertemuan ke 3: Latihan dengan bola bergantung.

Minggu ke 3:

Pertemuan ke 4: Latihan dengan bola bergantung.

Pertemuan ke 5: Latihan dengan bola bergantung.

Mingguke 4:

Pertemuan ke 6: Latihan dengan bola bergantung.

Pertemuan ke 7: Latihan berpasangan dengan bola beruntun.

Mingguke 5:

Pertemuan ke 8: Latihan berpasangan dengan bola beruntun.

Pertemuan ke 9: Latihan berpasangan dengan bola beruntun.

Mingguke 6:

Pertemuan ke 10: Latihan berpasangan dengan bola beruntun.

Pertemuan ke 11: Latihan berpasangan dengan bola beruntun.

Mingguke 7:

Pertemuan ke 12: Latihan Bersama *tree in one*.

Pertemuan ke 13: Latihan Bersama *tree in one*.

Minggu 8:

Pertemuan ke 14: Latihan Bersama *tree in one*.

Pertemuan ke 15: Latihan Bersama *tree in one*.

Minggu 9:

Pertemuan ke 16: Latihan Bersama *tree in one*.

Pertemuan ke 17: Latihan Bersama *tree in one*.

Minggu 10:

Tes akhir atau *posttest* akurasi pukulan permainan rounders. Siswa mempunyai 10 kali percobaan memukul dan diberi kesempatan masing-masing 2 kali pengulangan

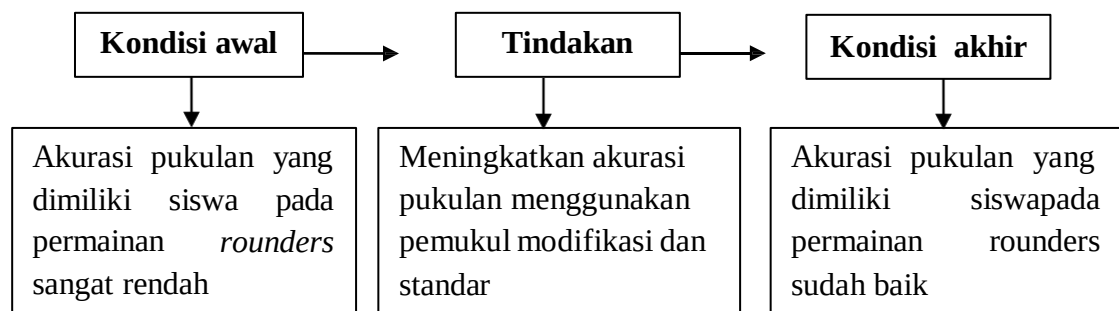
2.8 Kajian Penelitian yang Relevan

- (1) Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2022) dengan judul “Kemampuan Memukul Tanpa Modifikasi Dan Pemukul Modifikasi Dalam Permainan Bola Bakar Siswa Kelas V SD Negeri 38 Kota Bengkulu”, Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui kemampuan memukul bola dengan pemukul tanpa modifikasi dan pemukul yang sudah dimodifikasi dalam permainan bola bakar siswa kelas V SD Negeri 38 Kota Bengkulu.
- (2) Penelitian yang dilakukan oleh Gilang Erik Sadewa (2021) dengan judul “modifikasi alat pemukul untuk meningkatkan keterampilan memukul bola kasti siswa kelas iv sd negeri purwoyoso 03 kota semarang tahun 2021/2022”. tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah modifikasi alat pemukul untuk meningkatkan keterampilan memukul bola kasti siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang Tahun 2021/2022.

2.9 Kerangka Berfikir

Olahraga rounders memiliki berbagai macam teknik memukul, akurasi memukul bola merupakan salah satu teknik yang sering kali menghasilkan point. Akurasi memukul bola yang perlu diperhatikan adalah berkenaan bola

pada alat pemukul dan *timing*. Teknik dan insting yang baik merupakan pedoman pokok dalam keterampilan teknik memukul bola. Latihan menggunakan alat bantu pemukul modifikasi menjadi metode latihan yang bisa digunakan untuk meningkatkan akurasi pukulan bola pada permainan *rounders*. Bagan kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.11 Kerangka Berfikir

2.10 Hipotesis

Menurut Sumadi Suryabrata (2012:21), hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Dalam rangkaian langkah – langkah penelitian yang disajikan dalam bab hipotesis itu merupakan rangkuman dari kesimpulan – kesimpulan teoritis yang diperoleh dari kepustakaan.

Sumadi Suryabrata (2012:21) juga mengatakan hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya, maka disusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_{01} : Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan alat pemukul modifikasi pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena.

H_{a1} : Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan alat pemukul standar pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena.

H_{02} : Tidak ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan alat pemukul modifikasi pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena.

H_{a2} : Tidak ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan alat pemukul standar pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena.

H_3 : Ada perbedaan yang signifikan antara latihan menggunakan pemukul modifikasi dan standar terhadap akurasi pukulan pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, Sugiyono (2015). Selain itu, Menurut Arikunto (2010) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data penelitiannya.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen komparatif yaitu bentuk analisis variabel (data) untuk mengetahui perbedaan di antara dua kelompok data (variabel) atau lebih yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel bebas (treatment) terhadap variabel terikat dengan cara memanipulasi variabel bebas untuk kemudian melihat efeknya pada variabel terikat.

Uhar Suharsaputra (2012:151) menjelaskan bahwa "metode eksperimen merupakan salah satu metode penelitian (inkuiri) dengan pendekatan kuantitatif yang dipandang paling kuat dalam mengkaji berbagai gejala yang ada khususnya berkaitan dengan hubungan pengaruh suatu faktor/variabel terhadap faktor/variabel lainnya.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif, dan memiliki ciri khas tersendiri dengan adanya perlakuan (treatment) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (treatment) terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini akan dideskripsikan mengenai besarnya pengaruh variabel bebas (treatment) latihan barrier hops dan koordinasi mata/kaki terhadap variabel terikat (Y) Ketepatan Passing. Treatment yang dilakukan yaitu

sebanyak 16 kali pertemuan. Pemberian treatment (latihan menggunakan pemukul modifikasi dan pemukul standar) dilakukan dua kali dalam satu minggu.

3.2 Jenis Penelitian

Berdasarkan metode penelitian tersebut peneliti menggunakan metode eksperimen. Menurut Arikunto (2014: 9) eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebabakibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Selanjutnya menurut Arikunto (2014:124) menggambarkan didalam desain penelitian eksperimen observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen.

Observasi sebelum eksperimen disebut pre-test, dan observasi sesudah eksperimen disebut post-test. Dalam hal ini faktor yang di uji cobakan yaitu latihan menggunakan pemukul modifikasi dan pemukul standar untuk diketahui pengaruhnya terhadap akurasi pukulan permainan rounders pada siswa kelas iv di SD Negeri 1 Hajimena. Untuk mengetahui pengaruh latihan menggunakan pemukul modifikasi dan pemukul standar akurasi pukulan permainan rounders pada siswa kelas iv di SD Negeri 1 Hajimena digunakan instrumen penelitian berupa Tes *fungo batting*.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

(1) Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik keseluruhan dari subyek penelitian.dari pengertian populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Hajimena sebanyak 30 siswa.

(2) Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili dari populasi tersebut untuk diteliti. pengambilan sampel harus benar-benar representatif dan mewakili. Menurut Arikunto(2002:108) sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Pada penelitian ini sampel yang akan diambil untuk diteliti sebanyak 30 sampel.

3.4 Tempat Dan Waktu Penelitian

(1) Tempat

Penelitian ini bertempat di SD Negeri 1 Hajimena dan menggunakan sarana halaman sekolah untuk pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan akurasi memukul bola pada permainan Rounders menggunakan alat pemukul modifikasi Rounders.

(2) Waktu

Penelitian dilakukan selama delapan minggu dengan frekuensi latihan dua kali seminggu yaitu pada hari Rabu dan Kamis, bulan Januari 2025.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala yang akan menjadi objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian (Arikunto, 2006:118). Variabel dalam penelitian ini adalah:

(1) Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variable yang nilai-nilainya tidak tergantung pada variable lainnya yang berguna untuk meramalkan dan menerangkan nilai variabel yang disimbolkan dengan (X), adapun variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Pemukul modifikasi (X_1), dan pemukul standar (X_2).

(2) Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variable yang nilai-nilainya bergantung pada variable lainnya dan merupakan variabel yang diterangkan nilainya

dan dilambangkan dengan (Y). Dan variable terikat dalam penelitian ini adalah akurasi memukul bola.

3.6 Data Penelitian

Menurut sumber pengambilannya, data dibedakan atas dua, yaitu :

- (1) Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya, data primer disebut juga data asli atau data baru. Didalam penelitian ini adalah data primer, karena peneliti menganbil data secara langsung dan tidak melalui prantara siapapun.
- (2) Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari sumber-sumber yang telah ada. Data tersebut biasanya diperoleh dari perpustakaan atau dari laporan-laporan peneliti terdahulu. Sehubung data dalam penelitian ini adalah data primer maka data sekunder tidak dipakai. Apabila di dalam merencanakan suatu penelitian, problema, tujuan penelitian dan hipotesis-hipotesis sudah diformulasikan dengan jelas, langkah berikutnya adalah menentukan apakah data yang akan dipergunakan untuk menguji hipotesis itu akan dikumpulkan dari sumber-sumber pustaka yang sudah ada, ataukah akan diusahakan data langsung dari individu-individu yang diselidiki. Data yang ada dalam pustaka- pustaka dinamakan data sekunder, sedangkan data yang dikumpulkan langsung dari individu yang diselidiki dinamakan data primer. Pengumpulan data primer dapat dilakukan dengan mengadakan suvey atau pencacahan lengkap. Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini adalah data primer, karena data dikumpulkan langsung dari individu-individu yang diselidiki.

3.7 Definisi Operasional Variabel

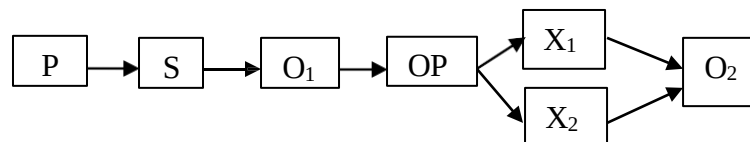
Pengertian operasional variabel menurut Sugiyono (2012:58) Segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik

kesimpulannya. Operasional variabel diperlukan untuk menentukan jenis dan indikator dari variabel-variabel yang terkait dalam penelitian ini. Variabel-variabel yang akan diukur dalam penelitian ini yaitu:

- (1) Keterampilan memukul bola untuk mengukur akurasi pukulan, Siswa melakukan keterampilan memukul bola sebanyak 10 kali percobaan. Setelah test, peneliti memberikan treatment menggunakan alat pemukul modifikasi.
- (2) Latihan menggunakan pemukul modifikasi bertujuan untuk meningkatkan akurasi memukul bola pada siswa kelas IV dan SD Negeri 1 Hajimena.

3.8 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah group pretest-posttest design. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

(Sumber: Sugiyono, 2006)

Keterangan:

P : Populasi

S : Sampel

OP : *Ordinal Pairing*

O₁ : *Pretest* (tes awal)

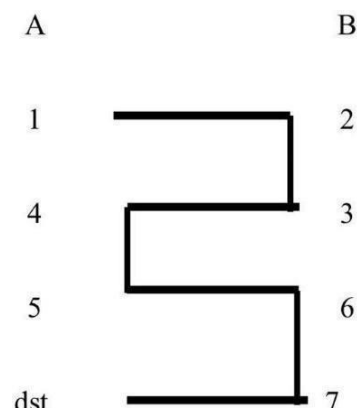
O₂ : *Posttes* (tes akhir)

X_1 : *Treatment* (latihan menggunakan pemukul modifikasi)

X_2 : *Treatment* (latihan menggunakan pemukul standar)

(1) Ordinal Pairing

Ordinal pairing merupakan pemisahan sampel yang didasari atas kriterium ordinal. Gambar ordinal pairing dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.2 Cara *Ordinal Pairing*

(Sumber: Hadi Sutrisno, 2000)

Pairing ini hanya dilakukan terhadap continun variabel misalnya setelah melakukan pre-test hasil pre-test dirangking hasil rangking 1 diletakkan di kelompok A, hasil rangking 2 ada 3 diletakkan di kelompok B, hasil rangking 4 dan 5 diletakkan di kelompok A, hasil rangking 6 dan 7 diletakkan di kelompok B. setelah dibentuk 2 kelompok kemudian diundi agar diberikan kesempatan yang sama untuk melakukan treatment.

3.9 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono (2015:305) instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga mudah diolah, disamping itu juga syarat-syarat instrument yang baik adalah harus memiliki akurasi, presepsi dan

kepekaan. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan teknik tes dan tes ini merupakan suatu alat (instrument) pengumpulan data atau informasi tentang atau status sesuatu yang digunakan dengan standar tertentu (Arikunto, 2014: 138).

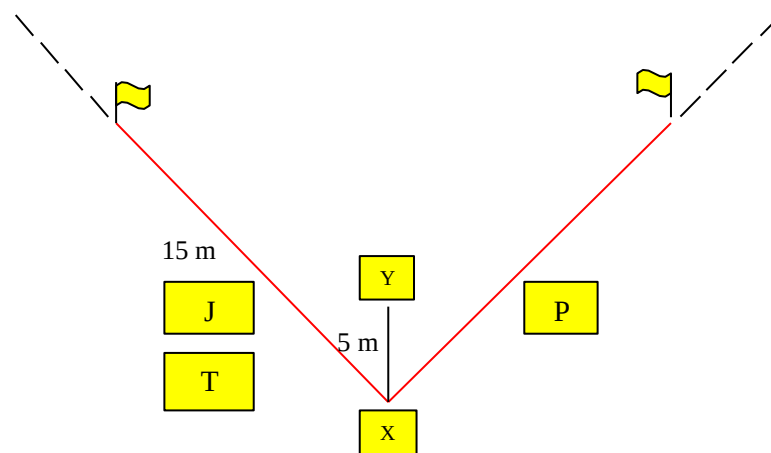
(1) Tes akurasi Memukul Bola

Peralatan :

- | | |
|------------------------|-------------------|
| (a) Pemukul Modifikasi | (d) Alat Tulis |
| (b) Bola | (e) Tiang Bendera |
| (c) Tali Tambang | |

Petugas :

- | | |
|----------------|---------------|
| (a) Pencatat | (c) Pengawas |
| (b) Penghitung | (d) Pelambung |



Gambar 3.3 Tes *fungo batting*

(Sumber: Nurhasan, 2007)

Tes akurasi menukul yang di kutip oleh Nurhasan (2007:249), dilakukan dengan menggunakan Tes akurasi memukul. Tujuannya untuk mengukur akurasi pukulan. Tes ini memiliki validitas 0,78 dan reliabilitasnya 0,83.

Keterangan:

- | | |
|----------------------|--------------|
| X : Tempat Pemukul | P : Pengawas |
| Y : Tempat Pelambung | J : Pencatat |

T : Penghitung

Pelaksanaan :

- 1) Siswa bersiap-siap berdiri di *home base*.
- 2) Pada saat peneliti melempar bola siswa harus memukul bola dengan akurasi dengan baik.
- 3) Pelaksanaan dapat dilakukan dengan 10 kali percobaan/pukulan dan yang diambil adalah pukulan yang memiliki akurasi yang baik.

Penilaian:

- 1) Tes di lakukan 2 kali pengulangan.
- 2) Skor yang di ambil adalah yang terbanyak memukul dengan benar dan kena dari 10 kali kesempatan memukul.
- 3) Siswa yang memukul dengan perkenaan yang baik tetapi bola keluar mendapatkan nilai 0.
- 4) Siswa akan mendapatkan nilai 1 apabila melakukan pukulan yang baik dan terarah ke dalam area *circle*.

Tabel 2. Norma Pengkategorian

(sumber: Nurhasan, 2007)

NO	Interval	Kategori
1	9-10	Sangat Baik
2	7-8	Baik
3	5-6	Cukup
4	3-4	Kurang
5	1-2	Kurang Sekali

3.10 Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau langkah kerja dalam penelitian ini yang digunakan adalah

Group Pretest-Posttest Design. Pelaksanaan penelitian meliputi:

(1) Tes awal (*Pretest*)

Tes awal bertujuan untuk memperoleh data awal tingkat kemampuan

sampel sebelum diberi treatment atau perlakuan. Tes dilakukan di SD Negeri 1 Hajimena. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan tes akurasi memukul bola pada permainan rounders. Tes awal dilakukan, sampel wajib Melakukan pemanasan, setelah itu sampel melakukan tes akurasi Memukul bola rounders dengan Tes *fungo batting*.

(2) Perlakuan (*Treatment*)

Pemberian perlakuan (*treatment*) pada eksperimen ini dilaksanakan 16 kali pertemuan, dikarenakan itu dianggap sudah cukup memberikan perubahan, sehingga peneliti mencoba mengambil tes akhir setelah latihan yang dilaksanakan selama 16 kali pertemuan sesuai dengan batas waktu minimal latihan. Sampel melakukan latihan akurasi Memukul bola pada permainan rounders dengan menggunakan pemukul yang sudah dimodifikasi dan pemukul standar dengan metode latihan bola bergantung, berpasangan, dan *tri in one* yang sudah diatur oleh peneliti. Latihan dilakukan 2 kali dalam seminggu.

(a) Pemanasan (*WarmingUp*)

Sampel diwajibkan untuk melakukan pemanasan sebelum melakukan latihan inti dengan tujuan untuk mempersiapkan kondisi fisik dan untuk mengurangi resiko terjadinya cedera. Pemanasan sangat penting dalam mengadakan perubahan fungsi organ tubuh, guna menghadapi kegiatan fisik yang sangat berat. Pemanasan dilakukan kurang lebih selama 30 menit dan diawali dengan peregangan otot (*statis*) kemudian dilanjutkan gerakan-gerakan peregangan otot (*dinamis*).

(b) Latihan Inti (Perlakuan atau *Treatment*)

Latihan inti bertujuan untuk melakukan program latihan yang telah disusun. Program latihan yang diberikan pada sampel yang akan diteliti.

(c) Pendinginan (*cool Down*)

Setelah melakukan latihan atau aktivitas, sampel perlu melakukan pendinginan dengan tujuan agar otot dapat kembali dalam keadaan semula atau normal. Pendinginan dilakukan dengan cara peregangan otot yang telah melakukan aktivitas fisik sampai kondisi fisik sampel perlahan-lahan kembali dalam keadaan semula atau normal.

(3) Tes akhir (*Posttest*)

Tes akhir dilakukan setelah sampel melakukan *treatment* atau perlakuan program latihan selama 16 kali pertemuan. Tes terakhir ini dilakukan seperti tes awal yaitu melakukan tes akurasi memukul bola pada permainan rounders, setelah melakukan beberapa latihan akurasi Memukul bola menggunakan alat yang sudah dimodifikasi dan standar.

Tes akhir, pertama diawali dengan sampel diberi penjelasan tentang tata cara melakukan tes yang akan dilaksanakan sesuai yang telah ditentukan oleh peneliti, Hasil tes akhir dicatat kemudian diolah dengan statistic untuk mengetahui berpengaruh atau tidak latihan menggunakan pemukul yang sudah dimodifikasi untuk meningkatkan akurasi memukul bola pada permainan rounders.

3.11 Teknik Analisi Data

Menurut Surisman (2010:4) “jika kita memperhatikan definisi statistika maka fungsi pertamanya adalah mengumpulkan data mentah, yaitu data yang belum mengalami pengolahan apapun”. Pengujian data hasil pengukuran yang berhubungan dengan hasil penelitian bertujuan untuk membantu analisis agar menjadi lebih baik. Data yang dianalisis adalah data dari hasil tes awal (pretest) dan tes akhir (post-test). Menghitung hasil tes awal (pre-test) dan tes akhir (post- test) dengan teknik analisa data uji t, adapun syarat dalam menggunakan uji t adalah:

(1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji untuk melihat apakah data penelitian yang diperoleh mempunyai distribusi atau sebaran normal atau tidak. Untuk pengujian normalitas ini adalah menggunakan uji Liliefors. Langkah pengujiannya mengikuti prosedur Sudjana (2001 : 85) yaitu:

- 1) Pengamatan $X_1, X_2, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $X_1, X_2, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{SD}$$

Keterangan:

Z_i = Skor baku

X_i = Row Skor

$\bar{x}$ = Rata-rata

SD = Simpangan baku

- 2) Untuk tiap bilangan baku ini dengan menggunakan daftar distribusi normal baku. Kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$.
- 3) Selanjutnya dihitung $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i kalau proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_i)$ maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \dots \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

- 4) Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- 5) Ambil harga paling besar di antara harga mutlak selisih tersebut.

Sebutlah harga terbesar ini dengan L_{hit} . Setelah harga L_{hit} , nilai hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan nilai kritis L_{hit} untuk uji Liliefors dengan taraf signifikan 0,05. Bila harga L_{hit} lebih kecil(<) dari L_{tabel} maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

$$L_{hit} < L_{tabel} = \text{Normal}$$

$$L_{hit} > L_{tabel} = \text{Tidak normal}$$

(b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas dilakukan uji-F menurut Sudjana (2005: 249) adalah sebagai berikut:

H_0 : variansi pada tiap kelompok sama (homogen).

H_1 : variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

Uji homogenitas (ujiF) dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Jika F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya dengan $\alpha=0,05$. Selanjutnya bandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan ketentuan apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya H_0 diterima (varian kelompok data adalah homogen). Sebaliknya, apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ artinya H_0 ditolak (varian kelompok data tersebut tidak homogen).

(2) Uji Hipotesis

a) Uji T

Berdasarkan kenormalan atau tidaknya serta homogen atau tidaknya varians antara kedua kelompok, maka analisis yang digunakan dapat dikemukakan berdasarkan alternatif. Menurut Sudjana, (2005 : 242) untuk menguji pengaruh penggunaan alat pemukul modifikasi dan standar terhadap akurasi pemukul adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = Rata-rata sampel sebelum *treatment*

$\bar{X}_2$ = Rata-rata sampel sesudah *treatment*

S_1 = Simpangan Baku sebelum *treatment*

S_2 = Simpangan Baku sesudah *treatment*

n_1 = Jumlah sampel sebelum *treatment*

n_2 = Jumlah sampel sesudah *treatment*

r = Korelasi antara 2 sampel

Kriteria pengujian apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ maka H_{01} diterima. Jika akurasi memukul dengan menggunakan pemukul modifikasi lebih efisien dari tidak menggunakan alat modifikasi maka H_{01} diterima.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan alat pemukul modifikasi pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena.
2. Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan alat pemukul standar pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena.
3. Ada perbedaan yang signifikan antara latihan menggunakan pemukul modifikasi dan standar terhadap akurasi pukulan pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hajimena.

5.2 Saran

Penulis menyarankan untuk dijadikan bahan masukan bagi :

1. Peneliti lainnya, untuk dapat terus menerus memperbaiki penelitian dalam melakukan penelitian selanjutnya, dengan beberapa penyempurnaan misalnya: a) jumlah sampel penelitian yang lebih besar; b) waktu penelitian yang lebih lama; c) menambah variabel bebas sebagai pendamping.
2. Bagi guru, pemukul sebaiknya siswa diberikan yang bervariasi antara latihan menggunakan pemukul modifikasi dan standar mengingat dua jenis latihan ini sama baiknya dalam meningkatkan akurasi pukulan permainan rounders.
3. Bagi siswa agar dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar memukul.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2011). *Pengertian pendidikan jasmani*. *Ilmu Pendidikan*, 36,1991.
- Andriyana, L., Mahardhika, D. B., & Nugroho, S. (2024). *pengaruh modifikasi media bola karet terhadap passing bawah pembelajaran permainan bola voli pada siswa mts negeri 1 karawang*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(6).
- Anita J. Harrow (1972). *A TAXONOMY OF THE PSYCHOMOTOR DOMAIN*, Paperback ; Est. delivery. Thu, May 15 - Mon, May 19. From Wellington, Colorado, United States.
- ANTONIUS, N. (2023). *Survei Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 09 Jangkang Kabupaten Sanggau* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Apriliani, A. M., Yasbiati, Y., & Elan, E. (2020). *Meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun di kelas b hijau melalui permainan engklek rintangan di tk negeri pembina kota tasikmalaya*. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(2), 178-190.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Asep Kurnia Nenggala. (2006). *Pengertian permainan rounders*. Jakarta:Grafindo Media.
- Asmar,(2020). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Video*. Guepedia.
- Bangun, S. Y. (2016). *Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikandi Indonesia*. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(3), 157.

- Barrow (2001). *Pengertian pendidikan jasmani*. <http://digilib.unila.ac.id/83165/3>.
 Agus S. Suryobroto (2004:12) *tujuan pendidikan jasmani*
<http://digilib.upgripnk.ac.id>.
- Basuki, G. T. (2013). *pengembangan model permainan “tembak kaleng” sebagai alternatif permainan bola kecil dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas viii smp*. *active: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(5).
- Benjamin S Bloom (1956). *Teori taksonomi*. <http://repository.iainkudus.ac.id-/5250/5/5>.
- Damayanti (1993). *Pengertian hasil belajar*. <https://www.researchgate.net-/publication/340840918>.
- Hadi, Sutrisno. (2000). *“Metodologi Penelitian”* Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- HILMAWAN, A. (2024). *pengembangan model pemanasan berbasis permainan bola kecil pada siswa sekolah dasar* (doctoral dissertation, universitas negeri jakarta).
- Horndike (1874-1949). *Teori behavioristik, Kognitivisme, dan Humanistik*.
<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/547/490>.
- Hugiono dan Poerwantana (2021). *Pengertian pengaruh*.(hal.5).
- Husdarta. (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Istiadah, F. N. (2020). *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. edu Publisher.
- JASMANI, P. G. S. D. P. *Tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas sd negeri 3 karangkobar, kecamatan*.
- Juniardi, Arifto, dkk. 2018. *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Kelas X SMA N 5 Kota Bengkulu*. *Jurnal Motion*. Universitas Dehasen Bengkulu: 9(2).
- Komarudin. (2016). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung : Rosdakarya.
- Kurniawan, D., Permadi, A., & Rizky, O. B. (2023). *Kemampuan Memukul Bola Dengan Pemukul Tanpa Modifikasi Dan Pemukul Modifikasi Dalam Permainan Bola Bakar Siswa Kelas V SD Negeri 38 Kota Bengkulu: Ability to hit the ball with an unmodified bat and a modified bat in the Bola bakar game for the fifth grade students of SD Negeri 38 Bengkulu City*. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1), 111-120.

- Latifah, U. (2017). *Aspek perkembangan pada anak Sekolah Dasar: Masalah dan perkembangannya. Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185-196.
- Lutan (1988). *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Depdikbud. Jakarta.
- Masudi, M., Oktori, A. R., & Humaira, A. (2024). *Strategi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Meningkatkan Motor Ability (Kemampuan Gerak) pada Siswa Kelas IV SDN 50 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Megasari, B. (2012). *pengaruh pendekatan taktis terhadap hasil belajar permainan bola kecil rounders* (doctoral dissertation, universitas pendidikan indonesia).
- Muchlisin, R (2018). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: UPI.
- Mustafa, P. S. (2022). *Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68-80.
- Mustafa, P. S., & Mediatama, I. (2023). *pendidikan jasmani dan kesehatan untuk guru kelas mi/sd*.
- Nainggolan, A. P., & Manalu, R. B. (2020). *Modifikasi alat bantu pembelajaran melempar dan menangkap dalam hasil belajar permainan softball*. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1), 14-22.
- Nasution, W. N. (2017). *Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur*. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185-195.
- Nur, L., Mulyana, E. H., & Perdana, M. A. (2017). *Permainan Bola Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK Pertiwi DWP Kota Tasikmalaya*. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 53-65.
- Nurhadi, I. D. (2012). *upaya peningkatan hasil belajar memukul bola menggunakan modifikasi alat pemukul dalam permainan bola bakar pada siswa kelas vi a sd negeri mojosongo iii*.
- Nurhasan. (2007). *Tes dan Pengukuran*. FPOK Bandung
- Pakaya, F. A. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Metode Diskusi*. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(3), 193-198.

- Parwata, I. M. Y. (2021). *Pembelajaran gerak dalam pendidikan jasmani dari perspektif merdeka belajar*. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 219-228.
- Peni (2013) *Penerapan Model Pembelajaran*. Undergraduate thesis, UNIMED.
- Rahayu, (2013). *ruang lingkup pendidikan jasmani*, [https://ejournal.unesa.ac-id/index.php/jurnal-pendidikanjasmani/article/view/14364/13047](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikanjasmani/article/view/14364/13047).
- Robert M. Gagne (1992). *Pengertian pembelajaran. Principles of InstrpctionL Design*. New. York: Holt Renehart and Winston Inc .
- Rusli Lutan (1988). *Modifikasi alat*. *Jurnal sport health education*.
- Sadewa, G. E. (2022). *modifikasi alat pemukul untuk meningkatkan keterampilan memukul bola kasti siswa kelas iv sd negeri purwoyoso 03 kota semarang tahun 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Semarang).
- Santoso, H., Susilawati, I., & Atmaja, N. M. K. (2020). *Upaya meningkatkan psikomotorik siswa pada pembelajaran bola kasti melalui permainan lempar tangkap bola di kelas iv sdn 2 batu buil*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 7(1), 1-6.
- Sardiman (1990). *Belajar dan Pembelajaran*. <https://repository.penerbitwidina-528087>.
- Setiawan, R. A., Hidayat, M. S., & Fatimah, F. (2023). *Pengertian dan Hakikat Belajar dan Pembelajaran Bahasa Arab*. *Alfiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 1-5.
- Sidik, M. A., Amni, H., & Fauzan, L. A. (2023). *Pengaruh Bola Tennis Bertali Terhadap Hasil Keterampilan Forehand Drive*. *Jendela Olahraga*, 8(1), 162-170.
- siedentop d. (1991). *sport education quality pe through positive sport experiences*. *human kinetics*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra,Uhar,(2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Cetakan Ke-1. Bandung: PT. Refika Aditama

- Sumadi Suryabrata (2012:21). *Pengertian hipotesis*. <http://digilib.unila.ac.id-/11043/14>.
- Surisman (2010). *Statistika dan olah data*. Bandar lampung
- Suryadi. (2010). *Pengertian Standar,Mutu dan Sistem*. *Manajemen Mutu*, 53.
- Tarigan,H. (2019) *Belajar gerak & aktivitas ritmik anak-anak*.Metro:hamim grup.
- UU RI No.11 Tahun 2022. *Tentang Keolahragaan*. *Presiden Republik Indonesia*; 2022.
- UU RI No.3 Tahun 2005. *Tentang Sistem Keolahragaan*. *Presiden Republik Indonesia*; 2005.
- Waryati S, Sulisty W. & Soetarti. (1993). *Pendidikan Permainan Bola Kecil*. *Departemen Pendidikan dan. Kebudayaan*.
- Wasliman. 2007. *Modul Problematika Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Williams, Jesse Feiring (1999; dalam Freeman, 2001). *Pengertian pendidikan jasmani*, <https://docplayer.info/33496470-Pengertian-pendidikan-jasmani.html>.
- Yoyo Bahagia, (2000), *Prinsip-prinsip pengembangan dan modifikasi cabang olahraga*. *Departemen Pendidikan Nasional*.