Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, June 2020, 12 (10.B), 384-400
DOI: https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/15007
p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364
Accredited by Directorate General of Strengthening for Research and Development
Available online at https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP

Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Lempar Tangkap Dalam Bermain Kasti Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas III SD Negeri 46 Maluku Tengah

Fitria Ulayo[3] , B. Hasbullah[1] , J. Matitaputty[2]

Universitas Pattimura, FKIP, Program Studi PENJASKESREK

Received: *12 September 2026*
Revised: *28 September 2026*
Accepted: *8 Oktober 2026*

Abstract

*This study aims to improve learning outcomes regarding the fundamental manipulative skills of throwing and catching in the game of *kasti* (a traditional Indonesian bat-and-ball game) through a play-based approach among third-grade students at SD Negeri 46 Central Maluku. The study was motivated by the low proficiency of many students in throwing and catching during *kasti* games, which is suspected to be influenced by physical condition—specifically, the explosive power of the biceps and triceps. The study focuses on the fundamental manipulative skills of throwing and catching in *kasti*. The population consists of all 24 students participating in the *kasti* extracurricular activity at SD Negeri 46 Central Maluku. The sample comprises these 24 students. Instruments were used to measure the explosive power of the arm, shoulder, and wrist muscles; effective play requires fast, powerful, and long-distance throws to eliminate opponents. The results indicate an improvement in learning outcomes for throwing and catching skills among third-grade students at SD Negeri 46 Central Maluku. Student performance across two cycles showed an increase—from 5.23% in the first cycle to 100% in the second cycle—representing an overall improvement of 9.67%. The variety of instructional media employed by the physical education teacher also increased from the first to the second cycle, demonstrating the teacher's success in managing the learning process.*

Keywords: *Fundamental manipulative skills, explosive power of arm/shoulder/wrist muscles, elementary school students, correlation*

(*) Corresponding Author: *fitriulayo@gmail.com*

How to Cite: Ulayo, F., Hasbullah, B., & Matitaputty, J. (2026). Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Lempar Tangkap Dalam Bermain Kasti Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas III SD Negeri 46 Maluku Tengah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *12*(10.B), 384-400. Retrieved from https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/15007

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) disekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi kebugaran jasmani, ketrampilan motorik, serta nilai-nilai karakter siswa. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya dikelas rendah seperti kelas III, fokus pembelajaran PJOK Adalah penguasaan ketrampilan Gerak dasar yang menjadi landasan bagi perkembangan fisik anak. Salah satu komponen utama dalam pembelajaran disekolah Adalah gerak dasar. Terdapat tiga jenis Gerak dasar salah satunya adalah Gerak dasar *manipulative*. Gerak dasar manipulatif seperti melempar, dan menangkap bola merupakan fondasi penting yang melatih koordinasi mata-tangan, control beban, ketepatan serta kelincahan anak salah satu media pembelajaran yang ideal untuk menagasah ketrampilan ini adalah permainan bola kasti. Melalui permainan bola kasti, siswa tidak hanya belajar Teknik dasar secara fisik, tetapi juga dilatih untuk berinteraksi, bekerjasama, dan membangun sportifitas sejak dini.

Namun kondisi dilapangan menunjukan bahwa hasil belajar PJOK pada materi Gerak dasar lempar tangkap bola kasti belum mencapai tingkat keberhasilan yang

diharapkan. Berdasarkan hasil observasi awal pembelajaran di kelas III SD Negeri 46 Maluku Tengah, Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai teknik melempar dan menangkap bola kasti yang datang kearahnya. Masalah ini berdampak langsung pada rendahnya tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada materi tersebut. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa factor utama dalam proses pembelajaran. Selama ini pendekatan pembelajaran yang diterapkan masih cenderung konvensional dan berfokus pada pengulangan teknik secara kaku. Pendekatan terlalu menenkankan pada penguasaan teknik membuat siswa merasa jenuh dan membosankan, serta kurang termotivasi untuk berpatisipasi aktif. Karakteristik siswa kelas III SD yang berada pada usia 8-9 tahun dasarnya masih sangat dekat dengan dunia bermain. Ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk instruksi maka siswa akan merasa tidak bebas. Lempar tangkap dalam permainan kasti merupakan Salah satu pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa adalah dengan bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik. Banyak bentuk permainan yang dimodifikasi baik dari permainan tradisional, maupun permainan yang melibatkan pengetahuan anak terhadap mata pelajaran yang lainya seperti memasukan pelajaran selain pendidikan jasmani ke dalam permainan. Permainan dapat dimodifikasi guru sesuai kreatifitas dalam merancang bentuk permainannya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang selaras dengan perkembangan psikologis anak. Pendekatan bermain sangat efektif untuk kebutuhan gerak dan karakteristik alami anak usia sekolah dasar. Melalui pendekatan bermain, teknik dasar melempar dan menangkap bola kasti tidak diajarkan secara terpisah dan kaku, melainkan dikemas kedalam bentuk permainan-permainan kecil yang menyenangkan. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan bebas dari rasa takut, sehingga keterlibatan siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan kemampuan Gerak siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, penerapan pendekatan bermain diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar ketrampilan dasar lempar tangkap bola kasti. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang ”Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar *Manipulatif* Lempar Tangkap dalam Permainan Kasti Melalui Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas III SD Negeri 46 Maluku Tengah”

KAJIAN PUSTAKA

DeskripsiTeoritis

1. Hakikat Permainan Kasti

Permainan kasti merupakan salah satu bentuk permainan bola kecil tradisional yang sangat populer di lingkungan sekolah dasar di Indonesia. Kasti dikategorikan sebagai permainan lapangan atau *striking and fielding game* yang dimainkan secara beregu oleh dua tim, yaitu tim pemukul dan tim penjaga (Muhajir,2020).Karakteristik utamanya yang sederhana, murah, dan menyenangkan membuat permainan kasti dijadikan sebagai materi standar kurikulum PJOK di SD. Dalam konteks kurikulum sekolah dasar, permainan kasti berfungsi sebagai media yang sangat efektif untuk melatih kombinasi gerak dasar *lokomotor, non-lokomotor*, dan *manipulatif.* Siswa melakukan gerak *lokomotor* saat berlari mengejar bola atau mengitari tiang hinggap; gerak non-*lokomotor* saat mengayunkan lengan dan memutar badan; serta gerak *manipulatif* saat melempar, menangkap, dan memukul bola (Kemendikbudristek, 2022). Semua komponen gerak terintegrasi secara alami di dalam jalannya permainan.

Aturan dalam permainan kasti sangat fleksibel dan mudah dimodifikasi sesuai dengan kondisi lapangan serta tingkat perkembangan siswa (Sukarman, 2015). Penggunaan bola kasti yang empuk atau karet serta pemukul kayu yang berukuran disesuaikan dapat meminimalkan risiko cedera sekaligus meningkatkan keberhasilan siswa saat melakukan lemparan maupun pukulan. Modifikasi ini penting agar siswa kelas rendah tidak merasa takut atau enggan untuk berpartisipasi. Selain manfaat perkembangan fisik, permainan kasti mengajarkan nilai-nilai sosial dan pembentukan karakter yang kuat. Unsur kerja sama tim, komunikasi antarpenjaga, kepemimpinan, disiplin mematuhi aturan, serta sikap lapang dada saat menerima kekalahan menjadi bagian tak terpisahkan dari permainan. Pengalaman emosional dan sosial ini sangat relevan dengan tujuan pembentukan profil pelajar yang berkarakter.

Berdasar teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan kasti adalah sarana pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional beregu yang bertujuan mengasah beragam kombinasi gerak dasar terutamanya gerak *manipulatif* lempar tangkap sekaligus memupuk nilai-nilai sosial dan sportivitas siswa. Penerapan kasti yang dikemas melalui pendekatan bermain yang tepat akan berdampak positif langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

2. Hakikat Lempar Tangkap

Gerak lempar tangkap bola merupakan kombinasi dua keterampilan *manipulatif fundamental* yang saling melengkapi dalam permainan olahraga bola kecil maupun bola besar. Keterampilan melempar membutuhkan pendorongan objek ke udara menjauhi tubuh menggunakan tenaga lengan dan dorongan panggul, sementara menangkap adalah kemampuan menghentikan atau mengontrol laju objek yang datang menuju tubuh (Mulyanto, 2014). Kedua gerak ini membutuhkan koordinasi *neuromuscular* yang baik.

Keterampilan melempar bola melibatkan rangkaian koordinasi antar segmen tubuh, mulai dari posisi kaki, putaran pinggang, hingga pelepasannya melalui jari-jari tangan. Elemen utama dalam melempar adalah ketepatan sasaran (*accuracy*) dan kontrol kekuatan (*power control*). Pada siswa kelas III SD, teknik lemparan umumnya diajarkan melalui tiga variasi dasar, yaitu lemparan melambung (atas), lemparan mendatar (lurus), dan lemparan menyusur tanah (bawah). Sementara itu, keterampilan menangkap bola merupakan tindakan motorik yang menuntut konsentrasi visual yang tinggi terhadap arah datangnya bola. Elemen penting dalam menangkap adalah kesiapan posisi tangan, lenturnya pergelangan tangan saat meredam benturan bola, serta penyesuaian tubuh terhadap kecepatan bola (Sucipto, 2019). Keterampilan menangkap yang baik akan memberikan rasa aman serta mencegah terjadinya cedera kecil pada jari-jari siswa.

Penguasaan teknik lempar tangkap tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena keduanya membentuk siklus interaksi dalam permainan beregu. Koordinasi mata-tangan memainkan peranan kunci: mata berfungsi memperkirakan lintasan dan jarak bola, sedangkan tangan merespons secara otomatis dengan gerakan memukul atau menangkap. Pengulangan latihan lempar tangkap secara rutin terbukti meningkatkan kelincahan, akurasi, dan refleks visual motorik siswa.

Secara umum, hakikat gerak lempar tangkap bola adalah gabungan aksi-reaksi *motorik manipulatif* yang memadukan kekuatan, ketepatan, dan persepsi visual. Penguasaan keterampilan ini menjadi prasyarat mutlak bagi siswa agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam berbagai olahraga bola, khususnya permainan tradisional kasti.

3. Hakikat Gerak Dasar *Manipulatif*

Gerak dasar merupakan landasan utama dalam pengembangan keterampilan fisik dan olahraga bagi anak-anak usia sekolah dasar. Secara garis besar, gerak dasar manusia terbagi menjadi tiga kategori utama, yaitu gerak *lokomotor*, gerak *non-lokomotor*, dan gerak

manipulatif (Sugiyanto, 2012). Penguasaan gerak dasar sejak dini sangat penting karena akan menjadi fondasi bagi penguasaan olahraga beregu maupun individu pada jenjang yang lebih tinggi.

Secara konseptual, gerak *manipulatif* adalah keterampilan gerak yang melibatkan koordinasi bagian tubuh dengan menggunakan alat atau objek di luar tubuh, seperti bola, raket, pemukul, atau tongkat (Amung Ma'mun & Subroto, 2011). Ciri khas dari gerak *manipulatif* adalah adanya interaksi aktif antara anggota tubuh khususnya tangan dan kaki dengan objek yang digerakkan. Keterampilan ini membutuhkan tingkat koordinasi mata-tangan dan mata-kaki yang memadai agar objek dapat dikendalikan sesuai target. Pengembangan gerak *manipulatif* pada anak usia sekolah dasar (kelas III) memiliki peran kritis dalam mendukung tumbuh kembang *motorik* mereka. Pada jenjang usia ini, anak berada dalam fase perkembangan motorik yang cepat di mana koordinasi saraf dan otot mulai matang (Winarno, 2014). Pembelajaran gerak *manipulatif* tidak hanya memperkuat kemampuan fisik, tetapi juga mengasah kewaspadaan spasial (*spatial awareness*), persepsi jarak, serta pengawasan waktu (*timing*) gerakan.

Terdapat berbagai macam variasi gerak *manipulatif* dalam aktivitas pembelajaran jasmani. Bentuk-bentuk umum dari gerak *manipulatif* meliputi melempar, menangkap, memukul, menendang, memantulkan, dan menggiring objek. Masing-masing keterampilan tersebut menuntut kontrol motorik yang berbeda-beda. Bagi siswa kelas III SD, keterampilan melempar dan menangkap merupakan keterampilan mendasar yang paling sering dijumpai dan dipraktikkan dalam aktivitas sehari-hari maupun permainan tradisional.

Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa gerak dasar *manipulatif* dapat dipahami sebagai kemampuan fisik siswa dalam memanipulasi atau mengendalikan objek di luar tubuhnya menggunakan koordinasi sensori-motorik. Penguasaan keterampilan *manipulatif* yang memadai akan menciptakan rasa percaya diri pada siswa saat terlibat dalam permainan beregu. Oleh karena itu, pengajaran gerak *manipulatif* harus dirancang secara bertahap, menarik, dan sesuai dengan kapasitas fisik anak.

4. Hakikat Pendekatan Bermain

Pendekatan bermain merupakan salah satu metodologi pembelajaran yang menyelaraskan proses edukasi dengan kodrat serta dunia anak-anak. Karakteristik alami anak usia sekolah dasar adalah senang bergerak, berinteraksi, serta bermain secara aktif (Suherman,2019).

Menurut Husdarta, (2011). Penerapan pendekatan bermain dalam pengajaran PJOK mengubah suasana kelas dari yang semula kaku dan formal menjadi menyenangkan, komunikatif, serta tidak memicu tekanan mental bagi siswa. Secara pedagogis, pendekatan bermain memanfaatkan aktivitas permainan yang telah dimodifikasi sebagai sarana utama penyampaian materi Melalui bermain, siswa secara tidak sadar mempraktikkan berbagai kombinasi teknik gerak tanpa merasa terbebani oleh target teknis yang rumit. Pendekatan ini secara efektif meningkatkan partisipasi aktif seluruh siswa, termasuk siswa yang kurang percaya diri atau memiliki keterbatasan kemampuan fisik awal. Penerapan pendekatan bermain memberikan dampak positif yang luas terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan sosial siswa. Saat bermain, siswa dituntut untuk memecahkan masalah taktis secara cepat, mengambil keputusan, serta mematuhi aturan main bersama (Sanjaya, 2013). Selain itu, nilai-nilai sosial seperti kerja sama tim, sportivitas, tenggang rasa, dan pengendalian emosi terasah secara alami melalui situasi-situasi dinamis di dalam permainan.

Dalam ruang lingkup PJOK, pendekatan bermain sangat cocok digunakan untuk materi-materi gerak dasar *manipulatif*. Modifikasi aturan, ukuran lapangan, jumlah pemain, hingga bobot alat yang digunakan dalam permainan memungkinkan setiap anak mendapatkan kesempatan mengulang gerak (*repetition*) secara optimal. Pengulangan gerak

yang dilakukan dalam suasana gembira akan mempercepat terbentuknya *motor memory* atau memori gerak otomatis pada anak.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain merupakan strategi pembelajaran PJOK yang mengintegrasikan latihan keterampilan gerak ke dalam bentuk-bentuk permainan menarik dan adaptif. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian ketangkasan fisik belaka, tetapi juga menciptakan ekosistem belajar yang mendukung keaktifan, kebahagiaan, serta perkembangan mental-sosial anak secara optimal.

5. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu tolok ukur utama yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan proses pendidikan. Secara mendasar, belajar merupakan proses perubahan perilaku individu yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistimatis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa.Perubahan ini mencakup penguasaan kapasitas baru yang sebelumnya tidak dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, hasil belajar merefleksikan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum.

Menurut Purwanto (2016), Hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga domain utama, yaitu *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (sikap), dan *psikomotorik* (keterampilan gerak)). Dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), ketiga domain ini saling terintegrasi secara harmonis. Meskipun demikian, *domain psikomotorik* sering kali menjadi indikator kinerja yang paling terlihat. Perubahan kompetensi fisik siswa merepresentasikan keterpaduan antara pemahaman teori (*kognitif*) dan keterlibatan emosional (*afektif*).

Selanjutnya Sudjana (2013) Proses pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor *internal* meliputi minat, motivasi, bakat, kebugaran fisik, serta kesiapan mental siswa saat menerima pembelajaran. Sementara itu, faktor *eksternal* mencakup kualifikasi serta strategi guru, media atau sarana prasarana yang digunakan, lingkungan belajar, serta kurikulum yang diterapkan. Keberhasilan hasil belajar sangat bergantung pada bagaimana guru mampu mengelola interaksi antara kedua faktor tersebut secara proporsional.Penilaian hasil belajar tidak hanya berfokus pada produk atau skor akhir yang diraih siswa, melainkan juga menekankan pada proses pencapaian gerak itu sendiri (Samsudin, 2018).

Penilaian berbasis proses membantu guru untuk mendeteksi kesulitan belajar siswa sejak awal, memberikan umpan balik (*feedback*) secara tepat waktu, serta melakukan perbaikan strategi mengajar. Dalam aktivitas jasmani, pengukuran hasil belajar yang sistematis akan merefleksikan tingkat ketuntasan gerak serta keaktifan siswa selama pembelajaran. Menurut (Alie, 2013) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap hasil pembelajaran. Jika seseorang ingin memperoleh hasil belajar yang baik maka, dia harus belajar dengan giat.

Menurut (Sudjana, 2009) hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktifitas belajar. Seseorang akan mendapatka hasil belajar yang baik jika dia mengikuti setiap proses aktifitas belajar mengajar di sekolah. Selanjutnya (Aritonang, 2008) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa seacara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajar perubahan prilaku yang bersangkutan. Seseorang akan memiliki kompetensi dan derajat yang baik, jika ia belajar dan berprestasi.

Menurut (Nasution, 2017) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan ketrampilan. Dari hasil belajar yang baik maka seseorang akan memiliki perbuatan dann sikap yang baik dan juga ketrampilan yang baik dalam kehidupannya dan juga lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PJOK pada materi gerak dasar merupakan perubahan *kognitif, afektif*, dan *psikomotorik* yang dialami siswa setelah melalui interaksi pembelajaran. Tingkat keberhasilan hasil belajar ini ditunjukkan oleh ketercapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau standar capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang bervariasi dan adaptif terbukti mampu mengoptimalkan pencapaian hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Metode Penelitian

Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Gerak dasar *manipulatif*, Pendekatan Bermain pada siswa kelas kelas III SD Negeri 46 Maluku Tengah.

Setting Lokasi dan Subjek Penelitian

1. **Setting Lokasi Penelitian**
   Penelitian Lakukan pada SD Negeri 46 Maluku Tengah berada di Kecamatan Telutih Kabupaten Maluku Tengah.
2. **Subjek Penlitian**
   Subjek Penelitian adalah Siswa-siswi Kelas III SD Negeri 46 Maluku Tengah yang terdiri dari Putra Putri jumlah seluruhnya berjumlah 24 Orang.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*class Action Research*),an kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan menggunakan model siklus Kurt Lewin (yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart), yang terdiri dari empat tahapan utama pada setiap siklusnya, yaitu: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*). dengan Melakukan observasi langsung atau pengamatan yang merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap proses pembelajaran gerak dasar *manipulatif* mengunakan pendekatan bermain pada materi lempar tangkap bola kasti dengan pedoman observasi secara struktur, yang terangkum dalam rubik penilaian. Rancangan penelitian tindakan kelas dapat digambarkan pada siklus dibawah ini:



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan
(Dalam Prapitasari et al., 2019)

Siklus I

1. Perencanaan (*Planning*)

a) Melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran yang akan mengajar.

b) Menyusun Perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dengan materi gerak dasar *manipulatif* lempar tangkap bola kasti dengan pendekatan bermain.

c) Menyiapkan sarana dan prasarana seperti: bola kasti, sempritan, con/kerucut, dan menyiapkan bahan karet/busa (lunak) agar siswa tidak takut, serta sasaran/target (seperti keranjang/corong).

d) Menyiapkan Lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas/keterampilan gerak siswa.

e) Membuat instrumen penilaian baik penilaian *Kognitf*, *afektif*, dan *psikomotor*, untuk menilai hasil belajar lempar tangkap bola kasti.

2. Pelaksanaan (*Action*)

Pada tahap pelaksanaan, guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan materi yang tertera pada (RPP), Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan sesuai dengan skenario RPP Siklus I yang telah dirancang. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari rencana tindakan yang telah disusun dalam Modul Ajar/RPP. Langkah-langkahnya meliputi:

1) Kegiatan Pendahuluan:
Membuka pembelajaran, mengecek kehadiran, memberikan apersepsi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi kepada siswa.

2) Kegiatan Inti:

1. Menerapkan tindakan khusus (penggunaan metode pembelajaran siantifik dengan pendekatan bermain) yang telah dirancang. Memfasilitasi siswa

dalam kegiatan praktik langsung. Memberikan bantuan/bimbingan kepada individu maupun kelompok yang mengalami kesulitan.

3) Kegiatan Penutup: Melakukan evaluasi, Membimbing siswa menyimpulkan materi, memberikan umpan balik, dan menyampaikan rencana kegiatan berikutnya.

3. Tahap pengamatan *(observation*)

Pengamatan dilaksanakan secara bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh peneliti beserta kolaborator untuk merekam seluruh proses yang terjadi di kelas. Fokus pengamatan meliputi dua aspek mendasar:

a) Pengamatan Aktivitas Guru:

Menilai sejauh mana guru/peneliti menjalankan langkah-langkah pembelajaran sesuai skenario RPP, kemudian mencatat kendala yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung

b) Pengamatan Aktivitas dan Perilaku Siswa:

Mengamati tingkat keaktifan, perhatian, kedisiplinan, dan interaksi siswa selama proses pembelajaran, mencatat respons atau kendala yang dihadapi siswa saat mengerjakan tugas/aktivitas tindakan.

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus dengan mengkaji dan menganalisis seluruh data hasil pengamatan dan hasil tes evaluasi. Melakukan Analisis Data: Peneliti dan kolaborator menganalisis data hasil observasi guru, observasi siswa, dan capaian hasil belajar/tes siklus. Serta hambatan, kelemahan, serta pencapaian yang terjadi selama Tindakan berlangsung. Jika indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan belum terpenuhi, peneliti merumuskan perbaikan skenario (*re-planning*) dan melanjutkannya pada Siklus II.

Data yang di peroleh dalam penilitian ini melaui observasi secara langsung atau pengamatan serta tes hasil belajar gerak dasar manipulatif mengunakan pendekatan bermain.

A. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang di pakai dalam penelitian ini secara deskriptif dalam bentuk presentae. Untuk menghitung presentase skor yang di peroleh tiap siswa maka data di analisis dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

1. P = Presentase
2. F = Frekuensi
3. N= Number

Selanjutnya untuk di peroleh nilai akhir (NA) yang dapat memberikan gambaran tentang tingkat penguasaan individu terhadap indikator dari segi hasil maupun proses di kategorikan mengacu pada KKM 70 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD kelas III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Setting Penelitian

Data yang diperoleh melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I, dan siklus II. Upaya untuk mencapai tujuan tersebut di atas, maka dalam penelitian ini, yang bertindak sebagai pengajar adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah tempat penelitian dan yang menjadi pengamat proses pembelajaran adalah peneliti sendiri dengan mengacu pada rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti dengan melakukan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (LKS) yaitu perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses belajar mengajar.
2. Menyiapkan rubrik penilaian untuk digunakan sebagai lembar penilaian kepada siswa peningkatan hasil belajar permainan bola kasti pada siswa SD Negeri 46 pada Kecamatan Telutih Kabupaten Maluku Tengah. selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Menyiapkan fasilitas pembelajaran untuk digunakan peserta didik dalam mempraktekan permainan bola kasti.
4. Penilaian meliputi unjuk kerja siswa tentang pemahaman konsep belajar gerakan passing dengan kaki bagian dalam, dalam pembelajaran permainan bola kasti dalam bentuk penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan.

Penjabaran Hasil Penelitian Persiklus

1. Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan siklus 1 terdiri atas empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, Pengamatan dan refleksi.

Tahap-tahap yang dilaksanakan pada siklus 1 dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Adapun tahap perencanaan di bawah ini meliputi beberapa poin yaitu;

1) Peneliti melakukan analisis pada siklus pembelajaran untuk dapat mengetahui materi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran penjaskesrek.
2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (LKS).
3) Menyiapkan alat dan fasilitas pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tersebut seperti lapangan olahraga, dan bola yang di gunakan untuk pelaksanaan pembelajaran permainan bola kasti.
4) Menyusun instrumen tes gerakan *passing* dengan tangan dalam pada pembelajaran bola kasti serta Pengamatan pembelajaran melalui rubrik penilaian yang tercantum dalam (LKS).

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus 1 dilaksanakan pada Tanggal 16 September 2026 di SD Negeri 46 pada Kecamatan Telutih Kabupaten Maluku Tengah, di kelas III tahun ajaran 2026/2027 dengan jumlah siswa 24 orang dan proses ini mengacu pada LKS dan rubrik penilaian yang dimana peneliti bertindak sebagai guru.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, pengamatan dilakukan menggunakan rubrik penilaian dengan melakukan gerakan *passing*

dengan tangan pada pembelajaran bola kasti. Selama proses pembelajaran peneliti harus melakukan pengamatan dari awal pembelajaran sampai dengan akhir pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I yaitu seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Gerakan Passing Dengan Tangan Permainan Bola kasti Pada Siklus I

No	Nama SISWA	ASPEK YANG DINILAI			JUMLAH	RERATA	KETERANGAN	
		Afektif	**Kognitif**	**Psikomotor**			**Tuntas**	**Tidak Tuntas**
1.	AAT	83	100	100	283	94	✓	
2.	ATR	83	100	100	283	94	✓	
3.	APT	33	60	25	118	39		✓
4.	JNAT	83	100	100	283	94	✓	
5.	LHA	33	60	25	118	39		✓
6.	MAF	33	40	25	98	33		✓
7.	MFP	50	60	33	143	48		✓
8.	AT	33	40	33	106	35		✓
9.	NSL	50	20	33	103	34		✓
10.	NFL	33	60	33	126	42		✓
11.	NA	33	20	33	86	29		✓
12.	NLR	33	60	33	126	42		✓
13.	MOFT	50	40	33	123	41		✓
14.	QL	83	100	73	156	85	✓	
15.	RL	83	100	70	253	84	✓	
16.	UYA	83	100	75	258	86	✓	
17.	WAR	83	100	70	253	84	✓	
18.	ZQ	33	60	25	118	39		✓
19.	ZIL	33	40	33	106	35		✓
20.	AT	50	60	25	135	45		✓
21.	AF	33	20	25	78	26		✓
22.	AHT	50	40	33	123	41		✓
23.	HT	33	20	25	78	26		✓
24.	HN	50	40	33	123	41		✓
	Total Skor				1256			
	Skor Rata-rata				5,23			

Sumber: Data dioleh 2026

$$P = \frac{F}{N} X100$$

Keterangan:

Jumlah siswa yang tuntas : 7 Orang

Jumlah siswa yang belum tuntas : 17 Orang

Dari tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode TGFU untuk hasil belajar passing menggunakan kaki bagian dalam diperoleh nilai rata-rata hasil belajar, siswa yang sudah tuntas mengikuti pembelajaran siklus 1 berjumlah 7 orang atau sebesar 29%, sedangkan siswa yang belum tuntas belajar ada 17 orang atau sebesar 70%. hal ini disebabkan karena Hasil tersebut menunjukkan bahwa

pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai KKM < 70. ada 29% atau 7 orang siswa yang sudah tuntas. Hal ini disebabkan karena siswa yang belum tuntas tersebut kurang dapat melakukan gerakan dengan baik, sesuai dengan apa yang disampaikan atau diarahkan oleh guru.

d. Tahap Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pertemuan pertama guru telah menyampaikan materi *passing* dengan tangan pada permainan bola kasti cukup baik. Gurupun telah memberikan contoh kepada peserta didik akan tetapi beberapa siswa masih terlihat melakukan kesalahan dalam praktik.
2. Mereka masih merasa takut melakukan kesalahan akhirnya mereka tidak memberanikan diri sehingga berefek pada proses praktik atau proses *passing* menggunakan tangan pada peraminan bola kasti.
3. Karena metode yang baru di berikan sehingga para peserta didik masih menyesuaikan sehingga begitu kurang antusias dalam proses pembelajaran.
4. Tetapi dengan memberikan kesempatan mereka melakukan gerakan *passing* dengan tangan berulang-ulang namun ada beberapa peserta didik belum mencapai KKM 70.

e. Revisi Rancangan

Pelaksanaan kegiatan belajar menagajar siklus I ini masih terdapat kekurangan, terutama pada saat mereka melakukan gerakan *passing* dengan tangan menggunakan model pembelajaran TGFU sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

1. Guru perlu menyiapkan perlengkapan pembelajaran yang mudah sehingga siswa tidak merasa tegang dan takut. Dan siswa diajak terlibat untuk melakukannya.
2. Guru perlu memperhatikan waktu pembelajaran secara baik dan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu.
3. Guru harus semangat dan terampil dalam memotivasi siswa sehingga siswa lebih senang atau antusias serta bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II merupakan tindakan lanjutan dari hasil analisis pada siklus I, dimana dalam pelaksanaan tindakan siklus I terdapat beberapa siswa yang hasilnya menunjukan kurang maksimal dan belum sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Pelaksanaan siklus II ini adalah merupakan perbaikan dari siklus I. Adapun tahap yang dilakukan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

1. Modul ajar mengacu pada tindakan yang diterapkan dalam PTK dan berdasarkan pada apa yang terjadi pada siklus I.
2. Menyiapkan alat dan fasilitas pembelajaran yang akan digunakan dalam permainan bola kasti
3. Menyusun instrumen tes gerakan *passing* dengan tangan permaian bola kasti. Pengamatan pembelajaran melalui rubrik penilaian yang tercantum dalam modul ajar.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus II dilaksanakan pada Tanggal 23 september 2026 proses pembelajaran ini mengacuh pada Lembar kerja siswa dan lembar Pengamatan yang disiapkan dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I diperbaiki dan tidak diulangi lagi pada siklus II.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti saat proses pembelajaran berlangsung, pengamatan dilakukan menggunakan lembaran Pengamatan dalam melakukan gerakan *passing* dengan tangan dalam pembelajaran bola kasti. Selama proses pembelajaran peneliti harus melakukan Pengamatan dari awal pembelajaran sampai dengan akhir pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Gerakan Passing dengan tangan Dalam Permainan Bola kasti Pada Siklus II.

No	Nama SISWA	ASPEK YANG DINILAI			JUMLAH	RERATA	KETERANGAN	
		Afektif	**Kognitif**	**Psikomotor**			**Tuntas**	**Tidak Tuntas**
1.	AAT	83	100	100	283	94	✓	
2.	ATR	83	100	100	283	94	✓	
3.	APT	100	100	100	300	100	✓	
4.	JNAT	83	100	100	283	94	✓	
5.	LHA	100	100	100	300	100	✓	
6.	MAF	100	100	100	300	100	✓	
7.	MFP	100	100	100	300	100	✓	
8.	AT	100	100	100	300	100	✓	
9.	NSL	100	100	100	300	100	✓	
10.	NFL	100	100	100	300	100	✓	
11.	NA	100	100	100	300	100	✓	
12.	NLR	100	100	100	300	100	✓	
13.	MOFT	100	100	100	300	100	✓	
14.	QL	83	100	100	283	94	✓	
15.	RL	83	100	100	283	94	✓	
16.	UYA	83	100	100	283	94	✓	
17.	WAR	83	100	100	283	94	✓	
18.	ZQ	100	100	100	300	100	✓	
19.	ZIL	100	100	100	300	100	✓	
20.	AT	100	100	100	300	100	✓	
21.	AF	100	100	100	300	100	✓	
22.	AHT	100	100	100	300	100	✓	
23.	HT	100	100	100	300	100	✓	
24.	HN	100	100	100	300	100	✓	
Total Skor					2321			
Skor Rata-rata					9.67			

Sumber: Data dioleh 2026

$$P = \frac{F}{N} X100$$

Keterangan:

- Jumlah siswa yang tuntas : 24 orang
- Jumlah siswa yang belum tuntas : 0
- Klasikal : Tuntas

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dijelaskan bahwa proses pembelajaran siklus I sebanyak 17 subjek yang belum mencapai KKM pada siklus I atau 70% dapat dicapai pada siklus II sehingga pada siklus II subjek seluruhnya mencapai nilai KKM >70 atau 100%. Artinya pada siklus II, proses pembelajaran berjalan sesuai dengan revisi rancangan sehingga siswa dapat melakukan gerakan permainan bola kasti dengan benar.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu yang baik dan yang kurang baik dalam kegiatan proses pembelajaran dapat diperoleh hasil pengamatan sebagai berikut:

1. Dari sikap awal di identifikasi yaitu siswa sudah benar dalam melakukan gerakan permianan bola kasti dengan baik terlihat pada saat siswa melakukan permianan bola kasti dengan posisi berdiri pada saat melakukan awalan menuju pada tahap gerakan mengangkat badan Dengan menggunakan salah tangan dengan benar sehinggah dinyatakan berhasil.
2. Dari sikap inti gerakan tangan yang memukul saat melakukan awalan dilakukan dengan benar sehingga menghasilkan gerakan permianan bola kasti sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai.
3. Kekurangan pada siklus I telah mengalami perubahan dan adanya peningkatan pada siklus ke II sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
4. Hasil pembelajaran pada siklus II seluruh siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) >70.

e. Revisi Rancangan

Pelaksanaan kegiatan belajar menagajar siklus I ini masih terdapat kekurangan, terutama pada saat mereka melakukan gerakan passing dengan tangan dalam menggunakan TGFU sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

1. Atas ketercapaian yang telah dicapai oleh peserta dididk atau siswa, maka menjadi catatan bahwasanya guru harus memahami kondisi psikis peserta didik sehingga perlu adanya kretaivitas dan inovasi sehingga peserta didik tidak mengalami kendala dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran, siswa terlihat aktif dan antusias serta semangat dalam mengikuti pembelajaran yang dirancang pada siklus II sesuai dengan hasil analisis pada siklus I.
3. Berdasarkan hasil analisis menunjukan semua peserta didik telah tuntas sebagaimana syarat minimal nilai minimal sehingga itu menjadi acuan bahwa guru harus memahami kondisi belajar siswa akan tetapi tetap berpedoman pada media pembelajaran lembar kerja siswa.

A. Pembahasan

Setelah dilakukan Tindakan pada siklus I kemudian terdapat beberapa siswa yang belum memenuhi KKM 70 oleh karena itu peneliti melakukan siklus II untuk seluruh siswa dapat mencapai nilai KKM 70 maka hasilnya dapat dijabarkan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 3 Hasil Belajar Gerakan Passing dengan tangan Dalam Permainan Bola kasti Pada Siklus I dan Siklus II.

No	Nama SISWA	SKOR TINDAKAN	
		Siklus I	**Siklus II**
1.	AAT	94	94
2.	ATR	94	94
3.	APT	39	100
4.	JNAT	94	94
5.	LHA	39	100
6.	MAF	33	100
7.	MFP	48	100
8.	AT	35	100
9.	NSL	34	100
10.	NFL	42	100
11.	NA	29	100
12.	NLR	42	100
13.	MOFT	41	100
14.	QL	85	94
15.	RL	84	94
16.	UYA	86	94
17.	WAR	84	94
18.	ZQ	39	100
19.	ZIL	35	100
20.	AT	45	100
21.	AF	26	100
22.	AHT	41	100
23.	HT	26	100
24.	HN	41	100
Skor Total		1256	2321
Skor Rata-rata		5,23	9.67
Skor Maksimal Kelas		24	24

Sumber: Data dioleh 2026

Untuk menganalisis data pada siklus I dan siklus dua maka peneliti menggunakan rumus yang sebelumnya telah dijelaskan pada teknik analisis data:

1. Pencapaian hasil belajar siswa kelas III pada siklus I

$$\frac{1256}{24} X100 = 5{,}23\%$$

a. Pencapaian hasil belajar siswa pada siklus 1 ada 7 orang siswa yang belum memenuhi nilai KKM 70 yaitu sebanyak 29%, Kemudian dilakukan siklus II sebagai bentuk evaluasi atas ketidak capaian tersebut sehingga hasilnya mencapai nilai KKM 70

2. Pencapaian hasil belajar siswa kelas III pada siklus II

$$\frac{2321}{24} X100 = 9{,}67\%$$

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa:

a. Terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus II sebesar 100%

b. Rata-rata siswa setelah diberikan tindakan pada siklus 1 maka jumlah nilai dalam persen (%) yaitu 5,23% kemudian pada siklus II menjadi 9,67% yang artinya terdapat kenaikan sebesar 4,44%

Berdasarkan pelaksanaan tindakan maka hasil observasi nilai dapat dikatakan pada pertemuan siklus 1 kegiatan pembelajaran belum berhasil, karena dalam proses pembelajaran masih terlihat siswa yang bermain, bercerita, dan saling mengganggu satu sama lain. Penggunaan variasi media pembelajaran dalam peningkatan prestasi belum tampak, sehingga kemampuan belajar siswa yang dicapai belum maksimal atau belum tuntas.

Proses pembelajaran yang dilakukan dianggap hal yang baru, dan baru mereka laksanakan sehingga siswa merasa kaku dalam melaksanakannya.

Proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, mereka dapat mengerti dan buktinya proses kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik, siswa semua aktif dan antusias serta mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan kriteria ketuntasan yang ditentukan dari sekolah tersebut. Pada siklus I kemampuan belajar siswa dalam melakukan pembelajaran passing menggunakan tangan pada permainan bola kasti yaitu; Siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan minimal KKM 70 adalah 7 orang siswa atau 29% sedangkan 17 siswa yang belum tuntas 70% atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan minimal KKM 70 sehingga pada siklus I yang belum tuntas adalah 70% dan yang tuntas adalah 29%.

Sedangkan kemampuan belajar siswa pada siklus II adalah sebagai berikut: Siswa yang telah mencapai KKM 70 adalah 24 siswa dan yang di bawah KKM 70 adalah 0, sehingga keberhasilan pada siklus II adalah 100% dan siswa yang belum tuntas 0%. Dari siklus I yang presentase ketuntasannya hanya 29% menjadi 100% berarti ketuntasan kemampuan belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 44,4% Demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran telah berhasil karena siswa yang tuntas telah mencapai Nilai KKM 70.

Berdasarkan nilai-nilai dari siklus I dan siklus II dapat disimpulkan untuk siklus I pembelajaran belum berhasil karena belum memenuhi standar ketuntasan 70%. Dari jumlah keseluruhan siswa baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Sedangkan pada siklus II nilai pembelajaran lebih meningkat karena adanya perbaikan dalam pembelajaran sehingga pada siklus II ini yang pada siklus I masih tersisah 70% menjadi 100% yang artinya bahwa siswa mampu mencapai KKM >70 yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan ketentuan Kriteria Ketuntasan Minimal KKM 70, siswa dikatakan tuntas apabila siswa telah mencapai nilai standar KKM >70). Sedangkan pada penelitian ini pencapaian nilai KKM 70 pada siklus II semua siswa telah tuntas. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima yaitu melalui Meningkatkan hasil belajar Gerak dasar manipulatif lempar tangkap dalam bermain bola kasti melalui pendekatan bermain pada siswa Kelas III SD Negeri 46 pada Kecamatan Telutih Kabupaten Maluku Tengah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan meningkatkan hasil belajar Gerak dasar manipulatif lempar tangkap dalam bermain pada siswa kelas III SD Negeri 46 Maluku Tengah.
2. Peningkatan hasil belajar *passing* menggunakan tangan pada permainan bola kasti pada kelas III SD Negeri 46 Maluku Tengah, terlihat pada hasil tes belajar siswa *passing* menggunakan tangan selama dua siklus, yaitu siklus I (5,23%), dan siklus II 100%, dan ada peningkatan sebesar (9,67%). Penggunaan variasi media pembelajaran yang dilakukan guru penjaskesrek di kelas III pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi Pemain (Siswa / Atlet)

Siswa disarankan untuk lebih serius dan aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya materi permainan bola kasti, agar penguasaan gerak dasar manipulatif (seperti melempar, menangkap, dan memukul bola) semakin matang.

Bagi Pelatih / Guru PJOK

Guru atau pelatih disarankan untuk menggunakan variasi model, metode, atau media pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan (misalnya melalui pendekatan bermain atau *game-based learning*) agar siswa tidak cepat bosan dan termotivasi menguasai gerak manipulatif.

Bagi Sekolah (Lembaga Pendidikan)

Sekolah disarankan untuk terus melengkapi dan merawat sarana serta prasarana olahraga, khususnya alat-alat penunjang permainan bola kasti (seperti bola yang layak, pemukul yang aman, dan ketersediaan lapangan yang memadai).

Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti aspek gerak dasar manipulatif ini dengan cakupan subjek yang lebih luas, misalnya membandingkan antara siswa sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP), atau melibatkan sekolah di daerah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Akhmad, I. (2017). *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Medan: Unimed Press.

Alie, N. H. (2013). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X2 SMA Neg . 3 Gorontalo Pada Materi Jarak Pada Bangun Ruang. Jurnal Entropi.

Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958

Aritonang, K. T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Penabur.

Hartono. (2019). Metodologi Penelitian: Paradigma Baru dalam Riset Pendidikan dan Sosial. Jakarta: [Nama Penerbit].

Houlihan, B. (2016). Educational Policy and Sports Performance: The Role of Schools in Athletic Success. Journal of Sports Policy and Education, 10(3), 45-60.

Harsono. (2017). Coaching dan aspek psikologis dalam olahraga. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Herwin. (2018). Pembelajaran keterampilan motorik dalam pendidikan jasmani. Yogyakarta: UNY Press.

Husdarta, J. S., & Nurlan, A. (2010). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Mahendra, A. (2001). Menuju Perkembangan Menyeluruh Menyiasati Kurikulum Pendidikan Jasmani Disekolah Menengah Umum. depdiknas.

Muhajir.(2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMP/MTS Kelas VII (Edisi Revisi). Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mulyanto, R. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Penjas*. Bandung: UPI.

Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan.

Prapitasari, I., Utami, K., Setyarini, R., … S. A.-J. K., 2017, undefined, Pandiana, L., Komunitas, S. N.-J. K., & 2018, undefined. (2019). Bab Iii Metodologi Penelitian. 62–76.

Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. *(Catatan: Edisi cetakan buku ini sering juga ditulis tahun 2011 atau 2014 tergantung cetakan buku fisik yang Anda pegang, namun format dasarnya tetap sama).*

Samsudin. (2008). Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak. Prenada Media Group.

Samsudin. (2018). Model prototype pembelajaran pendidikan jasmani Kurikulum 2013 sekolah dasar. *Dalam Prosiding Seminar dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta*.

Sucipto. (2019). *Permainan Bola Kasti*. Depok: Rajawali Pers (atau Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan / Penerbit terkait sesuai edisi buku yang Anda pegang).

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sajoto, M. (2018). Pembinaan kondisi fisik dalam olahraga. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sudjana, N. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. In Sinarbaru.

Sugiyanto. (2012). *Menjadi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang Profesional dan Kompeten*. Naskah Materi Disampaikan pada Pelatihan Metode Pembelajaran Inovatif Guru (Ditjendikti).

Sukarman. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk Sekolah Menengah Pertama / Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.

Susanto. (2021). Upaya pengembangan karakter peserta didik melalui pendidikan jasmani dan olahraga. Scientific Archive Personal Journal, 1001.

Winarno, M. E., Mustafa, P. S., & Supriyadi, S. (2019). Penilaian pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada sekolah menengah pertama negeri kota Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(10), 1364–1379.