

Pengembangan alat pukul (loban) dan bola kasti (serpa) sebagai media untuk menarik minat siswa bermain kasti kelas IV MI Nurul Huda Gandusari

Development of a bat (loban) and baseball (serpa) as media to attract students' interest in playing baseball for class IV MI Nurul Huda Gandusari

Dwiani Agustina¹, Vega Mareta Sceisarriya²

^{1,2}SI PJKR, STKIP PGRI Trenggalek, Indonesia

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya minat siswa dalam bermain kasti dikarenakan ketebatasan guru dalam membuat model pembelajaran yang inovatif seperti membuat media yang menarik untuk belajar bermain kasti, sehingga membuat siswa tidak semangat dan bosan dengan materi bola kasti. Oleh karena itu, diperlukanya pengembangan media pembelajaran alat pukul (loban) dan bola kasti (serpa) supaya siswa senang dan tertarik dalam bermain kasti. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuisioner. Berdasarkan penelitian diperoleh bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa alat pukul (loban) dan bola kasti (serpa) mampu manarik minat siswa kelas IV di MI Nurul Huda Gandusari dapat disimpulkan bahwa dengan memodifikasi media berupa alat pukul (loban) dan bola kasti (serpa) sebagai media dapat menarik minat siswa bermain kasti hal ini dapat dibuktikan dari hasil persentase nilai yang menunjukkan nilai rata-rata pada hasil uji coba kelompok kecil nilai rata-ratanya 83% sedangkan nilai rata-rata pada hasil uji coba kelompok besar menunjukkan peningkatan yaitu jumlah nilai rata-ratanya 93%. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berupa alat pukul (loban) dan bola kasti (serpa) kategori baik dan bisa digunakan sebagai media yang menarik siswa dalam bermain kasti. Secara keseluruhan alat pukul loban dan bola serpa ini telah dinyatakan layak digunakan dalam permainan kasti setelah melalui validasi dari ahli media dan ahli permainan tradisional.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Minat Siswa*

Abstract

The background of this research is the lack of interest of students in playing baseball because of the limitations of teachers in making innovative learning models such as making interesting media for learning to play baseball, thus making students not excited and bored with baseball material. Therefore, it is necessary to develop learning media for hitting tools (loban) and baseball (serpa) so that students are happy and interested in playing baseball. This research using the ADDIE model. The instrument in this study used questionnaires. Based on the research, it was found that with the development of learning media in the form of a punch (loban) and baseball (serpa) able to attract the interest of fourth grade students at MI Nurul Huda Gandusari it can be said that by modifying the media in the form of a punch (loban) and baseball (serpa). This can be proven from the results of the percentage value which shows the average value in the small group trial results the average value is 83% while the average value in the large group trial results shows an increase in the number of scores. the average is 93%. Thus, the development of learning media in the form of a punch (loban) and baseball (serpa) is in good category and can be used as a medium that attracts students to play baseball. Overall, the loban bat and the serpa ball were declared suitable for use in the baseball game after going through validation from media experts and traditional game experts.

Keywords: *Development, Learning Media, Student Interest*

<https://dx.doi.org/10.20961/phduns.v19i2.64453>

PENDAHULUAN

Pengembangan dapat memperluas dan menambah pengetahuan yang telah ada. Pada hakikatnya pengembangan adalah usaha pendidikan baik formal maupun non formal yang dilakukan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan- kemampuan, sebagai bekal atas

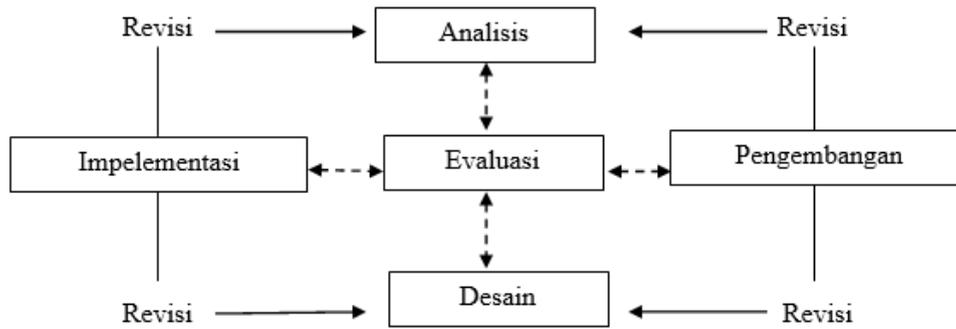
prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri (Krisnani et al., 2015). Oleh karena itu, dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menghasilkan produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan dan mendukung serta meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran (Putro, 2016). Kemudian, Permainan Bola Kasti merupakan cabang olahraga yang memiliki unsur-unsur pendidikan secara keseluruhan yang mengimplikasikan kegiatan jasmani serta pembinaan pengembangan mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang didalamnya (Knowles et al., 2020). Kasti adalah permainan bola kecil yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari 2 (dua) regu, setiap regu terdiri dari 12 (dua belas) pemain, yang menggunakan media berupa bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu, tiang hinggap, dan nomor dada. Dalam permainan bola kasti terdapat teknik dasar antara lain lari, lempar tangkap dan memukul (Knowles et al., 2020).

Akan tetapi, berdasarkan observasi peneliti menemukan fakta bahwa siswa kelas IV MI Nurul Huda Gandusari kurang memiliki minat dalam bermain kasti dikarenakan ketebatasan guru dalam membuat model pembelajaran yang inovatif seperti membuat media yang menarik untuk belajar bermain kasti. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media berupa alat pemukul (Loban) dan bola kasti (Serpa) sebagai media untuk menarik minat siswa dalam bermain kasti. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan pengembangan penelitian dengan judul “Pengembangan Alat Pukul (Loban) Dan Bola Kasti (Serpa) Sebagai Media Untuk Menarik Minat Siswa Bermain Kasti Kelas IV MI Nurul Huda Gandusari”.

METODE

Peneliti menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation) untuk mengembangkan alat berupa bola dan alat pukul kasti untuk menarik minat siswa dalam bermain kasti. Pada kelas IV MI Nurul Huda Gandusari model ADDIE memiliki 5 tahapan dalam pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Alasan penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu dikarenakan model ADDIE memiliki tahapan yang sistematis dan terdapat evaluasi pada setiap tahapannya. Prosedur penelitian pada pengembangan alat pukul dan bola kasti pada proses pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan kasti kelas IV yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan

PEMBAHASAN

Produk Awal

Pada bagian ini peneliti membahas tentang prototipe produk awal yang dibuat sebelum melakukan perbaikan produk dan melakukan evaluasi kepada ahli media.

a. Alat pukul (loban)

Awal mula terbentuknya alat pukul (loban) adalah tongkat dari paralon yang berdiameter 26.67 mm kemudian di ukur dan panjangnya disesuaikan dengan alat pukul kasti yaitu 58 cm. setelah mendapatkan ukuran yang pas kedua ujungnya diberi dop dan untuk membedakan antara pegangan dan pemukul, pukulan di balut dengan lakban. Tujuan dalam pembuatan Alat pukul (loban) adalah membuat alat pukul kasti yang ringan dengan bahan yang awet dan aman serta unik sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. dengan adanya modifikasi alat pukul loban anak lebih mudah dalam memukul bola.



Gambar 2. Prototipe Alat Pukul (Loban)

b. Bola serpa

Awal mula terbentuknya Bola serpa adalah serabut kelapa yang dibentuk menjadi bulat kemudian dilapisi dengan balon yang direkatkan dengan karet sehingga membentuk bola yang ukurannya 8 cm selanjutnya agar tampilannya lebih menarik serabut kelapa dimasukkan ke dalam bola plastik dan direkatkan dengan lakban. Tujuan dalam pembuatan bola serpa adalah membuat bola kasti yang menarik dengan desain yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan memodifikasi bola serpa maka permainan bola kasti lebih menyenangkan dan mengembirakan.



Gambar 3. Prototipe Bola Serpa**Produk Akhir**

Produk akhir merupakan produk yang telah dievaluasi dan disetujui oleh Ahli media. Desain pada produk akhir memiliki tampilan visual yang lebih menarik. Selain itu lebih nyaman untuk digunakan karena sudah terbalut bahan yang aman. Validator menyatakan bahwa produk berupa bola kasti (serpa) dan alat pukul (loban) sudah bagus dan cocok untuk siswa. Berikut perbaikan yang dilakukan:

- a. Bentuk alat pukul (loban) sesuaikan dengan ukuran standar
- b. Perlu diperhatikan berat alat pukul (loban) karena meningat alat akandigunakan untuk anak SD
- c. Bahan alat pukul (loban) yang terbuat dari paralon mungkin tidak bisasama persis dengan bahan kayu tetapi sudah menyerupai standar
- d. Bola kasti (serpa) sesuaikan dengan ukuran asli bola
- e. Ukuran bola hampir mendekati standar
- f. Warna permukaan bola tidak perlu diberi warna tambahan cukup warna asli kain flannel yang dikombinasi.
- g. Gunakan lem dengan daya rekat tinggi.
- h. Perlu ditambahkan mengenai kemenarikan warna bola yang tujuannyamenarik perhatian dan minat siswa
- i. Ukuran diameter pegangan lebih kecil dipemukul dan diseuaikan denganukuran tangan anak SD.
- j. Seyogyanya ujung pemukul masih runcing diratakan atau diberi tutup.



Gambar 4. Desain Akhir Pemukul dan Bola

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV di MI Nurul Huda Gandusari dapat disimpulkan bahwa dengan memodifikasi media berupa alat pukul (loban) dan bola kasti (serpa) sebagai media dapat menarik minat siswa bermain kasti hal ini dapat dibuktikan dari hasil prosentase nilai yang menunjukkan nilai rata-rata pada hasil uji coba kelompok kecil nilai rata-ratanya 83% sedangkan nilai rata-rata pada hasil uji coba kelompok besar menunjukkan peningkatan yaitu jumlah nilai rata-ratanya 93%. Dengan demikian, pengembangan media

pembelajaran berupa alat pukul (loban) dan bola kasti (serpa) kategori baik dan bisa digunakan sebagai media yang menarik siswa dalam bermain kasti.

REFERENSI

- Abadiyah, R. (2016). Pengaruh Budaya Organisasi, Kompensasi terhadap Kepuasan Kerja dan Kinerja Pegawai Bank di Surabaya. *JBMP (Jurnal Bisnis, Manajemen Dan Perbankan)*, 2(1), 49–66. <https://doi.org/10.21070/jbmp.v2i1.837>
- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>
- Cutter-Mackenzie-Knowles, A., Brown, S. L., Osborn, M., Blom, S. M., Brown, A., & Wijesinghe, T. (2020). Issn 2477-3311. *Australian Journal of Environmental Education*, 36(2), 105–128. https://www.cambridge.org/core/product/identifier/S0814062620000312/type/journal_article
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 124–142.
- Lingin, S. S. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi. *Teknologi Pendidikan PPs Universitas Negeri Medan. Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22–30.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- N, F. A., Krisnani, H., & Darwis, R. S. (2015). Pengembangan Desa Wisata Melalui Konsep Community Based Tourism. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 341–346. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i3.13581>
- Putro, B. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Untuk Anak Usia Dini. *BRAVO'S (Jurnal Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan)*, 4(2).
- Sadiman, A. S. dk. (2009). *Media Pendidikan*. Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban, V(1), 5.
- Setiadi, A. (n.d.). Pemanfaatan media sosial untuk efektifitas komunikasi. 1. SUMAWATI. (2021). Sumawati, 1–48.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>