

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL  
MELALUI PERMAINAN BOLA KASTI  
SISWA KELAS IV A SD N NOGOPURO,  
KECAMATAN DEPOK, KABUPATEN SLEMAN  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Rohman Pambudi  
NIM 09108244122

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
AGUSTUS 2013**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN BOLA KASTI SISWA KELAS IV A SD N NOGOPURO, KECAMATAN DEPOK, KABUPATEN SLEMAN TAHUN PELAJARAN 2012/2013”** yang disusun oleh Rohman Pambudi, NIM 09108244122 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

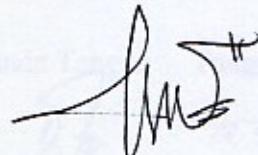


## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 3 Juli 2013  
Yang menyatakan,



Rohman Pambudi  
NIM 09108244122

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN BOLA KASTI SISWA KELAS IV A SD N NOGOPURO, KECAMATAN DEPOK, KABUPATEN SLEMAN TAHUN PELAJARAN 2012/2013" yang disusun oleh Rohman Pambudi, NIM 09108244122 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 24 Juli 2013 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sudarmanto, M. Kes.	Ketua Penguji		15/8 2013
Murtiningsih, M. Pd.	Sekretaris Penguji		21/7 2013
Dr. Suwarjo, M. Si.	Penguji Utama		3/7 2013
Banu Setyo Adi, M. Pd.	Penguji Pendamping		28/8 2013

Yogyakarta, 21 AUG 2013.

Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd

NIP. 19600902 198702 1 001

## **MOTTO**

Bermain, Bersenda Gurau, Tertawa Bersama merupakan harapan bagi anak bangsa menuju keterampilan bersosial yang hakiki (Penulis).

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ibu saya dan Ayah saya tercinta, terimakasih atas cinta, kasih sayang dan pengorbananmu selama ini yang tak ternilai harganya.
2. Almamater tempat saya menimba ilmu: Fakultas Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Tanah airku dan Bangsaku Indonesia.

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN  
BOLA KASTI SISWA KELAS IV A SD N NOGOPURO,  
KECAMATAN DEPOK, KABUPATEN SLEMAN  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Oleh

Rohman Pambudi  
NIM. 09108244122

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan bola kasti siswa kelas IV A SD N Nogopuro, Tahun Ajaran 2012/2013.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A SD N Nogopuro yang berjumlah 34 anak. Model penelitian ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Tahapan siklus dalam penelitian ini menggunakan langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, analisis dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan bola kasti dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas IV A SD N Nogopuro Tahun Ajaran 2012/2013 dengan melakukan tindakan berupa memberikan pemahaman kepada siswa mengenai manfaat bermain, melakukan pembagian tim secara seimbang dan dengan komposisi secara heterogen. Hal ini ditunjukkan dengan hasil peningkatan keterampilan sosial setelah diberi tindakan pada siklus I, diperoleh hasil bahwa dari 34 siswa, 7 siswa (20,59%) pada kategori baik. Hasil observasi berikutnya pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami kenaikan, yaitu menjadi 33 siswa (97,06%) pada kategori baik dan sangat baik. Perolehan hasil angket pratindakan dari 34 siswa, diketahui bahwa keterampilan sosial siswa yang masuk dalam kategori baik dan sangat baik mencapai 22 siswa (64,71%). Hasil siklus 1 menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa meningkat pada kategori baik dan sangat baik menjadi 27 siswa (79,41%). Hasil siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan keterampilan sosial pada kategori baik dan sangat baik menjadi 34 siswa (100%).

Kata kunci : keterampilan sosial, permainan bola kasti.

## **KATA PENGANTAR**

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Pemurah, penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang disusun untuk melengkapi sebagian syarat mencapai derajat Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S.Pd) di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Skripsi dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Bola Kasti Siswa Kelas IV A SD N Nogopuro, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman Tahun Pelajaran 2012/2013” tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh pendidikan di UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Wakil Dekan satu Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan untuk melakukan penelitian.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan motivasi dalam penelitian ini.
5. Bapak Sudarmanto M.Kes, pembimbing utama yang telah memberikan pengarahan, petunjuk dan bimbingan sejak penelitian sampai terselesaiannya penulisan skripsi ini.
6. Bapak Banu Setyo Adi M.Pd, pembimbing dua yang atas pengarahan, petunjuk serta masukan yang membangun kepada penulis sebagai dosen pembimbing II atas kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini.
7. Bapak Agung Hastomo, M.Pd, validasator instrumen yang telah memberikan saran dan mengevaluasi instrumen dalam penelitian ini.

8. Kepala Sekolah SD N Nogopuro Yogyakarta yang telah memberi ijin penelitian di sekolah.
9. Semua keluarga atas doa, kasih sayang dan dukungan yang tidak pernah berhenti sampai saat ini.
10. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu oleh penulis yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menghargai segala saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi peningkatan sumber daya manusia serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi Indonesia.

Yogyakarta, 3 Juli 2013  
Penulis

Rohman Pambudi  
Nim. 09108244122

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
LAMPIRAN.....	xiii
 I. PENDAHULUAN .....	1
Latar Belakang Masalah.....	1
Identifikasi Masalah .....	7
Pembatasan Masalah .....	8
Rumusan Masalah .....	8
Tujuan Penelitian.....	8
Manfaat Penelitian.....	8
 II. KAJIAN TEORI.....	10
A. Keterampilan Sosial .....	10
1. Pengertian Keterampilan Sosial .....	10
2. Aspek Keterampilan Sosial .....	11
3. Pembentuk Keterampilan Sosial Anak.....	13
4. Perilaku Yang Menimbulkan Penerimaan Sosial.....	16
5. Penghambat Keterampilan Sosial.....	17
B. Bermain dan Permainan.....	19
1. Bermain .....	19
a. Klasifikasi Bermain .....	21
b. Fungsi Bermain .....	22
2. Permainan.....	24

a. Pengelompokan Permainan .....	25
b. Manfaat Permainan .....	26
C. Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar .....	26
1. Pengertian Pendidikan Jasmani .....	27
2. Tujuan Pendidikan Jasmani.....	28
D. Permainan Tradisional.....	30
E. Permainan Bola Kasti .....	31
F. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bola Kasti Bagi Anak-anak..	34
G.Karakteristik Anak Sekolah Dasar .....	35
H.Pengaruh Permainan Bola Kasti Terhadap Keterampilan Sosial .....	37
I. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan.....	38
J. Kerangka Pikir .....	39
K. Hipotesis Tindakan.....	41
L. Definisi Operasional Variabel .....	41
 III. METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	42
1. Jenis Penelitian.....	42
2. Desain Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Subjek Penelitian .....	44
D. Seting Penelitian.....	44
E. Objek Penelitian.....	45
F. Model Penelitian .....	45
G. Instrumen Penelitian.....	48
H. Teknik Pengumpulan data .....	52
I. Analisis Data Penelitian.....	53
J. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	56
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	57
A. Hasil Penelitian.....	57
a. Siklus I.....	63
b. Siklus II .....	73
B. Pembahasan .....	84
 V. KESIMPULAN DAN SARAN .....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran .....	89
DAFTAR PUSTAKA .....	90
LAMPIRAN .....	93

## **DAFTAR GAMBAR**

1.Susunan Kelas .....	32
2.Alur PTK Menurut Suharsimi Arikunto (2010:17).....	45
3.Siswa Berbicara Dengan Temannya Saat Proses Pembelajaran Berlangsung.....	58
4.Grafik Hasil Angket Keterampilan Sosial Siswa Pada Tahap Pratindakan .....	59
5.Grafik Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa Pada Siklus I.....	66
6.Grafik Hasil Angket Keterampilan Sosial Siswa Siklus I.....	68
7.Grafik Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus II.....	77
8.Kenaikan Aspek Keterampilan Sosial Siswa Siklus I ke Siklus II(observasi).....	78
9.Grafik Angket Keterampilan Sosial Siswa Pada Siklus II.....	79
10. Kenaikan Aspek Keterampilan Sosial Siswa Siklus I ke Siklus II(angket) .....	80

## DAFTAR TABEL

1.Jumlah Siswa di SD N Nogopuro Tahun Ajaran 2012/2013 .....	44
2.Kisi-kisi Observasi Kegiatan Siswa .....	49
3.Kisi-Kisi Angket Kegiatan Siswa .....	50
4.Kisi-Kisi Wawancara Kegiatan Siswa .....	51
5.Kualifikasi Keterampilan Sosial .....	54
6.Persentase Angket Keterampilan Sosial Siswa Pada Tahap Pratindakan .....	59
7.Pencapaian Angket Keterampilan Sosial Siswa Pada Tahap Pratindakan.....	60
8. Persentase Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa Siklus I.....	66
9.Pencapaian Setiap Aspek Keterampilan Sosial Siswa Pada Siklus I.....	67
10.Persentase Hasil Angket Keterampilan Sosial Siswa Siklus I .....	67
11.Pencapaian Setiap Aspek Keterampilan Sosial Pada Siklus I.....	68
12.Perubahan Aspek Keterampilan Sosial Dari Pratindakan Ke Siklus I.....	69
10.Persentase Hasil Angket Keterampilan Sosial Siswa Siklus I .....	67
13. Persentase Hasil Observasi Pada Siklus II.....	76
14.Pencapaian Observasi Setiap Indikator Keterampilan Sosial Pada Siklus II.....	77
15.Pencapaian Angket Setiap Aspek Keterampilan Sosial Siswa Pada Siklus II.....	79

## **LAMPIRAN**

1. Lampiran 1 .....	93
2. Lampiran 2.....	97
3. Lampiran 3.....	100
4. Lampiran 4.....	133

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia secara kodrati merupakan makhluk sosial. Dalam kehidupan sehari-harinya, manusia tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain meskipun manusia tersebut mempunyai kedudukan dan kekayaan. Setiap manusia cenderung untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan manusia lainnya. Manusia memerlukan mitra untuk mengembangkan kehidupan yang layak bagi kemanusiaan.

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk bermasyarakat, hal ini dapat dilihat dari sikap ramah terhadap sesama, mempunyai rasa simpati, empati dan hasrat akan penerimaan sosial. Namun pada pola hidup anak di era sekarang ini sangatlah berbeda. Pola hidup masa kini selalu disibukkan dengan kegiatannya masing-masing, seperti bermain *play station*, *game online*, *blackberry* atau internet menjadi suatu kebiasaan sehari-hari yang apabila tidak dibatasi dalam penggunaanya maka dapat mempengaruhi kehidupan sosial anak (Achroni, 2012:29).

Pada perkembangan fasilitas dan akses yang serba *modern*, tidak hanya orang dewasa yang dapat menikmati kemudahannya akan tetapi kalangan anak-anak juga bisa menikmati fasilitas tersebut. Fasilitas seperti *play station* maupun *game-game online* sudah ada di berbagai daerah dan bisa diakses melalui internet maupun *handphone* yang kini sudah dimiliki oleh siapa saja. Dampak dari tidak

terkontrolnya dalam bermain *game* akan membuat anak kehilangan waktu untuk bersosialisasi. Hal ini dapat mengakibatkan anak menjadi terisolasi dari pergaulan dan keterampilan sosialnya menjadi tidak berkembang, serta kepekaan sosial anak pun akan menjadi rendah (Achroni, 2012:32).

Selain karena permainan modern, rendahnya keterampilan sosial anak juga disebabkan karena kurangnya waktu bermain dengan teman-temannya. Kecenderungan orang tua yang lebih menekankan anak untuk terus belajar tanpa diimbangi dengan bermain merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya keterampilan sosial anak. Pandangan yang keliru tentang aktivitas bermain pada anak ini membuat banyak orang tua mengabaikan hak anak untuk bermain (Achroni, 2012: 18).

Bermain memberikan anak untuk mendapatkan berbagai pengalaman belajar, seperti mengalah, dapat memahami teman lain, belajar bersikap demokratis dan belajar bersosialisasi. Sifat-sifat baik dapat diperoleh dari permainan yang bersifat tradisional karena munculnya interaksi anak dengan teman bermainnya. Munculnya interaksi sosial anak melalui permainan tradisional dapat memberikan bekal bagi anak untuk kehidupannya kelak. Permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal penting yang nantinya sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti melatih cakap hitung-menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih keberanian, melatih bersikap jujur, sportif, dan sebagainya (Tashadi, 1993:57-59).

Permainan tradisional biasanya dimainkan anak-anak setelah pulang sekolah dan dapat juga diterapkan di sekolah dasar untuk menunjang perkembangan anak. Permainan ini dapat berjalan dengan baik apabila guru memandang permainan sebagai suatu media pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi yang berharga pada perkembangan sosial anak. Fungsi permainan tradisional secara umum adalah sebagai penghibur atau kesenangan dan sebagai pelepas lelah (Suharsimi Arikunto, dkk. 2006 : 1).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang disebutkan bahwa:

pendidikan nasional berupaya mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan UU Republik Indonesia tentang system pendidikan nasional tersebut maka masyarakat Indonesia diharapkan mempunyai kesadaran kehidupan berbangsa dan bernegara yang harmonis dan demokratis dengan tetap memperhatikan norma-norma yang telah dibuat dan menjadi kesepakatan bersama. Pembinaan karakter yang termudah dapat dilakukan ketika anak-anak masih duduk di bangku SD. Hal ini menjadi tolak ukur agar guru mampu mengoptimalkan karakter siswa sehingga keterampilan sosialnya meningkat. Siswa SD yang belum memiliki sifat kurang baik sangat memungkinkan untuk ditanamkan sifat-sifat yang baik khususnya dalam hal mengasah hubungan atau keterampilan sosialnya (Sukirman Dharmamulya, dkk. 2005: 37).

Orang tua dan guru SD mempunyai peranan yang sangat vital dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dan yang terpenting adalah dikembangkan sejak dini terutama di tingkat SD. Pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa diharapkan dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan mudah dipahami anak, sehingga guru dapat memberi stimulus positif yang efektif pada anak. Salah satu cara yaitu melalui bermain sambil belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung pada objek yang dipelajari. Melalui metode pembelajaran yang menyenangkan siswa diupayakan harus terlibat langsung secara realistik yang bersifat aktif dan sosial, yang baik diterapkan di kurikulum TK dan SD (Sugihartono, dkk. 2007:109).

Hal tersebut sangat penting dilakukan sehingga dapat menerapkan teori belajar konstruktivisme yang melibatkan peserta didik secara langsung pada pembelajaran sikap dan moral, yaitu dengan menerapkan beberapa permainan tradisional sebagai media bermain sekaligus belajar. Media yang disediakan hendaknya ramah lingkungan serta banyak manfaat yang bisa diperoleh dari beberapa permainan tradisional, yaitu untuk melatih kecerdasan dan juga dapat menumbuhkan intelektual, rasa percaya diri, kejujuran, tenggang rasa, serta rasa sosial pada anak. Hal ini mempertimbangkan bahwa aspek bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial anak. Anak akan bersosialisasi dengan teman-temannya sehingga dapat memberikan berbagai pengalaman berharga. Pembelajaran kelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi dan bertenggang rasa dengan sesama teman (Izzaty, dkk. 2008:114).

Indonesia memiliki banyak permainan tradisional dari berbagai daerah yang kini sudah banyak ditinggalkan oleh anak-anak. Banyak sekali manfaat yang diperoleh dari permainan tradisional selain medianya yang ramah lingkungan. Permainan tradisional bisa melatih kecerdasan anak serta sosialisasi yang baik, dapat meningkatkan percaya diri pada anak, karena permainannya sebagian besar berkelompok sehingga memerlukan kerjasama dan interaksi. Nilai-nilai positif yang terdapat pada permainan tradisional bisa diterapkan di sekolah untuk membentuk karakter anak usia SD dan tentunya dapat melestarikan permainan tradisional sebagai warisan budaya yang tidak ternilai harganya.

Permainan bola kasti salah satu permainan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan keseluruhan dan melibatkan aktifitas jasmani serta pembinaan pengembangan mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Harahap, 2012: 7). Kasti merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, di samping memiliki manfaat untuk menjaga kebugaran tubuh siswa.

Dalam permainan bola kasti gerakan yang dominan adalah gerakan, menangkap, melempar, memukul, berlari serta menghindar. Semua gerakan-gerakan tersebut dikoordinasikan dalam permainan bola kasti. Tujuan permainan ini di samping mendapatkan kesenangan juga terdapat unsur kesehatan fisik dan kerja sama antar individu dengan kelompok (Harahap, 2012: 9). Pada saat permainan kasti berlangsung, siswa akan melakukan komunikasi dengan teman sebayanya, baik teman perempuan maupun dengan teman laki-laki selama permainan kasti berlangsung. Terjadinya komunikasi dengan teman sebayanya membuat siswa akan

terampil dalam berkomunikasi yang baik atau bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IV A SD Negeri Nogopuro sehubungan dengan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada saat pelaksanaan KKN-PPL Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2012. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa rata-rata siswa kelas IV A mempunyai keterampilan sosial yang rendah. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajar di kelas IV A. Peneliti melihat bahwa ada sebagian siswa yang memilih untuk mengerjakan soal secara sendiri (tidak mau bekerjasama) saat diberikan tugas berkelompok, sebagian siswa memilih teman yang akan dijadikan kelompoknya yaitu, anak perempuan memilih teman perempuan dan sebaliknya (*antagonisme jenis kelamin*), dan ada siswa yang tidak mau membantu temannya yang kesulitan memahami materi pelajaran. Begitu pula pada jam istirahat, siswa mempunyai kelompok bermainnya sendiri (membuat *gang*) yang didominasi oleh siswa yang dominan di dalam kelasnya, sehingga siswa yang lemah cenderung tertindas. Siswa yang dominan sering mengejek atau mengertak siswa yang lemah bahkan sampai terjadi kontak fisik.

Kecenderungan siswa melakukan perilaku yang kurang baik salah satunya disebabkan oleh kegemaran siswa dalam melakukan permainan atau bermain *game online* yang terdapat dalam *handphone* maupun internet yang pemakaiannya berlebihan. *Game* tersebut menyebabkan siswa terisolasi dari pergaulannya yang berimbang keterampilan sosial anak yang rendah (Achroni, 2012: 32). Pola keterampilan sosial melalui permainan *modern* tidak bisa

mengekspresikan hubungan sosial dua arah. Oleh sebab itu pentingnya permainan tradisional diterapkan dalam model pembelajaran adalah sebagai sarana untuk melatih dan meningkatkan keterampilan sosial siswa. Permainan tradisional menitikberatkan pada hubungan dua arah atau lebih, kerjasama, empati dan tanggung jawab.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka pilihan peneliti adalah menggunakan permainan bola kasti. Peneliti terdorong untuk mengungkapkan peningkatan keterampilan sosial melalui permainan bola kasti siswa kelas IV A SD N Nogopuro Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman tahun pelajaran 2012/2013.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terdapat di SD N Nogopuro adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya keterampilan sosial siswa.
2. Sebagian siswa memilih untuk mengerjakan soal secara sendiri (tidak mau bekerjasama) saat diberikan tugas berkelompok.
3. Sebagian siswa memilih-milih teman dalam satu kelompok.
4. Siswa mempunyai kelompok bermainnya sendiri (membuat *gang*) sehingga siswa yang lemah cenderung tertindas.
5. Siswa yang dominan sering mengejek atau mengertak siswa yang lemah bahkan sampai terjadi kontak fisik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan pada rendahnya keterampilan sosial siswa kelas IV A SD N Nogopuro Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang pentingnya permasalahan yang diteliti, maka dikemukakan rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

Bagaimana meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan bola kasti siswa kelas IV A SD N Nogopuro Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah seperti berikut.

Untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan bola kasti siswa kelas IV A SD N Nogopuro Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dikelompokan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

## **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui permainan bola kasti.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal keterampilan sosialnya.
- b. Bagi guru, dapat menjadikan acuan untuk lebih kreatif dalam memilih permainan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.
- c. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat diimplementasikan untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan bola kasti siswa kelas IV A SD N Nogopuro.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Keterampilan Sosial**

##### **1. Pengertian Keterampilan Sosial**

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal. Keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan sosial menurut (Gunarti, dkk. 2008: 114) merupakan suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri.

Keterampilan sosial merupakan bagian penting dari kemampuan hidup manusia. Tanpa memiliki keterampilan sosial, manusia tidak dapat berinteraksi dengan orang lain yang ada di lingkungannya karena keterampilan sosial dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Ahmad (Eliza, 2008:39), keterampilan sosial jika ditinjau dari konteks anak sebagai siswa di sekolah adalah kemampuan siswa untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima oleh masyarakat. Secara spesifik Nasution (2010:1) menjelaskan bahwa keterampilan sosial anak adalah cara anak melakukan interaksi, baik dalam bertingkah laku maupun berkomunikasi dengan orang lain.

Hurlock (1978:251) menyatakan orang yang memiliki keterampilan sosial adalah mereka yang perilakunya mencerminkan keberhasilan di dalam tiga proses sosialisasi. Ketiga proses sosialisasi yaitu, belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sikap sosial. Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar mengenai cara-cara mengatasi dan melakukan hubungan sosial dengan baik.

Berdasarkan dari pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar sosial yang menghasilkan bentukan mental dan perilaku yang dapat diterima secara sosial melalui komunikasi verbal dan non-verbal.

## **2. Aspek Keterampilan Sosial**

Pola keterampilan sosial pada masa kanak-kanak yang berlanjut sampai masa kanak-kanak akhir menurut Hurlock (1978:262) ada 8 dari 11 aspek utama dalam keterampilan sosial. Peneliti mengambil 8 aspek keterampilan sosial berdasarkan permasalahan krusial yang terangkum pada saat observasi awal. Permasalahan krusial tersebut semuanya berhubungan erat dengan proses pembentukan kepribadian sosial serta kemampuan bersosialisasi yang rendah pada diri siswa di kelas IV A SD N Nogopuro. Pengembangan sejak dini dari delapan aspek tersebut akan mampu membentuk siswa yang terampil dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya maupun dengan orang lain. Delapan aspek penting tersebut adalah sebagai berikut.

a. Kerjasama.

Kerjasama adalah dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu.

b. Persaingan yang baik.

Persaingan yang baik adalah bentuk keinginan untuk mendapatkan tujuan dengan cara-cara yang baik (tidak curang) dan menerima kekalahan dengan lapang dada (sportif).

c. Kemurahan hati.

Kemurahan hati adalah sikap suka memberi yang ditunjukkan kepada orang lain berupa bantuan materi maupun immaterial (tenaga, ide dan solusi permasalahan).

d. Hasrat akan penerimaan sosial.

Hasrat akan penerimaan sosial adalah sikap atau tingkah laku sosial terhadap individu lain agar diterima masyarakat.

e. Simpati.

Simpati adalah suatu proses dimana seseorang merasa tertarik terhadap pihak lain, sehingga mampu merasakan apa yang dialami, dilakukan dan diderita orang lain.

f. Empati.

Empati adalah kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpati dan mencoba menyelesaikan masalah, dan mengambil perspektif orang lain.

g. Sikap ramah.

Sikap ramah adalah sikap baik hati dan menarik budi bahasanya, manis tutur kata dan sikapnya, suka bergaul dan menyenangkan dipergaulan.

h. Sikap tidak mementingkan diri sendiri.

Sikap tidak mementingkan diri sendiri adalah sikap tidak mementingkan kepentingan diri sendiri, kesenangan diri sendiri serta memikirkan kepentingan orang lain.

### **3. Pembentuk keterampilan sosial anak**

Perkembangan sosial anak didasari oleh kualitas hubungan anak dengan keluarga, kualitas bermain anak bersama teman sebayanya serta lingkungan luar. Keluarga mempunyai fungsi yang menonjol sebagai pemelihara dan sebagai wadah sosialisasi bagi anaknya. Apabila pola asuh orang tua terhadap anaknya baik maka keterampilan sosial anaknya kelak juga akan baik. Pola asuh yang baik adalah pola asuh otoritatif dimana orang tua melakukan kontrol kepada anak tetapi tidak terlalu ketat (Santrock, 2007 : 167).

Orang tua memiliki peranan besar pada anak dalam keterampilan sosialnya, namun teman sebaya juga memiliki pengaruh yang besar terhadap keterampilan sosial siswa karena selama di sekolah sebagian besar waktunya dihabiskan bersama teman (Santrock, 2007: 205). Interaksi dengan teman sebaya membantu anak membentuk opini tentang dirinya dengan melihat dirinya seperti apa yang dilihat orang lain.

Interaksi tersebut dapat dilakukan pada saat anak tersebut bermain, seperti pada saat bermain kasti. Sebelum bermain kasti, guru yang bertindak sebagai wasit menjelaskan terlebih dahulu aturan permainannya. Setelah para siswa memahami aturan tersebut, maka siswa akan berusaha menepati aturan tersebut dan tunduk pada kepemimpinan wasit (dalam hal ini adalah guru) pada saat bermain. Pada saat bermain siswa akan mengenal aturan sosial, patuh terhadap aturan yang berlaku, disiplin, bertanggung jawab, dan akan terbawa dalam proses interaksi sosialnya. Hal ini akan mendorong anak belajar menghadapi perasaan-perasaan dan perilaku teman mainnya.

Pada saat permainan tersebut berjalan, mereka juga akan belajar berunding, menyelesaikan konflik, dan bahkan berkompetisi. Intinya, pada saat mereka bermain, mereka akan belajar hidup berdampingan dengan orang lain, dan mendorong munculnya persahabatan dengan teman sebaya (Ismatul, Agung, dan Ellyya, 2011: 6).

Selain faktor keluarga dan teman sebaya tersebut, pengaruh dari luar rumah juga memberikan dampak bagi keterampilan sosial siswa. Pengalaman sosial awal di luar rumah melengkapi pengalaman di dalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak (Hurlock, 1978: 257). Jika anak merasa senang dengan hubungan dengan orang luar, maka mereka akan terdorong untuk berperilaku dengan cara yang dapat diterima oleh orang luar tersebut. Hal ini dikarenakan hasrat terhadap pengakuan dan penerimaan sosial sangat kuat pada masa kanak-kanak akhir.

Menurut Sunarto dan Agung Hartono (2006: 130-133), pembentuk perkembangan atau keterampilan sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor keluarga, kematangan anak, status sosial ekonomi keluarga, tingkat pendidikan, serta kemampuan mental terutama emosi dan intelegensi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembentuk keterampilan sosial anak dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor keluarga, teman sebaya, dan lingkungan luar rumah. Faktor keluarga merupakan pembentuk keterampilan sosial awal bagi anak, apabila keluarga mendidik anak dengan pola asuh yang baik. Faktor teman sebaya dan lingkungan juga memberikan andil yang sangat besar bagi kehidupan sosial anak di kehidupannya.

Teman sebaya dan lingkungan sangat berpengaruh besar dalam pembentukan kepribadian anak, perilaku, cara berpikir, cara bersikap, cara berucap, kepercayaan, semangat hidup, visi, idealisme, kondisi mental, akses informasi, penguasaan wawasan, dan juga tingkat kecerdasan anak. Pergaulan teman sebaya dan lingkungan luar tersebut dapat terbentuk dari aktivitas bermainnya. Hal ini dikarenakan sebagian besar waktu anak usia kelas IV SD dihabiskan untuk melakukan aktivitas utama dalam hidupnya yaitu, belajar di sekolah, bermain atau bergaul bersama teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya. Proses dinamika melalui permainan ini dapat dibentuk sejak awal dengan adanya aktivitas bermain kasti. Aktivitas permainan ini sangat positif dalam membentuk kepribadian dan keterampilan sosial anak, terutama dalam bekerja sama, bersosialisasi, berempati, tenggang rasa, serta menaati aturan sosial yang berlaku.

#### **4. Perilaku yang menimbulkan penerimaan sosial**

Perilaku yang dapat menimbulkan penerimaan sosial atau perilaku prososial menurut Santrock (2007: 138) yaitu, peduli terhadap keadaan dan hak orang lain, perhatian dan empati terhadap orang lain, dan berbuat sesuatu yang memberikan manfaat bagi orang lain. Menurut Grinder (1978: 366) untuk mencapai kebahagiaan seseorang memerlukan afeksi, keberhasilan dan penerimaan sosial. Penerimaan sosial di artikan sebagai perhatian positif dari orang lain.

Menurut Hurlock (Rita, 1996: 2), faktor yang menyebabkan anak-anak mendapatkan penerimaan sosial adalah kesan pertama yang menyenangkan, penampilan diri yang sesuai dengan kelompok, perilaku sosial yang ditandai dengan sikap kerjasama, tanggung jawab, bijaksana dan sopan, matang, penyesuaian sosial yang baik (jujur, tidak mementingkan diri sendiri), status sosial ekonomi yang sama atau sedikit di atas anggota kelompok dan tempat tinggal yang dekat.

Ciri-ciri keterampilan sosial yang baik menurut Hurlock (1978 : 296-297) adalah sebagai berikut.

Ramah, menyesuaikan diri tanpa menimbulkan kekacauan, mengikuti peraturan, menerima dengan senang apa yang terjadi, memiliki hubungan yang baik dengan orang dewasa dan anak-anak, baik terhadap orang lain, membagikan apa yang mereka miliki, mau bergiliran dalam setiap pemainan yang dimainkan berkelompok, memperlihatkan sikap adil terhadap anggota kelompok lain, tanggung jawab, berpartisipasi dan menikmati aktifitas sosial, merasa aman dalam status mereka dan membuat perbandingan yang menyenangkan antara diri sendiri dan teman sebaya mereka.

Anak yang diterima dengan baik dalam komunitas sosial akan menjadi pribadi yang lebih berorientasi pada kelompok dan tidak egosentris, mengutamakan orang lain, membangun ego mereka dan tidak mengecam sifat temannya yang tidak menyenangkan.

## **5. Penghambat keterampilan sosial**

Perlakuan yang salah terhadap anak akan mengakibatkan dampak yang sangat besar bagi anak dalam kehidupan bersosialnya. Menurut Santrock (2007:172-173) perlakuan tersebut meliputi: kekerasan fisik, penelantaran anak, kekerasan seksual, dan kekerasan emosional.

### a. Kekerasan fisik

Kekerasan fisik dicirikan oleh terjadinya cedera fisik yang diakibatkan oleh pemukulan, penggigitan maupun pembakaran. Orang tua tidak bermaksud menyakiti anak atau mencederai anak. Perlakuan fisik yang melewati batas akan berdampak negatif bagi anak.

### b. Penelantaraan anak

Penelantaran anak dicirikan oleh kegagalan dalam memenuhi kebutuhan dasar anak. Penelantaran ini bisa berupa penelantaran fisik, pendidikan, dan emosional.

- 1) Penelantaran fisik meliputi penolakan, penundaan dalam mencari perawatan kesehatan, pengusiran dari rumah atau penolakan anak yang pergi dari rumah.

- 2) Penelantaraan pendidikan mencakup pembiaran terhadap kasus pembolosan anak, tidak mendafarkan anak yang sudah saatnya bersekolah dan tidak memenuhi kebutuhan pendidikan anak.
- 3) Penelantaran emosional meliputi tindakan seperti tidak adanya perhatian terhadap kebutuhan anak akan adanya rasa kasih sayang atau ketidakmampuan untuk memberikan kepedulian psikologis yang perlu. Dampak yang ditimbulkan dari kurangnya kasih sayang orang tua terhadap anak yaitu, anak akan mencari aktifitasnya sendiri di luar rumah, seperti bermain *play station*, *video game*, dsb. Permainan yang dilakukan secara berlebihan menimbulkan anak bersifat individualistik dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya yang berdampak pada keterampilan sosial anak yang rendah.
- 4) Kekerasan seksual

Kekerasan seksual meliputi mempermainkan alat kelamin anak, pemerkosaan, dan sodomi.
- 5) Kekerasan emosional

Kekerasan emosional meliputi tindakan pengabaian oleh orang tua yang menyebabkan masalah emosional yang serius bagi anak.

Bentuk-bentuk perlakuan yang salah seperti di atas mengakibatkan keterampilan sosial anak yang kurang baik bagi kehidupannya kelak. Masalah yang ditimbulkan akibat perlakuan tersebut meliputi hubungan yang tidak baik dengan *peer group*, pengendalian emosi yang buruk, kesulitan beradaptasi, dll. Kesulitan beradaptasi disekolah membuat anak tidak dapat berinteraksi dengan

baik terhadap guru maupun dengan teman-temannya, sehingga anak akan dikucilkan dilingkungan sekolahnya.

## **B. Bermain dan Permainan**

### **1. Bermain**

Setiap anak di dunia ini memiliki hak untuk bermain. Bermain merupakan kegiatan pokok anak. Bermain memberikan anak pengetahuan dan pengalaman yang membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya. Sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial. Bermain membuat anak tidak membeda-bedakan antara teman laki-laki dan perempuan serta tidak memandang teman bermainnya berdasarkan status sosialnya.

Hurlock (1978:320) menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh kegembiraan dan kesenangan dalam hidupnya. Anak akan mendapatkan pengalaman bermain atau permainan sebagai aktivitas yang terkait dengan keseluruhan diri anak, bukan hanya sebagian.

Menurut Mayke (2001: 16-17), bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Bermain merupakan sesuatu yang sangat penting bagi anak. Bermain memiliki nilai-nilai pendidikan untuk mengembangkan potensi anak. Bermain merupakan cara untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan dunia sekitar sehingga anak

akan menemukan sesuatu dari pengalaman bermain. Mudjihartono (2009: 5) menyatakan bahwa bermain harus mengandung berbagai aktivitas yang menyertainya, seperti bebas, terpisah, tak pasti atau berubah-ubah, secara spontan, tidak mempertimbangkan hasil, dan diatur oleh peraturan serta membuat kepercayaan.

Hurlock (1991:159-160) menyatakan bahwa dalam penerapan pembelajaran bagi anak usia sekolah dasar, metode bermain dianggap sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan, sehingga anak didorong untuk selalu bermain tanpa memperhatikan status sosial keluarga. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif, mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi (Khasanah, 2011:4). Bermain memberikan manfaat bagi anak usia 6-12 tahun yaitu, meningkatkan kreatifitas, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan imajinasi anak, memahami suasana kompetisi, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi (Adriana, 2011: 93-368).

Menurut Dworetzky (1990:395-396) ada lima kriteria dalam bermain yaitu, seperti berikut.

- a. Motivasi instrinsik, tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena dilakukan demi kegiatan itu sendiri bukan karena ada tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- b. Pengaruh positif, tingkah laku ini menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku ini bukan dikerjakan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau aturan sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d. Cara dan Tujuan. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.

- e. Kelenturan. Bermain itu berperilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berperilaku dalam setiap situasi.

Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang sangat menarik dan menyenangkan sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal. Kegiatan bermain akan mendorong anak untuk mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkannya pada interaksi sosial yang baik karena bermain tidak membeda-bedakan status sosial dengan temannya, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi.

#### **a. Klasifikasi Bermain**

Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak, adalah sebagai berikut.

##### 1) Bermain secara soliter

Bermain secara soliter mempunyai fungsi yang penting karena setiap kegiatan bermain jenis ini 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot kasar, contohnya seperti kegiatan menari, meloncat-loncat atau berlari (Dworetzky, 1990:398).

##### 2) Bermain secara paralel

Anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Anak senang dengan kehadiran anak lain, tetapi belum terjadi keterlibatan di antara mereka selama bermain secara paralel anak sering menirukan hal yang dilakukan oleh anak lain yang berdekatan (Dworetzky, 1990:398).

3) Bermain asosiatif

Bermain asosiatif terjadi bila anak bermain bersama dalam satu kelompoknya.

4) Bermain secara kooperatif

Bermain secara kooperatif terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain.

**b. Fungsi Bermain**

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotorik. Fungsi bermain menurut Khasanah, Agung dan Ellya (2011: 5-7) adalah sebagai berikut.

- 1) Perkembangan secara fisik, seperti keterampilan motorik kasar, menjadi lebih fleksibel dalam berlari, melompat, memanjat, berguling, dan berputar.
- 2) Keterampilan motorik halusnya meningkat, pada saat anak menyentuh, meraba, memegang suatu benda (alat permainan), secara spontan hal ini akan mengantarkan anak dalam kesiapan menggambar, mewarnai, memegang pensil atau krayon, menuap makanan sendiri, mengikat tali sepatu dan lain-lain.
- 3) Perkembangan kognitif, yaitu keterampilan anak dalam berfikir. Pada saat bermain dengan teman sebaya, anak akan belajar membangun pengetahuannya sendiri dari interaksi. Mereka dapat menyelesaikan masalah yang ditemukan pada saat bermain, sehingga anak dapat terlatih untuk berfikir logis.
- 4) Perkembangan bahasa anak. Pada saat anak bermain, ketika kemampuan kognitifnya tumbuh dan berkembang, anak mulai berfikir secara simbolik melalui pemerolehan dan penggunaan bahasa.
- 5) Perkembangan psikologis yaitu pemahaman diri, ketika anak tumbuh secara kognitif dan fisik, ia akan mulai menyadari keberadaan dirinya.
- 6) Sosial emosional, yaitu kemampuan anak berbagi rasa, secara psikologis anak telah melewati masa-masa sulit (bereaksi dengan menangis) dan dapat menyampaikan pesan dan perasaannya, keinginannya, kemauannya dengan tepat.

Adapun fungsi bermain bagi anak menurut Mudjihartono (2009: 5) adalah sebagai berikut.

1) Nilai mental

Suasana di dalam bermain selalu bebas, tetapi didalam suasana yang bebas itu setiap individu yang ikut bermain dituntut untuk mengikuti ketentuan-ketentuan atau peraturan permainan itu sendiri. Misalnya anak harus tahu haknya sendiri, juga harus belajar gerak individu yang lainnya. Mereka belajar berbuat saling mempercayai di antara kelompoknya. Belajar mengenal kekurangan dirinya jika dibanding dengan orang lain, dan mengakui dengan jujur kelebihan orang lain. Belajar mengendalikan nafsu bergerak yang berlebihan, dan lain sebagainya.

2) Nilai - nilai fisik

Bergerak yang dilakukan dalam bermain tentu saja disertai kegembiraan. Pada waktu melakukan permainan, anak-anak akan melakukan bergerak lari-lari, lompat dan lari, merangkak, mendorong, dan mengangkat. Gerakan-gerakan ini akan mempengaruhi terhadap peredaran darah dan pernapasan. Peredaran darah akan dipercepat yang berarti menjadi tambah kuat dan frekuensinya makin cepat. Pernapasan semakin banyak menghirup oksigen sehingga pembakaran didalam tubuh akan lebih sempurna. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bermain, akan mempunyai arti memperkuat otot jantung dan otot-otot pernapasan.

3) Nilai-nilai sosial

Dalam situasi bermain seorang lawan seorang, mereka belajar saling memberi dan menerima. Mereka juga mengukur kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletans sendiri dengan membandingkannya dengan orang lain.

Mereka belajar mengakui keunggulan lawan, belajar menyadari kekurangan dirinya, belajar memperlakukan lawan sebagai teman bermain.

Sedangkan situasi bermain seorang lawan kelompok, ia mempunyai kesempatan untuk belajar menghadapi orang banyak. Situasi yang demikian sangat berguna bagi anak untuk kehidupannya di masa mendatang. Ia akan belajar menilai bahwa kelompok itu mempunyai kelebihan-kelebihan tertentu. Penilaian tersebut akan mendorong timbulnya taktik dan strategi untuk menghadapi kelompok.

Sedangkan kelompok lawan kelompok, akan mendorong timbulnya rasa persatuan, rasa kebersamaan, rasa bertanggung jawab baik pada kelompok maupun anggotanya, kerjasama di antara anggota kelompok untuk tujuan bersama, rasa atau sikap mendahulukan kepentingan kelompok daripada kepentingan diri pribadi, dan sebagainya. Di dalam situasi pertandingan, sikap sportif harus di pupuk sebaik-baiknya. Sikap sportif juga dituntut kepada para pemainnya, agar kemenangan atau kekalahan dapat diterima dengan ikhlas, tidak ada dendam dan yang menang tidak menjadi sombong. Hal ini bukan berarti tidak boleh bergembira, tetapi harus ada batas jangan melukai hati kelompok lawan.

## **2. Permainan**

Permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan atau persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan, Bettelheim (Mayke, 2001: 60). Pola permainan yang dapat mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi

dengan teman sebaya (Hurlock, 1978: 325). Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang menonjol dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional, anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya.

### **a. Pengelompokan Permainan**

Permainan dapat dikelompokan dengan macam-macam cara memandang permainan itu. Jika pengelompokan berdasarkan jumlah pemain, tentu tidak akan sama dengan pengelompokan yang berdasar pada alat yang digunakan. Adapun pembagian permainan menurut Mudjihartono (2009: 17-'18) adalah sebagai berikut.

- 1) Pengelompokan berdasarkan alat yang digunakan
  - a) Permainan tanpa alat
  - b) Permainan dengan alat
- 2) Pengelompokan berdasarkan lapangan yang digunakan
  - a) Permainan lapangan besar
  - b) Permainan lapangan kecil
- 3) Pengelompokan berdasarkan pada jumlah pemain
  - a) Permainan beregu
  - b) Permainan perorangan
- 4) Pengelompokan permainan berdasarkan sifat permainan
  - a) Permainan untuk mengembangkan Fantasi
  - b) Permainan untuk mengembangkan kemampuan berpikir
  - c) Permainan untuk mengembangkan rasa seni
  - d) Permainan untuk mengembangkan aspek-aspek fisik
- 5) Pengelompokan berdasarkan penyajian
  - a) Permainan perlombaan
  - b) Permainan bertanding
  - c) Permainan dengan tugas
  - d) Permainan meniru, dan lainnya
- 6) Pengelompokan berdasarkan orang yang melakukan.
  - a) Permainan kecil
  - b) Permainan besar

### **b. Manfaat Permainan**

Nilai dedaktis yang terkandung dalam permainan adalah kesenangan, kebebasan, pertemanan, sportivitas, tanggungjawab, kepatuhan, solidaritas, keberanian, melatih fisik, kepemimpinan, membentuk kepribadian, dan sopan santun (Suharsimi Arikunto, dkk, 2006 : 112-130).

Menurut Achroni (2012:16-18) manfaat permainan yaitu mendapatkan kegembiraan dan hiburan, mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kemampuan motorik halus anak, mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan anak untuk berkosentrasi pada pelajaran, meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah, mendorong spontanitas pada anak, mengembangkan kemampuan sosial anak, sebagai media untuk mengungkapkan pikiran, serta untuk kesehatan.

Berdasarkan manfaat permainan yang sudah dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional memberikan manfaat yang sangat besar bagi peserta didik. Peranan permainan bagi anak adalah memberikan kesenangan, mengembangkan kemampuan sosial anak, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, meningkatkan kreativitas, dan sopan santun.

### **C. Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar**

Penjaskes sebagai salah satu subsistem pendidikan yang wajib diajarkan di sekolah, memiliki peran penting yang sangat sentral dalam pembentukan manusia Indonesia seutuhnya. Tugas yang paling utama dalam menyelenggarakan pendidikan jasmani adalah bagaimana membantu para siswa untuk dapat menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal baik secara fisik, motorik, mental dan sosial (Rukmana, 2008: 2).

Cholik Mutohir (Rukmana, 2008: 2) juga menyatakan bahwa, tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa pendidikan jasmani, dan tidak ada pendidikan jasmani tanpa media gerak, karena gerak sebagai aktivitas jasmani merupakan dasar alami bagi manusia untuk belajar mengenal dunia dan dirinya sendiri. Menurut Rukmana (2008: 1), pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari pendidikan akan membantu para siswa untuk dapat menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal baik fisik, motorik, mental dan sosial.

Tujuan pengembangan aspek fisik akan berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dan berbagai organ tubuh (*physical fitness*). Pengembangan gerak berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillfull*). Pengembangan mental berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungan. Perkembangan sosial berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada kelompoknya. Hakekat pendidikan jasmani adalah proses pendidikan via gerak insani (*human movement*) yang dapat berupa aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.

## **1. Pengertian Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani Sekolah Dasar disebutkan dalam kurikulum 2004 yaitu, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara emosional. Pembelajaran Pendidikan Jasmani mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan (olahraga),

internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat.

Pendidikan Jasmani menurut Aip Syaifuddin dan Muhadi (1992:4) disebutkan bahwa:

Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematik untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Pada hakikatnya “pendidikan jasmani adalah sebagai proses pendidikan via gerak insani (*human movement*) yang dapat berupa aktivitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan” (Rusli Lutan, 1995:7). Mengacu pada pengertian pendidikan jasmani di atas jelas bahwa dalam pendidikan jasmani terkandung manfaat yang tidak hanya dalam bentuk fisik, tetapi juga mental dan sosial.

Unsur mental dapat dilihat dengan kemampuan anak untuk mengontrol emosi ketika melakukan olahraga yang diimbaskan kedalam kehidupan sehari-harinya. Unsur sosial dapat dilihat dari kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dalam permainan olahraga.

## **2. Tujuan pendidikan Jasmani**

Tugas yang paling utama dalam menyelenggarakan pendidikan jasmani adalah membantu para siswa untuk dapat menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal baik secara fisik, motorik, mental dan sosial. Pendidikan jasmani akan mengarahkan proses belajar itu pada pengembangan keterampilan gerak insani sebagai bekal keterampilan (Rukmana, 2008: 2).

Sebagai salah satu bagian dari unsur pendidikan, pendidikan jasmani mempunyai tujuan didalam pembentukan pertumbuhan dan perkembangan anak. Tujuan umum pendidikan jasmani di Sekolah Dasar menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi (1992: 5) adalah sebagai berikut.

- a. Memacu perkembangan dan aktivitas sistem peredaran darah, pencernaan dan pernapasan.
- b. Memacu pertumbuhan jasmani seperti bertambahnya tinggi, dan berat badan.
- c. Menanamkan nilai-nilai disiplin, kerjasama, sportivitas, dan tenggang rasa.
- d. Meningkatkan keterampilan melakukan kegiatan aktivitas jasmani dan memiliki sikap yang positif terhadap pentingnya melakukan aktivitas jasmani.
- e. Meningkatkan kesegaran jasmani.
- f. Meningkatkan pengetahuan pendidikan jasmani
- g. Menanamkan kegemaran untuk melakukan aktivitas jasmani.

Selaras dengan tujuan pendidikan jasmani diatas, Toho Cholik dan Rusli Lutan (1996: 15) menyatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut.

- a. Perkembangan Pribadi
  - 1) Pertumbuhan fisik optimal
  - 2) Sehat fisik, mental, dan sosial.
  - 3) Kesegaran jasmani optimal.
- b. Hubungan Antar Pribadi dan Lingkungan
  - 1) Hormat pada sesama.
  - 2) Luwes (mudah menyesuaikan diri).
  - 3) Etika (sopan-santun).
  - 4) Komunikatif dalam ide (konsep) dan pemikiran.
- c. Ketahanan Nasional
  - 1) Kesetiakawanan sosial.
  - 2) Menghargai karya orang lain.
  - 3) Berfikir kritis.

Pengembangan substansi pendidikan jasmani dan pendidikan olahraga pada dasarnya bertolak dari kaidah yang sama yaitu penyesuaian dengan kematangan atau kesiapan belajar anak. Kaitan pendidikan jasmani sebagai human

movement, maka pendidikan gerak (*movement education*) dipandang sebagai pendekatan belajar pendidikan jasmani yang sangat tepat karena terkait dengan pendidikan jasmani sebagai *life skill* (Rukmana, 2008: 1).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pendidikan jasmani tidak hanya menyehatkan fisik, akan tetapi mental, emosional, sosial, dan keterampilan sosial.

#### **D. Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan permainan yang berakar pada budaya yang berkembang dalam suatu lingkungan. Oleh karena itu, permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur. Berbagai nilai luhur yang terkandung di dalam permainan tradisional menggambarkan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk membentuk kepribadian anak (Ariani, 1998:3).

Dharmamulya dalam (Ariani, 1998:2) menyebutkan bahwa permainan tradisional mengandung beberapa nilai tertentu yang dapat ditanamkan dalam diri anak. Menurut Hurlock (1978:325) pola permainan yang dapat mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional.

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, yaitu permainan yang berkembang pada masa lalu dan tumbuh di dalam masyarakat pedesaan. Pada dasarnya permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya. Permainan tradisional biasanya dilakukan oleh dua orang atau

lebih secara bertatap muka. Keadaan ini memungkinkan anak untuk saling berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional, anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya.

### **E. Permainan Bola Kasti**

Istilah permainan bola kecil dan bola besar sebenarnya ditinjau dari jenis bola yang digunakan, yakni besar kecilnya bola. Dalam kaitan ini yang termasuk dalam permainan bola kecil adalah : kasti, *rounders*, *kippers*, bola bakar, tenis meja, *soft ball*, dan sebagainya. Kasti dikategorikan sebagai olahraga permainan. Kasti merupakan permainan tradisional yang sudah cukup popular dikalangan anak-anak maupun orang dewasa (Suharsimi Arikunto, 2006: 58). Era-80an, permainan ini sangat digemari oleh kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Permainan kasti sering dimainkan pada saat jam pelajaran pendidikan jasmani dengan arahan dari guru olahraga (Achroni, 2012:75).

Kasti juga banyak dimainkan di luar jam sekolah, misalnya pada sore hari atau pada hari Minggu, dengan bentuk yang disederhanakan. Kasti adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu. Banyaknya pemain tiap anggota regu tidak ditentukan, bergantung pada kesepakatan. Peralatan yang dibutuhkan untuk bermain kasti adalah pemukul dan bola. Pemukul yang digunakan dalam permainan ini dapat berupa pemukul khusus kasti atau kayu seadanya. Sementara itu, bola yang digunakan terdiri atas dua jenis, yaitu bola tenis atau bola karet berwarna merah yang di dalamnya diisi dengan ijuk atau serabut kelapa. Ukuran bola merah ini sama dengan bola tenis.

Susunan Kelas: lihat gambar



Gambar 1. Permainan Bola Kasti Berdasarkan Susunan Kelas

keterangan :

a = ruang pelambung

b = ruang pemukul

d = ruang bebas

g = ruang hinggap

f = tiang pertolongan. (Toho cholik dan Rusli, 1996 : 73)

Cara bermain kasti adalah sebagai berikut.

1. Sebelum memulai permainan, dibuat sebuah garis dan beberapa pos (ada pula yang menamakannya tempat singgah atau tempat hinggap). Pos ini ditandai dengan tiang atau batu. Jumlah pos bervariasi antara dua hingga empat buah.
2. Masing-masing pemimpin regu mengadakan *suit* atau undian untuk menentukan regu mana yang menjadi regu pemukul duluan.
3. Seluruh regu pamain pemukul menempatkan diri di seberang garis di bagian luar lapangan permainan, yang dikenal pula dengan sebutan garis rumah. Sementara itu, anggota pemain jaga menempatkan diri di dalam lapangan permainan.

4. Salah seorang pemain regu jaga bertugas menjadi pelempar bola. Pemain melempar bola kepada salah seorang pemain regu pemukul yang mendapat giliran memukul bola.
5. Setelah memukul bola, pemain regu pemukul berlari menuju pos satu. Sementara itu, para pemain regu jaga harus menangkap bola tersebut dan melempar pemain regu pemukul yang tengah berlari menuju pos satu, hingga bola mengenai tubuhnya. Pemain regu juga dapat langsung melempar bola kepada pemain dari regu pemukul atau bekerja sama dengan anggota regu jaga lainnya, antara anggota regu jaga saling melempar bola dan mengepung pemain regu pemukul.
6. Apabila pemain regu pemukul telah sampai di pos, yang ditandai dengan menyentuh tiang maka para pemain regu jaga tidak boleh lagi melempar bola untuk mengenai tubuhnya. Pemain regu pemukul berikutnya mendapat giliran untuk memukul bola.
7. Setelah bola dipukul, siswa berlari menuju pos satu. Sementara itu, pemain yang sebelumnya telah berada di pos satu, harus berlari menuju pos dua. Begitu seterusnya hingga semua pemain regu pemukul dapat mengitari seluruh pos dan kembali ke tempat semula di seberang garis rumah. Setiap kali ada pemain regu pemukul yang berhasil mengitari pos dan kembali ke tempat semula, regu pemukul mendapatkan nilai. Sementara itu, para pemain regu jaga harus terus berusaha untuk menangkap dan melempar bola hingga mengenai pemain regu pemukul yang tengah berlari.

8. Pemain regu pemukul dapat pula langsung mengitari dari pos satu hingga selesai dalam sekali pukulan bola, tanpa harus menunggu giliran pemain lain memukul bola. Hal tersebut memungkinkan dilakukan jika pemain tersebut dapat memukul bola hingga bola melambung jauh. Jika ada yang berhasil melakukan hal ini, regu pemukul juga mendapatkan nilai.
9. Jika ada pemain regu pemukul yang terkena lemparan bola yang dilakukan oleh pemain regu jaga atau pemain regu pemukul tidak bisa memukul bola sebanyak tiga kali, permainan dilanjutkan dengan bertukar posisi. Regu yang semula menjadi regu pemukul berganti posisi menjadi regu jaga, demikian pula sebaliknya. Regu yang semula sebagai regu jaga berganti posisi menjadi regu pemukul.
10. Pemenang dari permainan kasti adalah regu yang mendapatkan nilai tertinggi (Achroni, 2012:77).

**F. Kelebihan dan kekurangan permainan bola kasti bagi anak-anak yaitu :**

- 1. Kelebihan permainan bola kasti bagi anak-anak yaitu :**
  - a. Memberikan kegembiraan pada anak-anak.
  - b. Gerak dasar dalam permainan kasti adalah berlari, memukul bola dengan sebuah tongkat, menangkap, dan melempar. Gerakan-gerakan ini sangat bermanfaat untuk melatih motorik kasar anak. Gerakan-gerakan ini juga bermanfaat untuk menguatkan otot-otot tubuh, menyehatkan badan, dan mengoptimalkan berbagai fungsi tubuh.

- c. Melatih kerja sama, komunikasi, dan koordinasi dengan teman-teman dalam satu tim.
- d. Mengasah kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan dan mengalahkan lawan.
- e. Melatih kemampuan kepemimpinan bagi anak yang bertindak sebagai pemimpin regu.
- f. Membangun sportivitas dan melatih tanggung jawab pada anak.
- g. Melatih keberanian pada anak (Achroni, 2012:78).

## **G. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar (SD)**

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah berada dalam masa perkembangan akhir. Masa kanak-kanak akhir dibagi menjadi dua fase:

- 1. Masa kelas-kelas rendah Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 6/7 tahun sampai 9/10 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 1, 2 dan 3 Sekolah Dasar.
- 2. Masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 9/10 tahun sampai 12/13 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 4, 5 dan 6 Sekolah Dasar (Izzaty, R. E, dkk. 2008:116).

Ciri-ciri khas anak masa kelas tinggi SD adalah sebagai berikut.

- a. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari.
- b. Ingin tahu, ingin belajar dan realistik.
- c. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus.

- d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.
- e. Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Pada masa tersebut anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir, seperti berikut.

1. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain.
2. Sebagai makhluk yang sedang tumbuh, mengembangkan sikap yang sehat mengenai dirinya sendiri.
3. Belajar bergaul dengan teman sebaya.
4. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita.
5. Mengembangkan keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung.
6. Mengembangkan pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
7. Mengembangkan kata batin, moral dan skala nilai.
8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga.
9. Mencapai keberhasilan pribadi (Izzaty, R. E dkk. 2008:103-104).

Berdasarkan tugas perkembangan anak di atas, maka peran guru sangatlah besar dalam membantu mengarahkan perkembangan siswa pada masa kanak-kanak akhir. Perkembangan siswa kearah yang lebih baik akan optimal apabila guru dapat memberikan pengarahan dan membimbing siswa dengan tepat.

## **H. Pengaruh Permainan Bola Kasti terhadap Keterampilan Sosial**

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi oleh anak-anak. Kegiatan ini biasanya dilakukan, baik di rumah maupun di sekolah. Bermain mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Hal ini dikarenakan pada saat bermain anak-anak akan berinteraksi dengan teman bermainnya. Permainan yang dapat memberikan nilai-nilai sosial yang baik adalah permainan tradisional.

Salah satu permainan tradisional tersebut adalah permainan bola kasti. Permainan bola kasti adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu, dengan jumlah anggota masing-masing regu tidak ditentukan. Penentuan jumlah pemain didasarkan pada kesepakatan. Permainan ini dapat dimainkan baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan, sehingga anak-anak tidak membeda-bedakan teman berdasarkan jenis kelamin. Dalam permainan ini, dibutuhkan kerjasama tim, komunikasi, dan koordinasi dengan teman-teman dalam satu tim, sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa (Achroni, 2002:78).

Keterampilan sosial adalah keterampilan atau strategi yang digunakan untuk memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam interaksi sosial. Keterampilan sosial sangat dibutuhkan oleh anak dalam meningkatkan kehidupan yang lebih baik dalam masyarakat. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan disayangi oleh teman-temannya.

Permainan tradisional berupa kasti merupakan salah satu permainan yang bisa dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Permainan kasti membutuhkan kerjasama, membangun sportifitas, tanggung jawab, komunikasi,

dan melatih kepemimpinan anak yang bertindak sebagai ketua tim. Dengan begitu permainan ini dapat mempengaruhi delapan aspek keterampilan sosial anak.

## **I. Kajian hasil penelitian yang relevan**

Narimah (2011) dalam penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Pembelajaran Afektif Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Donomulyo Nanggulan Kulon Progo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional mampu meningkatkan pembelajaran afektif. Hasil akhir menunjukkan bahwa sikap perhatian, kerjasama, tanggapan, dan perasaan siswa sudah meningkat dari sebelum dilakukan tindakan.

Fitria Susanti, Siswati, Prasetyo Budi Widodo dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal Dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD” (Studi Eksperimental pada Siswa Kelas 3 SDN Srondol Wetan 04-09 dan SDN Srondol Wetan 05-08). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan permainan tradisional memiliki pengaruh dalam meningkatkan kompetensi interpersonal anak sekolah dasar.

Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, dan Ellya Rakhmawati (2011), dalam jurnal yang berjudul “Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini”. Hasil Penelitian menunjukkan fakta ilmiah bahwa dengan bermain, anak akan memiliki banyak pengalaman dalam mengeksplorasi lingkungan serta bersosialisasi dengan teman sebaya. Permainan tradisional merupakan media penting dalam stimulasi perkembangan anak.

## **J. Kerangka Pikir**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan mengembangkan nilai-nilai, keterampilan serta membentuk watak anak. Pembentukan kemampuan serta watak anak dapat dilakukan dengan pembinaan karakter. Pembinaan karakter dapat dicerna dengan baik oleh anak apabila guru memberikan contoh pengalaman yang di dalamnya mengandung hal-hal yang menarik bagi anak. Pengalaman yang paling tepat digunakan guru untuk pembinaan karakter adalah melalui pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematik yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak secara optimal baik secara fisik, motorik, mental dan sosial. Salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah meningkatkan perkembangan sosial. Peningkatan perkembangan sosial anak dapat dilakukan melalui permainan-permainan yang terkandung di dalam pembelajaran tersebut. Permainan yang dapat meningkatkan perkembangan sosial dan budaya anak adalah permainan-permainan yang bernuansa tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan turun-temurun dari nenek moyang yang di dalamnya terkandung nilai-nilai luhur. Salah satu nilai luhur yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai sosial, karena dalam permainan tradisional anak dituntut untuk berinteraksi dengan teman-temannya.

Salah satu permainan tradisional yang membutuhkan komunikasi dan interaksi yang baik adalah permainan bola kasti.

Permainan bola kasti adalah permainan beregu yang tidak ditentukan jumlah pemainnya, tergantung dari kesepakatan kedua tim. Permainan bola kasti membutuhkan kerjasama, komunikasi, dan koordinasi dengan anggota tim, sehingga permainan tersebut secara tidak langsung dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk bertingkah laku, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan mudah diterima dalam anggota kelompoknya. Aspek keterampilan sosial tersebut meliputi, kerjasama, persaingan yang baik, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati empati, sikap ramah, dan sikap tidak mementingkan diri sendiri.

Kedelapan aspek keterampilan sosial tersebut perlu dimiliki oleh anak agar terampil dalam bersosial dengan teman sebaya maupun dengan orang lain. Keterampilan sosial yang ditanamkan sejak dini dapat dijadikan bekal bagi anak untuk kehidupannya kelak dalam bermasyarakat. Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa keterampilan sosial anak dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diberikan guru melalui permainan. Pemilihan permainan bola kasti dalam penelitian ini karena dalam permainan bola kasti siswa dapat berinteraksi dengan teman-temannya. Dengan begitu diharapkan permainan bola kasti dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas IV A.

## **J. Hipotesis Tindakan**

Melalui permainan bola kasti dapat meningkatkan keterampilan sosial bagi siswa kelas IV A SD Negeri Nogopuro Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman.

## **K. Definisi Operasional Variabel**

Peneliti memandang perlu untuk memberikan definisi-definisi untuk menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Keterampilan sosial anak adalah cara anak melakukan interaksi, baik dalam bertingkah laku, berkomunikasi maupun mereaksi secara efektif terhadap lingkungan sosial. Keterampilan sosial anak meliputi berbagai aspek. Aspek-aspek tersebut meliputi kejasama, persaingan yang baik, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, sikap ramah, dan sikap tidak mementingkan diri sendiri.
2. Kasti adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu. Banyaknya pemain tiap anggota regu tidak ditentukan, bergantung pada kesepakatan dan banyaknya anak yang akan bermain. Peralatan yang dibutuhkan untuk bermain kasti adalah pemukul dan bola.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif, yaitu peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun guru juga ikut berpartisipasi atau bekerjasama di dalamnya. Peneliti terlibat langsung dalam proses penelitiannya mulai dari awal penelitian sampai dengan hasil penelitian yang berupa laporan. Dengan demikian, peneliti terlibat langsung mulai dari perencanaan, observasi dan refleksi, kemudian peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta melaporkan hasil penelitian.

##### **2. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan adalah desain yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2010: 17) bahwa penelitian tindakan kelas menggunakan empat komponen penelitian dalam setiap langkah, sebagai berikut.

- a. Perencanaan (*planning*) adalah langkah yang dilakukan oleh guru ketika akan memulai tindakannya yang berisi rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan kasti.

- b. Pelaksanaan tindakan (*action*) adalah implementasi dari perencanaan yang sudah dibuat yang berisi kegiatan yang dilakukan guru sebagai upaya peningkatan keterampilan sosial.
- c. Pengamatan (*observation*) adalah proses mencermati jalannya proses pelaksanaan tindakan. Hal-hal yang diamati adalah hal-hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaanya yaitu pengamatan atas perubahan sikap atau tindakan yang dilakukan.
- d. Refleksi (*reflection*) adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Dalam hal ini, peneliti mengkaji dan melihat atas hasil tindakan yang dilakukan.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

SD N Nogopuro berada di wilayah yang sangat strategis dan mudah dijangkau yaitu di Jl. Nogopuro 3, Gowok, Caturtunggal, Depok, Sleman. Letaknya sekitar ± 100 m dari jalan raya dan berada di kawasan padat penduduk sehingga tidak heran kalau banyak penduduk yang menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut. Meskipun demikian, letak gedung sekolah ini tidak persis di pinggir jalan raya, namun berada di pinggir jalan desa yang tidak terlalu ramai. Hal tersebut membuat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) tidak terganggu oleh bisingnya kendaraan bermotor yang lewat di jalan.

Berdasarkan segi fisiknya, secara keseluruhan kondisi bangunan di SD N Nogopuro cukup baik. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah ini sudah cukup memadai dan berada dalam kondisi yang baik dan terawat sehingga mendukung kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Nogopuro Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman. Lokasi SD ini berada di tengah perkotaan tepatnya di sebelah selatan Plaza Ambarukmo. Penelitian ini berlangsung dari bulan April sampai bulan Mei tahun 2013.

### **C. Subjek Penelitian**

Siswa kelas IV A SD N Nogopuro Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman. Jumlah siswa 34 anak, peserta didik putra 18 dan peserta didik putri 16 pada tahun pelajaran 2012/2013. Pertimbangan peneliti mengambil subjek penelitian ini adalah karena pada saat melaksanakan KKN-PPL, peneliti mengetahui kondisi siswa tersebut.

**Tabel 1. Jumlah Siswa di SD N Nogopuro Tahun Ajaran 2012/2013**

No	Kls	Awal Bulan			Jml Masuk			Jml Keluar			Akhir Bulan		
		L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml
7	Iva	18	16	34							18	16	34
		18	16	34							18	16	34

Sumber: Arsip SD N Nogopuro Tahun 2012/2013

### **D. Seting Penelitian**

Seting penelitian tindakan kelas ini dilakukan di halaman SD N Nogopuro Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman. Alasan dipilihnya halaman SD

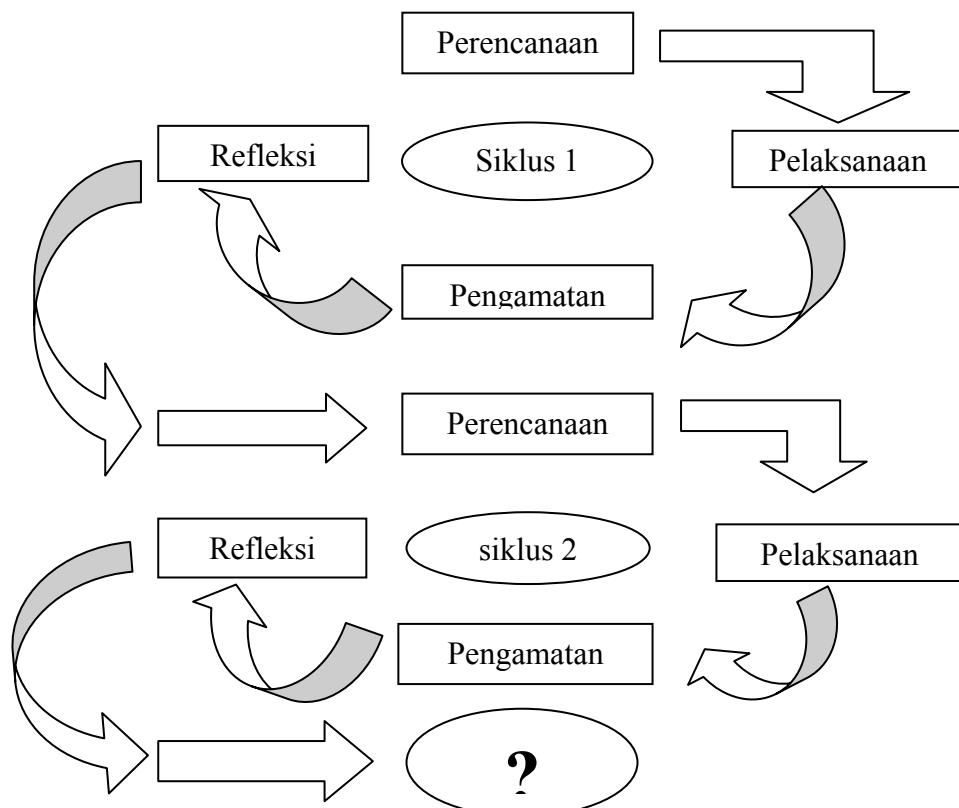
karena merupakan tempat kegiatan yang selama ini digunakan dalam permainan fisik anak, dan memiliki luas halaman yang cukup memadai.

### **E. Objek Penelitian**

Objek dari penelitian ini adalah peningkatan keterampilan sosial siswa melalui permainan bola kasti.

### **F. Model Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model penelitian Suharsimi Arikunto, yang termuat dalam gambar bagan berikut ini.



Gambar 2. Alur PTK menurut Suharsimi Arikunto (2010:17)

Bahan tahap siklus dalam penelitian tersebut dapat dilihat bahwa model penelitian sebagai berikut.

1. Perencanaan.
2. Pelaksanaan.
3. Pengamatan.
4. Analisis dan refleksi.

Pendeskripsi dari tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari satu sampai dua kali pertemuan, setiap pertemuan  $2 \times 35$  menit.

Adapun tahapan pada siklus yang pertama adalah sebagai berikut :

Pada siklus pertama, tindakan diberikan dalam dua kali pertemuan dengan waktu ( $4 \times 35$  menit), adapun langkah-langkahnya, adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan tindakan
  - a. Merencanakan tindakan yang akan diberikan kepada siswa.
  - b. Membuat rencana untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan bola kasti kepada anak secara homogen.
  - c. Membuat lembar observasi, wawancara, angket siswa, dan dokumentasi.
  - d. Menyiapkan alat yang digunakan yaitu: pemukul, tiang hinggap dan bola kasti.
2. Melaksanakan tindakan

Peneliti berkolaborasi dengan guru untuk memberikan permainan tradisional berupa kasti yang akan dimainkan oleh siswa dengan langkah-langkah seperti yang telah termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

### 3. Observasi

Pada tahap observasi kegiatan akan dilakukan oleh peneliti dengan melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran maupun di luar kelas yang telah dilakukan guru dan siswa. Hal-hal yang akan diamati adalah mengenai keterampilan sosial anak, baik dalam berkomunikasi, sikap dan sosialisasi.

### 4. Refleksi

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Mengumpulkan dan menganalisis data dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh observer dan data yang dikumpulkan oleh guru yang juga bertindak sebagai peneliti.
- b. Melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah diberikan oleh siswa yang kemudian dijadikan pedoman atau acuan pada tindakan yang akan diberikan pada siklus dua jika hasil pada siklus satu belum tercapai.
- c. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini meliputi keberhasilan proses dan hasil tindakan. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari cara berkomunikasi, sikap terhadap teman, sosialisasi yang meningkat tanpa adanya perintah dari guru. Tingkat keberhasilan tindakan dapat dilihat dari kesadaran siswa untuk beraktifitas selama proses pembelajaran berlangsung. Dilihat dari keterampilan sosial menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan. Apabila dalam siklus satu keterampilan sosial siswa belum meningkat atau belum ada perubahan yang signifikan maka diberikan siklus II. Tahapan siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Jika pada tahap ini belum terdapat peningkatan, maka akan

dilakukan siklus III. Siklus akan berhenti jika telah ada keterampilan sosial siswa meningkat sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

## **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

### **1. Lembar Observasi**

Lembar observasi adalah suatu instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mencatat hasil pengamatan yang dilakukan kolaborator terhadap motivasi, kerjasama dan perkembangan keterampilan sosial melalui permainan bola kasti. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pengamatan peneliti dan kolaborator terhadap penilaian peningkatan keterampilan sosial siswa kelas IV A SD N Nogopuro melalui permainan bola kasti. Peneliti bertindak sebagai pengamat dan guru yang melakukan tindakan terhadap kelas, yang secara langsung mengumpulkan data. Kolaborator dalam penelitian ini adalah observer yang bertugas melakukan observasi mengenai upaya peningkatan keterampilan sosial melalui permainan bola kasti yang menyangkut aspek komunikasi, sikap dan sosial saat pelaksanaan penelitian. Kolaborator ini merupakan rekan sejawat yang bertugas sebagai guru penjaskes dan guru kelas di kelas IV A SD N Nogopuro Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman.

Kisi-kisi observasi yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Hurlock (1978:262).

**Tabel 2. Kisi-Kisi Observasi Kegiatan Siswa**

No	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Kerjasama	Berkomunikasi dengan temannya saat mengerjakan soal
		Berbagi soal dalam pengerjaan tugas bersama (tidak mendominasi)
		Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama.
2.	Persaingan yang baik	Mau menerima kekalahan (sportif)
		Mampu mengendalikan rasa ingin menang sendiri (egois)
		Tidak menghalalkan segala cara untuk mendapatkan keinginan
3.	Kemurahan hati	Sikap mengasihi orang lain
		Keinginan berbagi kepada teman lain
		Sikap peduli terhadap teman lain
4.	Hasrat akan penerimaan sosial	Belajar tidak membedakan teman berdasarkan status ekonomi
		Tidak membedakan teman laki-laki maupun perempuan
		Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang tepat
5.	Simpati	Sedih ketika teman mengalami kesulitan
		Senang ketika teman berhasil mencapai hal yang diinginkan
		Memanjatkan doa kepada saudara atau teman yang tertimpa musibah
6.	Empati	Membantu meringankan teman yang mengalami musibah dengan memberikan bantuan
		Mengadakan penggalangan dana saat terjadi bencana nasional
		Memberikan solusi terhadap permasalahan teman
7.	Sikap ramah	Menyapa teman sebaya, guru, dan orang yang lebih tua
		Bertutur kata yang baik dengan teman sebaya
		Bergaul yang baik dengan semua teman
8.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Berbagi dengan temannya dalam segala hal (yang baik)
		Mau mengalah
		Menghargai pendapat orang lain

## 2. Lembar Angket

Lembar angket adalah alat atau instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari siswa yang cukup banyak. Isi dari lembar angket yaitu butir-butir pilihan jawaban dengan skor akumulasi. Kisi-kisi angket yang dikembangkan berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Hurlock (1978:262).

**Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Kegiatan Siswa.**

No	Aspek	Indikator	Item		Jml
			Favorable	Unfavorable	
1.	Kerjasama	Berkomunikasi dengan temannya saat mengerjakan soal	1	4	2
		Berbagi soal dalam penggerjaan tugas bersama (tidak mendominasi)	3	5	2
		Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama.	7	11	2
2.	Persaingan yang baik	Mau menerima kekalahan (sportif)	2	15	2
		Mampu mengendalikan rasa ingin menang sendiri (egois)	6	19	2
		Tidak menghalalkan segala cara untuk mendapatkan keinginan	10	23	2
3.	Kemurahan hati	Sikap mengasihi orang lain	9	12	2
		Keinginan berbagi kepada teman lain	8	13	2
		Sikap peduli terhadap teman lain	14	29	2
4.	Hasrat akan penerimaan sosial	Belajar tidak membedakan teman berdasarkan status ekonomi	16	20	2
		Tidak membedakan teman laki-laki maupun perempuan	18	28	2
		Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang tepat	31	42	2
5.	Simpati	Sedih ketika teman mengalami kesulitan	21	17	2
		Senang ketika teman berhasil mencapai hal yang diinginkan	25	36	2
		Memanjatkan doa kepada saudara atau teman yang tertimpa musibah	22	46	2
6.	Empati	Membantu meringankan teman yang mengalami musibah dengan memberikan bantuan	24	47	2
		Mengadakan penggalangan dana saat terjadi bencana nasional	26	45	2
		Memberikan solusi terhadap permasalahan teman	27	43	2
7.	Sikap ramah	Menyapa teman sebaya, guru, dan orang yang lebih tua	30	40	2
		Bertutur kata yang baik dengan teman sebaya	33	39	2
		Bergaul yang baik dengan semua teman	35	38	2
8.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Berbagi dengan temannya dalam segala hal (yang baik)	34	44	2
		Mau mengalah	32	41	2
		Menghargai pendapat orang lain	37	48	2

### 3. Lembar Wawancara

Ketika peneliti akan melakukan wawancara dengan guru, peneliti menggunakan instrumen pada saat responden (orang yang diwawancarai) menjawab, maka peneliti mendeskripsikan jawaban dari orang yang diwawancarai tersebut. Kisi-kisi wawancara yang dikembangkan berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Hurlock (1978:262).

**Tabel 4. Kisi-Kisi Wawancara Kegiatan Siswa**

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Jumlah item	No. item
1.	Kerjasama	Berkomunikasi dengan temannya saat mengerjakan soal	1	1
		Berbagi soal dalam pengerjaan tugas bersama (tidak mendominasi)	1	2
		Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama.	1	3
2.	Persaingan yang baik	Mau menerima kekalahan (sportif)	1	4
		Mampu mengendalikan rasa ingin menang sendiri (egois)	1	5
		Tidak menghalalkan segala cara untuk mendapatkan keinginan	1	6
3.	Kemurahann hati	Sikap mengasihi orang lain	1	7
		Keinginan berbagi kepada teman lain	1	8
		Sikap peduli terhadap teman lain	1	9
4.	Hasrat akan penerimaan sosial	Belajar tidak membedakan teman berdasarkan status ekonomi	1	10
		Tidak membedakan teman laki-laki maupun perempuan	1	11
		Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang tepat	1	12
5.	Simpati	Sedih ketika teman mengalami kesulitan	1	13
		Senang ketika teman berhasil mencapai hal yang diinginkan	1	14
		Memanjatkan doa kepada saudara atau teman yang tertimpa musibah	1	15
6.	Empati	Membantu meringankan teman yang mengalami musibah dengan memberikan bantuan	1	16
		Mengadakan penggalangan dana saat terjadi bencana nasional	1	17
		Memberikan solusi terhadap permasalahan teman	1	18
7.	Sikap ramah	Menyapa teman sebaya, guru, dan orang yang lebih tua	1	19
		Bertutur kata yang baik dengan teman sebaya	1	20
		Bergaul yang baik dengan semua teman	1	21
8.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Berbagi dengan temannya dalam segala hal (yang baik)	1	22
		Mau mengalah	1	23
		Menghargai pendapat orang lain	1	24

#### **4. Dokumentasi**

Dokumentasi ini berisi tentang daftar dokumen yang akan diteliti, diharapkan dengan dokumen ini akan melengkapi dan memperkuat data yang diperoleh dari observasi, angket dan wawancara. Adapun daftar dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah gambar-gambar foto selama proses kegiatan permainan bola kasti berlangsung bagi anak kelas IV A di SD Negeri Nogopuro, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman.

### **H. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data-data yang mendukung keberhasilan penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

#### **1. Metode Observasi**

Metode observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dalam penelitian tindakan observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk melihat seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Metode ini digunakan untuk mengamati dan menganalisis dalam pelaksanaan permainan kasti (Suharsimi Arikunto, 2010:176-177).

#### **2. Angket**

Berdasarkan (Suharsimi Arikunto, 2010:191) bahwa angket diberikan kepada siswa agar dapat mengetahui respon, pandangan serta sikap siswa mengenai pembelajaran dengan pendekatan konstekstual dengan tugas membuat peta pikiran.

### **3. Metode Wawancara**

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapat keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan informasi kepada peneliti. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelas dan guru olahraga.

### **4. Dokumentasi**

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang berisi tentang daftar dokumen yang akan diteliti. Dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah gambar-gambar foto selama proses kegiatan permainan kasti yang diambil oleh peneliti.

## **I. Analisis Data Penelitian**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif, yaitu merangkum hasil pengamatan dengan menggunakan kode-kode, gambar, diagram, angka dan tabel. Analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Dalam penelitian ini terdapat empat jenis data yang diperoleh yaitu data hasil observasi, data hasil angket, data hasil wawancara dan dokumentasi.

Data dalam penelitian ini, diperoleh dengan menggunakan instrumen observasi dan wawancara. Data dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Sedangkan data yang diperoleh dengan angket dianalisis secara kuantitatif. Analisis hasil angket pada masing-masing siswa dilakukan dengan cara berikut :

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum semua aspek}} \times 100$$

Dari hasil perolehan skor pada masing-masing siswa, kemudian pada akhir siklus dihitung nilai rata-rata (*mean*) pada tiap-tiap aspek. Anas Sudjono (2010: 81) menyatakan rumus mencari rata-rata (*mean*) adalah sebagai berikut.

$$M_x = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan:

$M_x$  = Rata-rata (*mean*) yang dicari

$\Sigma x$  = Jumlah dari skor-skor nilai-nilai yang ada

$N$  = *Number of Cases* (jumlah skor)

Nilai rata-rata digunakan untuk menentukan kategori dari masing-masing aspek, kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut ini.

**Tabel 5. Kualifikasi keterampilan sosial**

Skor yang diperoleh	Kategori
81-100	Sangat baik
69-80	Baik
56-68	Cukup
$\leq 55$	Kurang

Muhamad Idrus (2009:86)

Data hasil tes dianalisis secara kuantitatif yaitu dengan cara mencari nilai rata-rata setiap akhir siklus. Teknik analisis data adalah prosedur atau langkah-

langkah yang digunakan seorang peneliti untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan sebagai sesuatu yang harus dilalui sebelum mengambil kesimpulan.

Dalam menganalisis data ini dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya, sebagai berikut.

### 1. Reduksi data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data ‘kasar’ yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung.

### 2. Penyajian data

Penyajian adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian-penyajian kita akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan.

### 3. Penarikan data

Kegiatan analisis adalah manarik kesimpulan dan verifikasi. Dari pengumpulan data, seorang penganalisis mulai mencari arti-arti, pola-pola, alur sebab akibat, proposisi dan sebagainya. Penarikan kesimpulan adalah sebagian dari satu konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi tersebut bisa sesingkat pemikiran kembali yang melintas dipikiran.

#### 4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Peneliti mulai mencari arti permainan dan sosialisasi, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat dan proporsi. Peneliti akan menangani kesimpulan dengan terbuka, skeptis, tetapi kesimpulan sudah disiapkan dan hasil menjadi lebih rinci dan jelas. Hasil akhir kesimpulan tergantung dari kecakapan peneliti, penyimpanan data, metode pencarian ulang dan bergantung besarnya kumpulan catatan data di lapangan.

### **J. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Kriteria keberhasilan tindakan dibagi menjadi dua yaitu, keberhasilan proses dan produk. Indikator keberhasilan proses dapat dilihat dari adanya perubahan kearah yang lebih baik, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya keterampilan sosial siswa, baik dalam hal berkomunikasi maupun bersosialisasi dengan teman-temannya, serta dalam hal akademis maupun non akademis. Kriteria keberhasilan produk keterampilan sosial ini adalah apabila dalam penelitian tindakan kelas ini, 80 % dari jumlah siswa dapat bersosialisasi dan komunikasi yang baik dengan teman-temannya, baik dalam proses belajar maupun di luar kelas.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai peningkatan keterampilan sosial siswa. Data mengenai keterampilan sosial ini diperoleh dari siswa kelas IV A di SD N Nogopuro. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan instrumen observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil Penelitian akan disajikan persiklus.

##### **1. Pratindakan Penelitian Tindakan Kelas**

Peneliti melakukan kegiatan pratindakan sebelum memberikan tindakan kepada siswa. Kegiatan pratindakan digunakan sebagai langkah awal untuk mengamati permasalahan yang ada pada siswa. Adapun hasil observasi awal baik dalam proses pembelajaran maupun di luar kelas siswa kelas IV A adalah sebagai berikut.

###### **a. Hasil Observasi**

Hasil yang diperoleh melalui observasi pada siswa kelas IV A SD N Nogopuro mengenai keterampilan sosial pada delapan aspek masih dalam kategori rendah atau kurang. Adapun secara detail hasil observasi adalah sebagai berikut.

- 1) Selama proses pembelajaran sebagian siswa kurang berkonsentrasi.
- 2) Sebagian siswa memilih untuk mengerjakan soal secara sendiri (tidak mau bekerjasama).

- 3) Beberapa siswa ada yang mendominasi soal, yaitu dengan menggunakan soal itu sendiri karena merasa dirinya paling pintar di antara teman dalam satu kelompoknya.
- 4) Siswa memilih teman dalam satu kelompok yaitu anak perempuan memilih teman perempuan semua dalam kelompoknya dan sebaliknya (*antagonisme jenis kelamin*).
- 5) Siswa yang dominan sering mengejek atau menggertak siswa yang lemah bahkan sampai terjadi kontak fisik.
- 6) Kebanyakan siswa berbicara dengan temannya saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 3. Siswa Berbicara dengan Temannya saat Proses Pembelajaran Berlangsung.

- 7) Siswa mempunyai kelompok bermainnya sendiri (membuat *gang*) yang didominasi oleh siswa yang dominan di dalam kelasnya, sehingga siswa yang lemah cenderung tertindas.

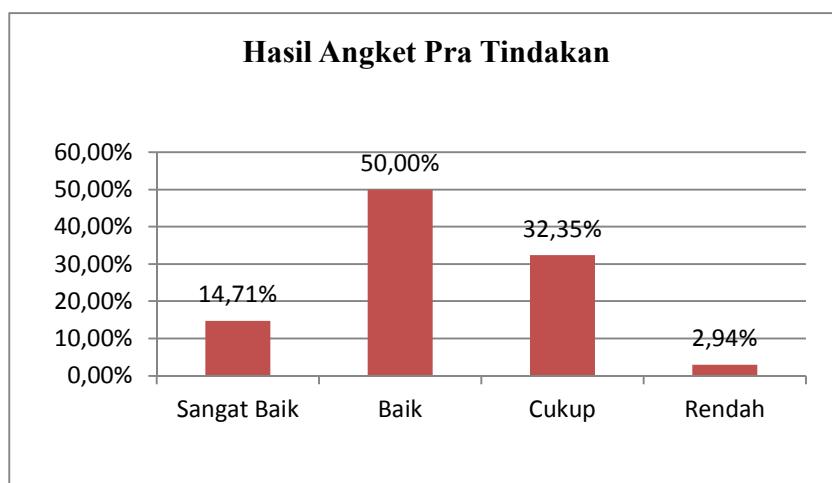
Setelah diketahui hasil observasi maka peneliti memberikan angket kepada siswa yang dilakukan pada tanggal 19 April 2013.

### b. Hasil Angket

**Tabel 6. Persentase Angket Keterampilan Sosial Siswa pada Tahap Pratindakan**

No	Persentase skor yang diperoleh	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Persentase Komulatif (%)
1	81-100	Sangat baik	5	14,71	14,71
2	69-80	Baik	17	50,00	64,71
3	56-68	Cukup	11	32,35	97,06
4	$\leq 55$	Rendah	1	2,94	100
Jumlah			34	100	100

Berdasarkan data tersebut, data keterampilan sosial siswa dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



**Gambar 4. Grafik Hasil Angket Keterampilan Sosial Siswa pada Tahap Pratindakan**

Berdasarkan hasil angket pratindakan, juga dapat diketahui pencapaian setiap aspek keterampilan sosial siswa kelas IV A SD N Nogopuro sebagai berikut ini.

**Tabel 7. Pencapaian Angket Keterampilan Sosial Siswa pada Tahap Pratindakan**

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Kerjasama	77.08	Baik
2	Persaingan yang baik	73.77	Baik
3	Kemurahan hati	66.42	Cukup
4	Hasrat akan penerimaan sosial	81.00	Sangat Baik
5	Simpati	77.08	Baik
6	Empati	66.91	Cukup
7	Sikap ramah	70.46	Baik
8	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	70.34	Baik

Berdasarkan hasil angket mengenai aspek-aspek keterampilan sosial, diketahui bahwa persentase keterampilan sosial pada kategori sangat baik terdapat pada hasrat akan penerimaan sosial (81,00). Persentase pada kategori cukup terdapat pada aspek kemurahan hati (66,42) dan empati (66,91).

### **c. Wawancara Pratindakan Peneliti dengan Guru Kelas**

Hasil yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber guru kelas yang bersangkutan bahwa keterampilan sosial siswa dalam delapan aspek masih dalam kategori rendah atau kurang. Adapun secara detail hasil wawancara pratindakan dengan guru kelas adalah sebagai berikut.

- 1) Aspek kerjasama
  - a) Siswa yang tidak mau bertukar pendapat dalam mengerjakan tugas kelompok karena malas.
  - b) Ada beberapa siswa yang tidak mau berbagi soal dengan temannya dikarenakan siswa tersebut merasa paling pintar
  - c) Banyak siswa yang mendominasi dalam mengerjakan soal.

2) Persaingan yang baik

- a) Siswa terkadang saling ejek dan menganggap tim lawan tidak sebanding saat bermain.
- b) Beberapa siswa kadang teguh dalam pendirian dan mengabaikan pendapat orang lain.
- c) Sebagian siswa belajar keras agar nialainya baik.

3) Kemurahan hati

- a) Siswa menganggap setiap siswa harus membawa bekal makanan dari rumah sehingga tidak perlu berbagi.
- b) Sebagian siswa bersedia membantu teman yang kesulitan memahami materi pembelajaran
- c) Sebagian siswa acuh tak acuh terhadap kesulitan teman.

4) Hasrat akan penerimaan sosial

- a) Seluruh siswa tidak membeda-bedakan teman yang kaya maupun yang miskin.
- b) Sebagian kecil siswa hanya mau bergaul dengan temannya yang sejenis.
- c) Sebagian siswa bersikap baik agar memiliki banyak teman

5) Simpati

- a) Sebagian siswa turut sedih saat temannya kesusahan dan sebagian yang lain justru ada yang mengejek.
- b) Sebagian besar siswa bersikap biasa saja ketika temannya mendapat nilai yang baik.

c) Semua siswa mendoakan teman yang tertimpa musibah dipandu oleh Guru kelas.

6) Empati

a) Sebagian besar siswa tidak mau menghibur teman saat sedih, terkadang siswa acuh tak acuh bahkan mengejek.

b) Sebagian besar siswa mau memberikan dana saat terjadi bencana alam.

c) Sebagian siswa tidak mau membantu teman yang ada masalah.

7) Sikap Ramah

a) Kadang-kadang siswa mau menyapa ketika bertemu orang lain.

b) Sebagian besar siswa berbicara seenaknya tanpa mempedulikan perasaan teman.

c) Sebagian siswa mau berbuat baik dengan semua orang.

8) Sikap tidak mementingkan diri sendiri

a) Sebagian siswa mau mengalah ketika berdebat namun terkadang teguh pada pendirian masing-masing.

b) Semua siswa tidak mau membagi uang sakunya kepada teman yang lupa tidak membawa uang jajan.

c) Sebagian siswa merasa senang apabila ada siswa yang memiliki pendapat yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebagian siswa keterampilan sosialnya masih belum baik.

Berdasarkan hasil angket, siswa yang berada pada kategori baik belum mencapai

80 % dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV A SD N Nogopuro, sehingga guru perlu meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui permainan bola kasti.

## **1. Siklus I**

Penelitian siklus 1 dilakukan pada tanggal 26 April 2013 sampai 03 Mei 2013. Siklus ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan (4x35 menit). Standar kompetensi yang dilaksanakan pada siklus ini adalah mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Berikut ini penjelasan dari pelaksanaan siklus I.

### **a. Perencanaan Tindakan**

- 1) Merencanakan tindakan yang akan diberikan kepada siswa dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui permainan bola kasti yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru olahraga kelas IV A SD Negeri Nogopuro. RPP digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan.
- 2) Menyusun strategi dalam permainan bola kasti sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan membagi siswa dalam kelompok secara homogen.
- 3) Menyiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan meliputi alat pemukul, bola kasti, dan tiang hinggap.
- 4) Menyiapkan lembar observasi siswa untuk mencatat keterampilan sosial siswa melalui permainan bola kasti.

- 5) Mempersiapkan lembar wawancara untuk guru yang akan digunakan sebagai kriteria penilaian terhadap keterampilan sosial siswa SD N Nogopuro kelas IV A.
- 6) Mempersiapkan angket yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap keterampilan sosial siswa.
- 7) Menyiapkan kamera sebagai alat dokumentasi kegiatan selama pelaksanaan siklus I.

## **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan II**

### **1) Pelaksanaan tindakan siklus I**

Siklus I terdiri dari dua bentuk tindakan, yaitu tindakan I dan tindakan ke II. Proses yang dilakukan pada tindakan I dan tindakan II adalah sama. Tindakan dilaksanakan pada hari Jumat, 26 April 2013. Guru bertindak sebagai pelaksana teknis, peneliti sebagai pengamat dan siswa sebagai objek yang diamati. Sebelum diadakan praktek permainan bola kasti, guru dibantu peneliti menyiapkan peralatan. Setelah selesai menyiapkan peralatan, peneliti menyiapkan lembar observasi. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan bola kasti. Sebelum permainan kasti berlangsung, guru membagi siswa dalam 2 kelompok, masing-masing kelompok dibagi secara homogen. Satu kelompok terdiri dari siswa laki-laki dan kelompok yang lain terdiri dari siswa perempuan. Dua kelompok dipertandingkan dalam permainan bola kasti. Pada tindakan I, siswa menunjukkan ekspresi senang walaupun permainan didominasi oleh regu laki-laki. Regu tim perempuan kalah dalam permainan bola kasti melawan regu laki-laki.

## 2) Pelaksanaan tindakan II

Tindakan II dilaksanakan pada tanggal 03 Mei 2013. Pada tindakan II, terjadi keributan dalam permainan karena siswa perempuan mengalami kekalahan berulang sehingga terjadi perselisihan antar kelompok. Siswa perempuan tidak mau melanjutkan permainan kasti sampai selesai. Hal ini memicu siswa laki-laki dan siswa perempuan saling mengejek. Berdasarkan pengamatan peneliti, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat kekompakan yang terjalin dalam anggota kelompok laki-laki, sama halnya dengan kekompakan dalam regu perempuan namun tidak bagi siswa laki-laki dan perempuan. Guru berperan sebagai penengah sekaligus memberikan pengarahan kepada siswa bahwa permainan kasti antara regu laki-laki dan regu perempuan adalah sebuah permainan. Guru menjelaskan bahwa dalam permainan, menang dan kalah adalah hal yang wajar terjadi dan bukan merupakan hal yang harus diperselisihkan. Hal yang terpenting dalam permainan kasti adalah perasaan senang serta kekompakan antar regu. Setelah tindakan II selesai, peneliti menyebarkan angket kepada siswa dan melakukan wawancara dengan guru kelas.

### c. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti memasuki ruang kelas ketika siswa sedang melakukan kegiatan belajar mengajar. Observasi merupakan salah satu tindakan sangat penting pada penelitian ini karena pada tahap observasi inilah *primary instrumen*. Pada observasi siklus pertama terdapat 2 kali pelajaran olahraga berupa permainan bola kasti sehingga hasil observasi pada siklus II merupakan rata-rata pada pertemuan pertama dan kedua. Hasil observasi akan ditindaklanjuti sebagai

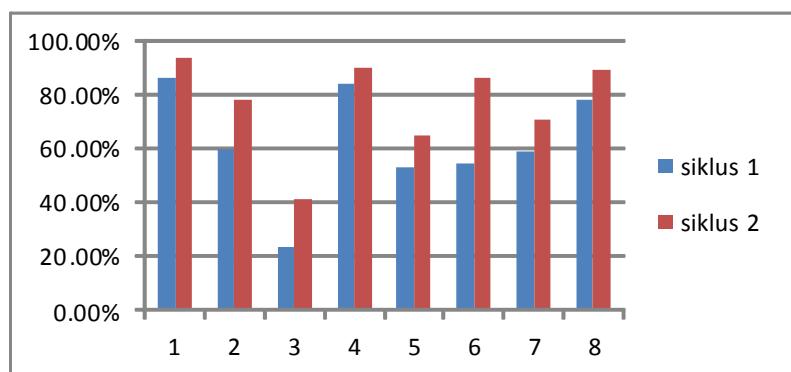
bahan refleksi apabila hasilnya belum memenuhi 80 % dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV A. Berikut ini hasil observasi siklus I pada siswa kelas IV A SD N Nogopuro.

### 1) Hasil Observasi

**Tabel 8. Persentase Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa pada Siklus I**

No	Persentase skor yang diperoleh	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Persentase Kumulatif (%)
1	81-100	Sangat baik	1	2,94	2,94
2	69-80	Baik	6	17,65	20,59
3	56-68	Cukup	21	61,76	82,35
4	$\leq 55$	Rendah	6	17,65	100
Jumlah			34	100	100

Berdasarkan data tersebut, hasil observasi keterampilan sosial siswa dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 5. Grafik hasil observasi keterampilan sosial siswa pada siklus I

Perolehan hasil observasi siklus I, dapat diketahui bahwa pencapaian setiap aspek keterampilan sosial siswa kelas IV A SD N Nogopuro sebagai berikut.

**Tabel 9. Pencapaian Hasil Observasi Setiap Aspek Keterampilan Sosial Siswa pada Siklus I**

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Kerjasama	86,27	Sangat Baik
2	Persaingan yang baik	59,80	Cukup
3	Kemurahan hati	23,53	Kurang
4	Hasrat akan penerimaan sosial	84,31	Sangat Baik
5	Sympati	52,94	Kurang
6	Empati	54,90	Kurang
7	Sikap ramah	58,82	Cukup
8	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	78,43	Baik

Berdasarkan hasil observasi mengenai aspek-aspek keterampilan sosial, diketahui bahwa persentase keterampilan sosial pada kategori Sangat Baik terdapat pada kerjasama (86,27) dan hasrat akan penerimaan sosial (84,31).

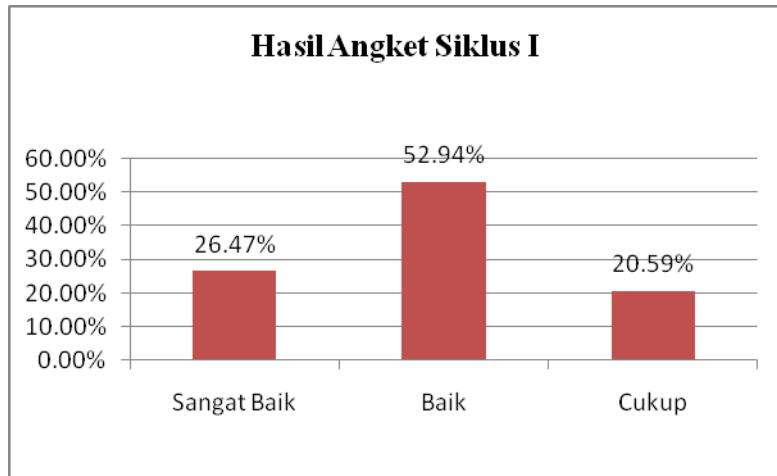
## 2) Hasil Angket Siklus I

Berdasarkan hasil angket siklus I dapat diketahui keterampilan sosial siswa sebagai berikut.

**Tabel 10. Persentase Hasil Angket Keterampilan Sosial pada Siklus I**

No	Persentase skor yang diperoleh	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Persentase Kumulatif (%)
1	81-100	Sangat baik	9	26,47	26,47
2	69-80	Baik	18	52,94	79,41
3	56-68	Cukup	7	20,59	100
Jumlah			34	100	100

Berdasarkan data tersebut, data keterampilan sosial siswa dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 6. Grafik hasil angket keterampilan sosial siswa pada siklus I

Berdasarkan hasil angket siklus I, dapat diketahui pencapaian setiap Aspek keterampilan sosial siswa kelas IV A SD N Nogopuro sebagai berikut.

**Tabel 11. Pencapaian Hasil Angket Setiap Aspek Keterampilan Sosial pada Siklus I**

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Kerjasama	79,04	Baik
2	Persaingan yang baik	75,73	Baik
3	Kemurahan hati	73,41	Baik
4	Hasrat akan penerimaan sosial	82,84	Sangat Baik
5	Simpati	79,66	Baik
6	Empati	73,04	Baik
7	Sikap ramah	76,22	Baik
8	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	74,51	Baik

Berdasarkan hasil angket mengenai aspek-aspek keterampilan sosial, diketahui bahwa persentase keterampilan sosial pada kategori Sangat Baik terdapat pada hasrat akan penerimaan sosial (82,84).

**Tabel 12. Peningkatan Hasil Angket dari Pratindakan Ke Siklus I**

No	Indikator	Rerata Pratindakan	Rerata Siklus 1	Kenaikan
1	Kerjasama	77,08	79,04	1,96
2	Persaingan yang baik	73,77	75,73	1,96
3	Kemurahan hati	66,42	73,41	6,99
4	Hasrat akan penerimaan social	81,00	82,84	1,84
5	Simpati	77,08	79,66	2,58
6	Empati	66,91	73,04	6,13
7	Sikap ramah	70,46	76,22	5,76
8	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	70,34	74,51	4,17

Berdasarkan perolehan pada tabel hasil angket pratindakan sampai siklus I, terjadi perubahan peningkatan pada tiap aspek keterampilan sosialnya. Perubahan keterampilan sosial apabila dilihat dari tiap aspeknya dapat diketahui bahwa, kenaikan yang tertinggi terjadi pada aspek kemurahan hati yang mencapai 6,99.

## 2) Hasil Wawancara dengan Guru Kelas pada Siklus I

Hasil yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber guru kelas yang bersangkutan bahwa keterampilan sosial siswa dalam delapan aspek mengalami kenaikan. Adapun secara detail hasil wawancara pratindakan dengan guru kelas adalah sebagai berikut.

### a) Kerjasama

- (1) Sebagian besar siswa mau bertukar pendapat dalam mengerjakan tugas kelompok.
- (2) Beberapa siswa mau berbagi soal dengan temannya akan tetapi masih ada sebagian kecil siswa yang tidak mau mengerjakan tugas dalam kelompok.
- (3) Setiap anggota kelompok mendapatkan tugas masing-masing dalam mengerjakan soal dan berusaha untuk mengerjakannya sebaik mungkin.

b) Persaingan yang baik

- (1) Sebagian siswa tidak mau mengalah dan tidak mau mengakui kekalahan saat bermain.
- (2) Sebagian siswa kadang teguh dalam pendirian dan mengabaikan pendapat orang lain.
- (3) Sebagian besar siswa mau belajar keras untuk mendapatkan nilai yang bagus.

c) Kemurahan hati

- (1) Siswa tidak mau berbagi bekal makanannya kepada teman yang tidak membawa.
- (2) Sebagian siswa mau membantu teman yang kesulitan tetapi ada sebagian siswa yang tidak peduli terhadap kesulitan teman.
- (3) Sebagian besar siswa mau membantu temannya yang sedang kesusahan dan berusaha menghiburnya.

d) Hasrat akan penerimaan sosial

- (1) Seluruh siswa mau berteman dengan siapa saja dan tidak membedakan berdasarkan kekayaan.
- (2) Sebagian siswa hanya mau bergaul dengan temannya yang sejenis.
- (3) Sebagian siswa bersikap dan bertutur kata baik agar memiliki banyak teman.

e) Simpati

- (1) Sebagian siswa turut sedih saat temannya kesusahan dan sebagian yang lain tidak peduli kesusahan temannya.

(2) Sebagian besar siswa bersikap tidak peduli ketika temannya mendapat nilai yang baik.

(3) Semua siswa mau mendoakan teman yang tertimpa musibah dipandu oleh Guru kelas.

f) Empati

(1) Sebagian besar siswa mau menghibur teman saat sedih, namun sebagian ada yang tidak mau menghibur saat temannya sedih.

(2) Sebagian besar siswa mau melakukan penggalangan dana saat terjadi bencana alam.

(3) Sebagian siswa mau membantu teman yang ada masalah.

g) Sikap ramah

(1) Sebagian besar siswa mau menyapa ketika bertemu orang lain dengan sopan.

(2) Sebagian besar siswa berbicara baik terhadap teman.

(3) Sebagian besar siswa mau berbuat baik dengan semua orang.

h) Sikap tidak mementingkan diri sendiri

(1) Sebagian siswa mau mengalah ketika berbeda pendapat dengan teman yang lain.

(2) Semua siswa tidak mau membagi uang saku kepada teman yang lupa tidak membawa uang saku.

(3) Sebagian besar siswa senang jika ada teman yang mempunyai pendapat berbeda.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa permainan bola kasti dengan pembagian tim secara homogen menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial yang cukup baik. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa, keterampilan sosial dari siswa kelas IV A SD N Nogopuro masih belum baik. Berdasarkan hasil angket yang didapatkan, siswa yang berada pada kategori baik belum mencapai 80 % dari jumlah keseluruhan siswa.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan perolehan hasil observasi yang tersaji pada tabel di atas, keterampilan sosial yang dilihat dari indikatornya didominasi pada kategori cukup. Hasil wawancara dan observasi diketahui hampir sama, yaitu sebagian dari siswa belum memiliki keterampilan sosial yang baik. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I tersebut dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi terhadap siswa kelas IV A dan wawancara, sehingga tindakan akan dilanjutkan pada siklus II. Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, akan tetapi setiap aspek keterampilan sosial sudah mengalami kenaikan. Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka diperoleh informasi mengenai keterlaksanaan tindakan pada siklus I beserta kelemahannya.

### **1) Kelemahan pada Siklus I.**

- a) Segi keterampilan sosial siswa
- b) Belum banyak siswa yang paham mengenai pentingnya keterampilan sosial yang baik, karena sebagian siswa masih sering mengejek dan tidak mau berbagi dengan temannya.
- c) Beberapa siswa tidak mau melanjutkan bermain kasti karena kalah.
- d) Pembagian siswa secara homogen menakibatkan kekuatan kedua tim tidak seimbang.

Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan pada siklus I, dan melihat ketercapaian setiap indikator, maka peneliti dan guru bersepakat melakukan siklus II dengan perbaikan sebagai berikut.

### **2) Upaya-Upaya Perbaikan di Siklus II**

- a) Membagi siswa secara heterogen (satu tim terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan).
- b) Siswa dibagi berdasarkan hasil angket dan observasi, yaitu siswa yang keterampilan sosialnya rendah dijadikan satu dengan siswa yang memiliki keterampilan sosial yang tinggi.

### **2. Siklus II**

Penelitian siklus II dilakukan pada tanggal 10 Mei 2013 sampai 17 Mei 2013. Siklus ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan (4x35 menit). Standar kompetensi yang dilaksanakan pada siklus ini adalah mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Berikut ini penjelasan dari pelaksanaan siklus II.

**a. Perencanaan Tindakan Berdasarkan Refleksi Siklus Sebelumnya**

- 1) Merencanakan tindakan yang akan diberikan kepada siswa dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui permainan bola kasti yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru olahraga kelas IV A SD Negeri Nogopuro. RPP digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan.
- 2) Menyusun strategi dalam permainan bola kasti sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan model permainan membagi kelompok siswa secara heterogen.
- 3) Membagi siswa berdasarkan keterampilan sosial siswa yaitu, keterampilan sosial siswa yang tinggi dijadikan satu tim dengan siswa yang memiliki keterampilan sosial yang rendah. Selain itu, guru dan peneliti membagi siswa berdasarkan keahlian siswa bermain kasti. Siswa yang kurang bisa bermain kasti dijadikan satu tim dengan siswa yang bisa bermain kasti.
- 4) Menyiapkan peralatan yang digunakan dalam permainan meliputi alat pemukul dan bola kasti.
- 5) Menyiapkan lembar observasi siswa untuk mencatat keterampilan sosial siswa melalui permainan bola kasti.
- 6) Mempersiapkan angket yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap keterampilan sosial siswa.
- 7) Mempersiapkan lembar wawancara untuk guru yang akan digunakan sebagai kriteria penilaian terhadap keterampilan sosial siswa SD N Nogopuro kelas IV A.

8) Menyiapkan kamera sebagai alat dokumentasi kegiatan selama pelaksanaan siklus II.

**b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Siklus II terdiri dari dua tindakan, yaitu tindakan I dan tindakan ke II. Proses yang dilakukan pada tindakan I dan tindakan II adalah sama. Tindakan dilaksanakan pada hari Jumat, 10 Mei 2013. Sebelum permainan kasti berlangsung, guru membagi siswa dalam 2 kelompok, masing-masing kelompok secara heterogen. Siswa dibagi berdasarkan tingkat keterampilan sosialnya. Siswa yang keterampilan sosialnya rendah maka akan dijadikan satu tim dengan siswa yang mempunyai keterampilan sosial yang tinggi.

Pada tindakan I dan Tindakan II dilaksanakan pada tanggal 10 dan 17 Mei. Sebelum memulai permainannya, guru memberikan pengarahan kepada siswa mengenai apa manfaat dan tujuan dari permainan. Setelah mendapatkan penjelasan dari guru olahraga, siswa kemudian melakukan permainan kasti. Terlihat ekspresi kegembiraan dari para siswa yang sedang bermain kasti, karena masing-masing tim mempunyai kekuatan yang seimbang.

Setelah permainan selesai, guru memberikan refleksi seputar manfaat dan tujuan dari permainan yang baru saja dimainkan. Berdasarkan pengamatan peneliti, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat kekompakkan antar masing-masing tim tanpa ada ejekan dari tim yang menang. Begitu pula dari tim yang kalah, mereka mau menerima kekalahan tanpa menggerutu kalau timnya tidak seimbang dengan tim lawan.

### c. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti memasuki ruang kelas ketika siswa sedang melakukan kegiatan belajar mengajar. Peneliti mengamati siswa di dalam maupun di luar kelas.

#### 1) Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa pada Siklus II

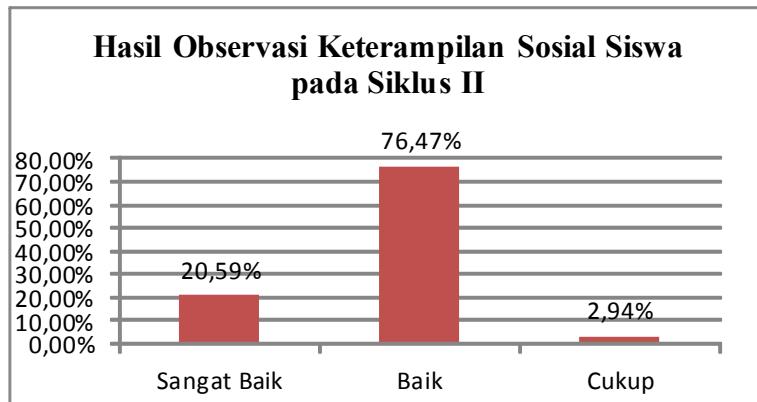
Observasi dilakukan peneliti setelah selesai memberikan tindakan berupa permainan bola kasti. Pada observasi siklus kedua terdapat 2 kali pelajaran olahraga. Hasil observasi pada siklus II merupakan rata-rata pada pertemuan pertama dan kedua. Hasil observasi akan ditindaklanjuti sebagai bahan refleksi apabila hasilnya belum memenuhi 80 % dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV A.

Berikut ini hasil observasi mengenai keterampilan sosial siswa kelas IV A SD N Nogopuro pada siklus II.

**Tabel 13. Persentase Hasil Observasi pada Siklus II**

No	Prosentase skor yang diperoleh	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Persentase Komulatif (%)
1	81-100	Sangat baik	7	20,59	20,59
2	69-80	Baik	26	76,47	97,06
3	56-68	Cukup	1	2,94	100
4	$\leq 55$	Rendah	0	0	100
Jumlah			34	100	100

Berdasarkan data tersebut, hasil observasi keterampilan sosial siswa dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

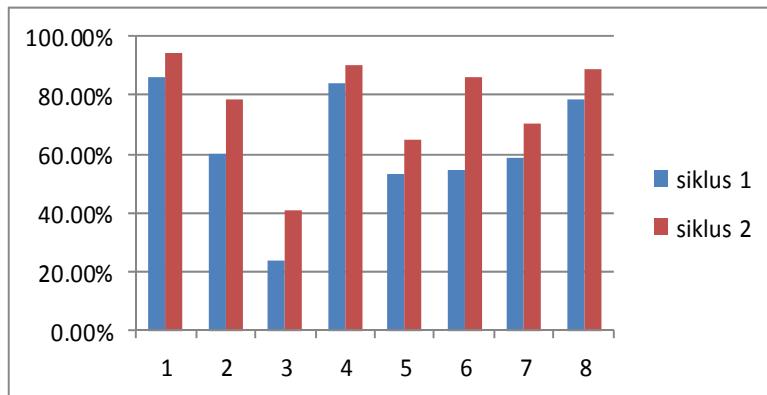


Gambar 7. Grafik hasil observasi keterampilan sosial pada siklus II

**Tabel 14. Pencapaian Observasi Setiap Aspek Keterampilan Sosial pada Siklus II**

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Kerjasama	94,12	Sangat Baik
2	Persaingan yang baik	78,43	Baik
3	Kemurahan hati	41,18	Kurang
4	Hasrat akan penerimaan sosial	90,20	Sangat Baik
5	Simpati	64,71	Cukup
6	Empati	86,15	Sangat Baik
7	Sikap ramah	70,59	Baik
8	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	89,22	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi mengenai aspek-aspek keterampilan sosial, diketahui bahwa persentase keterampilan sosial pada kategori Sangat Baik dengan nilai tertinggi terdapat pada kerjasama (94,12). Persentase pada kategori Cukup terdapat pada aspek simpati (41,18). Persentase pada kategori Kurang terdapat pada aspek kemurahan hati (41,18).



Gambar 8. Kenaikan Aspek Keterampilan Sosial Siswa siklus I ke siklus II.

Keterangan :

- 1 = Kerjasama
- 2 = Persaingan yang baik
- 3 = Kemurahan hati
- 4 = Hasrat akan penerimaan social
- 5 = Simpati
- 6 = Empati
- 7 = Sikap ramah
- 8 = Sikap tidak mementingkan diri sendiri

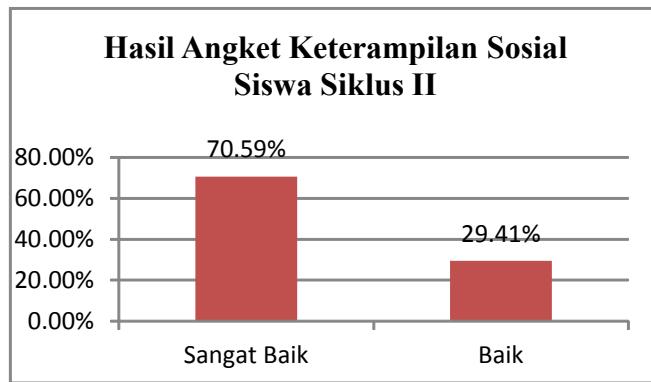
Berdasarkan grafik observasi di atas dapat dilihat bahwa keterampilan sosial siswa meningkat. Peningkatan hasil observasi terlihat dari tiap-tiap aspek keterampilan sosial yang meningkat secara signifikan dari siklus I ke siklus II.

## 2) Hasil Angket Keterampilan Sosial Siswa pada Siklus II

**Tabel 15. Persentase Hasil Angket Keterampilan Sosial Siswa pada Siklus II**

No	Persentase skor yang diperoleh	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Persentase Komulatif (%)
1	81-100	Sangat baik	24	70,59	70,59
2	69-80	Baik	10	29,41	100
3	56-68	Cukup	0	0	100
4	$\leq 55$	Rendah	0	0	100
Jumlah			34	100	100

Berdasarkan data tersebut, hasil angket keterampilan sosial siswa pada siklus II dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



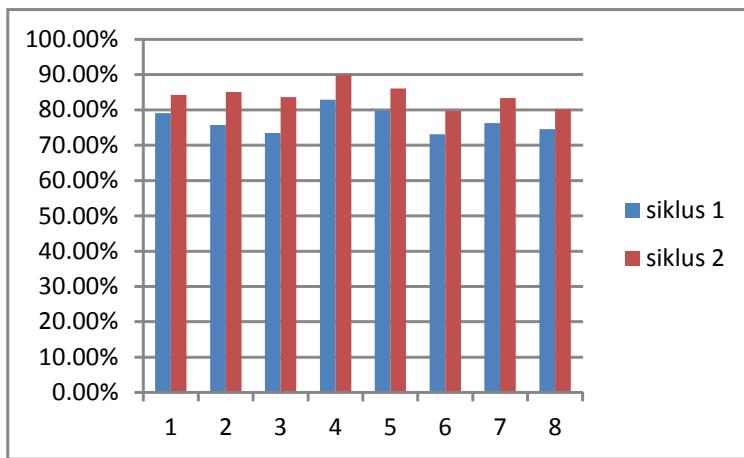
Gambar 9. Grafik angket keterampilan sosial siswa pada siklus II

Berdasarkan hasil angket siklus II, dapat diketahui pencapaian setiap aspek keterampilan sosial siswa kelas IV A SD N Nogopuro sebagai berikut.

**Tabel 16. Pencapaian Angket Setiap Aspek Keterampilan Sosial Siswa pada Siklus II**

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Kerjasama	84,19	Sangat Baik
2	Persaingan yang baik	85,05	Sangat Baik
3	Kemurahan hati	83,58	Sangat Baik
4	Hasrat akan penerimaan sosial	89,95	Sangat Baik
5	Simpati	86,03	Sangat Baik
6	Empati	79,66	Baik
7	Sikap ramah	83,33	Sangat Baik
8	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	80,15	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket mengenai aspek-aspek keterampilan sosial, diketahui bahwa persentase keterampilan sosial pada kategori baik terdapat pada aspek empati (79,66). Persentase tertinggi dengan kategori sangat baik terdapat pada aspek hasrat akan penerimaan sosial (89,95) ditunjukkan pada grafik angket dari siklus I ke siklus II



Gambar 10. Kenaikan Aspek Keterampilan Sosial Siswa Siklus I ke Siklus II

Keterangan :

- 1 = Kerjasama
- 2 = Persaingan yang baik
- 3 = Kemurahan hati
- 4 = Hasrat akan penerimaan sosial
- 5 = Simpati
- 6 = Empati
- 7 = Sikap ramah
- 8 = Sikap tidak mementingkan diri sendiri

Berdasarkan grafik angket di atas dapat dilihat bahwa keterampilan sosial siswa meningkat. Hal ini terlihat dari tiap-tiap aspek keterampilan sosial yang meningkat dari siklus 1 ke siklus 2.

### 3) Hasil Wawancara Keterampilan Sosial Siswa pada Siklus II

Hasil yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber guru kelas yang bersangkutan bahwa keterampilan sosial siswa dalam delapan aspek mengalami kenaikan dari siklus satu ke siklus dua. Adapun secara detail hasil wawancara pratindakan dengan guru kelas adalah sebagai berikut.

a) Kerjasama

- (1) Semua siswa mau bertukar pendapat dalam mengerjakan tugas kelompok.
- (2) Semua siswa mau berbagi soal dengan temannya dalam mengerjakan tugas kelompok.
- (3) Setiap anggota kelompok mendapatkan tugas masing-masing dalam mengerjakan soal dan berusaha untuk mengerjakan sebaik mungkin.

b) Persaingan yang baik

- (1) Semua siswa mau menerima kekalahan ketika bermain bola kasti.
- (2) Semua siswa mau menerima pendapat orang lain.
- (3) Semua siswa mau belajar agar mendapat nilai yang bagus dan juara di kelas.

c) Kemurahan hati

- (1) Sebagian siswa masih menganggap setiap siswa harus membawa bekal makanan dari rumah sehingga tidak perlu berbagi namun sebagian yang lain mau berbagi bekal makanan pada siswa yang tidak membawa makanan.
- (2) Semua siswa mau membantu teman yang kesulitan memahami materi pembelajaran.
- (3) Sebagian siswa mau membantu temannya yang sedang kesusahan dan menghiburnya.

d) Hasrat akan penerimaan sosial

- (1) Seluruh siswa mau berteman dengan siapa saja dan tidak membedakan teman yang kaya maupun yang miskin.

(2) Semua siswa mau berteman dengan siapa saja tanpa membedakan jenis kelamin.

(3) Semua siswa bersikap dan bertutur kata yang baik agar memiliki banyak teman.

e) Simpati

(1) Semua turut sedih saat temannya kesusahan.

(2) Siswa mengucapkan selamat ketika temannya mendapat nilai yang baik.

(3) Semua siswa mau mendoakan teman yang tertimpa musibah dipandu oleh Guru kelas.

f) Empati

(1) Sebagian siswa mau menghibur teman saat sedih, namun sebagian ada yang tidak mau menghiburnya.

(2) Semua siswa mau melakukan penggalangan dana saat terjadi bencana alam.

(3) Semua siswa mau membantu teman yang ada masalah.

g) Sikap ramah

(1) Semua siswa mau menyapa ketika bertemu orang lain dengan sopan.

(2) Semua siswa berbicara baik kepada teman.

(3) Semua siswa mau berbuat baik dengan semua orang.

h) Sikap tidak mementingkan diri sendiri

(1) Semua siswa mau mengalah ketika berbeda pendapat dengan teman yang lain.

- (2) Semua siswa tidak mau membagi uang saku terhadap teman yang tidak membawa karena menganggap uang saku sudah diberikan oleh orangtua masing-masing.
- (3) Sebagian siswa senang jika berbeda pendapat dengan teman lain dan bertukar pikiran.

Berdasarkan hasil wawancara pada siklus dua yang dilakukan terhadap guru kelas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa permainan bola kasti dengan pembagian tim secara heterogen dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

#### e. Refleksi

Berdasarkan perolehan hasil observasi yang tersaji pada tabel di atas, keterampilan sosial siswa yang dilihat dari tiap aspeknya sebagian besar berada dalam kategori sangat baik dan ada hasil yang kurang yaitu pada kemurahan hati. Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan pada tiap aspeknya, dengan kategori sangat baik dan baik.

Perolehan hasil wawancara dengan guru kelas sangat menguatkan hasil observasi dan angket. Hasil wawancara menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa meningkat pada tiap aspeknya, sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan sosial siswa telah meningkat. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II tersebut dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan.

## **B. Pembahasan**

Perolehan hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata siswa mempunyai keterampilan sosial masih kurang baik. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajar di kelas IV A SD N Nogopuro, Sleman. Peneliti melihat bahwa tidak sedikit siswa yang memiliki keterampilan sosial yang masih kurang baik, seperti memilih untuk mengerjakan soal secara sendiri (tidak mau bekerjasama). Beberapa siswa ada yang mendominasi soal sehingga siswa lain dalam kelompoknya tidak diikutsertakan dalam mengerjakan tugas (*egosentrisme*). Selain itu, sebagian siswa memilih teman dalam satu kelompok yaitu anak perempuan memilih teman perempuan semua dalam kelompoknya dan sebaliknya (*antagonisme jenis kelamin*). Peneliti mengamati keterampilan sosial siswa di luar kelas yaitu pada saat jam istirahat. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa siswa mempunyai kelompok bermainnya sendiri (membuat *gang*) yang didominasi oleh siswa yang dominan di dalam kelasnya. Hal ini berdampak pada siswa yang lemah cenderung tertindas. Siswa yang dominan sering mengejek atau mengertak siswa yang lemah bahkan sampai terjadi kontak fisik.

Perolehan hasil angket menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa belum menunjukkan kategori baik. Hal ini dikarenakan waktu anak yang kurang bermain dengan teman-temannya karena orang tua lebih menekankan anaknya untuk belajar. Selain itu, *game-game online* juga memberikan dampak yang besar bagi anak apabila tidak dibatasi dalam penggunaannya. Dampak yang diakibatkan dari *game-game* tersebut membuat anak kurang peka terhadap lingkungan sekitar sehingga keterampilan sosialnya menjadi rendah atau kurang baik. Terbukti

sebanyak 5 siswa (14,71%) berada pada kategori sangat baik, 17 siswa (50%) berada pada kategori baik, 11 siswa berada dalam kategori cukup (32,35%) dan sisanya 1 siswa (2,94%) berada pada kategori kurang atau rendah sehingga dibutuhkan upaya-upaya tertentu untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan perolehan hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa belum semuanya baik bila dilihat dari kedelapan aspek keterampilan sosial. Perolehan hasil dari observasi, angket, dan wawancara menunjukkan hasil yang kurang, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan sosial siswa masih kurang baik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar keterampilan sosial siswa meningkat adalah dengan melakukan permainan yang menyenangkan dan membutuhkan kerjasama tim yang baik agar dapat memenangkan permainan tersebut. Permainan yang digunakan adalah permainan kasti. Permainan kasti dipilih karena dalam permainan ini dapat menampung banyak siswa dalam setiap timnya, sehingga siswa tidak perlu menunggu giliran untuk bermain. Selain itu, permainan kasti tidak hanya dimainkan oleh anak perempuan saja anak laki-laki juga bisa memainkannya.

Hurlock (1991:159-160) menyatakan bahwa dalam penerapan pembelajaran bagi anak-anak usia sekolah dasar, metode bermain dianggap sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan, sehingga anak didorong untuk selalu bermain tanpa memperhatikan status sosial keluarga mereka.

Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal, karena anak akan terdorong

untuk mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan pada perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan perkembangan fisik. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif, mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi (Khasanah, Prasetyo, & Rahmawati, 2011:4).

Berdasarkan pengertian di atas maka permainan dapat mendorong anak untuk bersosialisasi dengan temannya tanpa membeda-bedakan teman yang satu dengan teman yang lainnya. Hal ini juga diperkuat dengan hasil observasi, angket, dan wawancara yang menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Permainan sangat penting untuk diberikan kepada siswa secara berkelanjutan dalam rangka mendukung peningkatan keterampilan sosial siswa.

Permainan kasti dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Keterampilan sosial siswa dari pratindakan ke siklus I mengalami kenaikan. Keterampilan sosial siswa meningkat karena guru olahraga memberikan permainan yang bisa dimainkan secara berkelompok, sehingga siswa dapat bersosialisasi dengan temannya. Peningkatan keterampilan sosial siswa terlihat antar sesama teman laki-laki serta antar sesama perempuan. Hal ini dikarenakan pembagian tim dalam permainan kasti dibagi secara homogen. Perolehan hasil observasi siklus 1 diketahui bahwa keterampilan sosial siswa yang masuk dalam kategori baik adalah 20,59 % dari jumlah siswa. Hasil dari angket diperoleh bahwa sebanyak 9 siswa (26,47%) berada pada

kategori Sangat Baik, 18 siswa (52,94%) berada pada kategori Baik, dan sisanya 7 siswa (20,59%) berada pada kategori Cukup.

Tahapan siklus II merupakan perbaikan pada siklus I. Berdasarkan perbaikan atas siklus I diketahui bahwa keterampilan sosial siswa meningkat tiap aspeknya. Hal ini dikarenakan saat bermain guru guru membagi siswa berdasarkan kekuatan dari masing-masing siswa serta pembagian tim secara heterogen. Selain itu, guru memberikan pengarahan kepada siswa mengenai manfaat dan tujuan bermain kasti. Hasil observasi siklus 1 ke siklus 2 mengalami kenaikan menjadi 97,06 % siswa yang memiliki keterampilan sosial dalam kategori baik dan sangat baik. Berdasarkan perolehan hasil angket pada siklus II diketahui dari 34 siswa, 10 siswa (29,41%) berada pada kategori Baik dan sisanya sebanyak 24 siswa (70,59%) berada pada kategori Sangat Baik.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa meningkat, sehingga terlihat bahwa indikator keberhasilan dalam hal keterampilan sosial pada siklus II mencapai lebih dari 80 % dari jumlah keseluruhan siswa.

## **1. Keterbatasan Penelitian**

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan di kelas IV A SD N Nogopuro masih terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Keterbatasan waktu dalam pelaksanaan penelitian. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial tidak bisa dilakukan dengan cepat.
- b. Pengamat dalam penelitian ini hanya terdiri dari 3 orang sedangkan jumlah siswa sebanyak 34 orang, sehingga ada beberapa siswa yang mungkin tidak terdata dengan baik.

## **BAB V** **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa permainan bola kasti dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Peningkatan keterampilan sosial siswa melalui permainan bola kasti, antara lain dengan melakukan pembagian tim secara seimbang dan dengan komposisi secara heterogen baik dengan siswa laki-laki maupun perempuan. Selain itu, guru perlu menyampaikan menyampaikan manfaat permainan sebelum dan setelah selesai permainan.

Perolehan hasil observasi siklus 1 diketahui bahwa keterampilan sosial siswa yang masuk dalam kategori baik adalah 20,59 % dari jumlah siswa. Hasil observasi siklus 1 ke siklus 2 mengalami kenaikan menjadi 97,06 % siswa yang memiliki keterampilan sosial dalam kategori baik dan sangat baik. Perolehan hasil angket pratindakan diketahui bahwa keterampilan sosial siswa yang masuk dalam kategori baik dan sangat baik mencapai 64,71%. Hasil siklus 1 menunjukan bahwa keterampilan sosial siswa meningkat menjadi 79,41 % dari jumlah keseluruhan siswa. Hasil siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 100 % siswa yang memiliki keterampilan sosial dalam kategori baik dan sangat baik. Ketercapaian keberhasilan dalam peningkatan keterampilan sosial siswa melalui permainan bola kasti pada siklus II mencapai lebih dari 80 % dari jumlah siswa.

## **B. SARAN**

### **1. Bagi Guru SD N Nogopuro**

- a. Guru memberikan pemahaman kepada siswa mengenai manfaat dari permainan bola kasti sebelum dan setelah permainan selesai.
- b. Guru membagi siswa berdasarkan dari kekuatan masing-masing siswa dengan komposisi heterogen.

### **2. Bagi Siswa**

- a. Melakukan permainan yang membutuhkan interaksi dengan temannya.
- b. Membatasi bermain yang dapat menyebabkan siswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar seperti bermain permainan modern.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Adang Suherman. (2001). *Evaluasi Pendidikan*. Depdiknas.
- Adriana. (2011). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain bagi Anak*. Jakarta: Penerbit Salemba Medika.
- Agung Hartono dan Sunarto. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Aip Syarifuddin, & Muhadi. (1992). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anin Rukmana. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Hlm. 1-2.
- Ariani. (1998). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Dharmamulya, et al. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Penerbit kepel Press Puri arsita A-6.
- Dworetzky, John P. (1990). *Introducion to child development dh' ed.' New York: West Publising Company*.
- Eliza, & Dina Meta. (2008). Program Bimbingan Pribadi-Sosial dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Terisolir. *Skripsi*. IPB Bandung.
- Elizabeth B, Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak* (jilid 1, terjemahan). Inggris: McGraw-Hill.Inc
- Elisabeth B. Hurlock. (1991). *Child Devolopment*. Tokyo: Mc Graw-Hill Kogakusha. Ltd
- Fitria, Siswati, & Prasetyo. (2009). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal Dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD". *Jurnal Penelitian dan Evaluasi*.
- Grinder, Robert. (1978). *Adolescence*. Canada John Wiley and Sons, Inc.

- Gunarti, et al. (2008). *Metode Pengembangan perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Izzaty, R. E, et al. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Khasanah, Agung, & Ellya Rakhmawati. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Volume 1 No. 1.
- Kurikulum Berbasis Kompetensi. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mayke, S. 2001. *Bermain, Main, dan Permainan*. Penerbit: PT Grasindo.
- Mudjihartono. 2009. Permainan Kecil sebagai Media untuk Pengembangan Potensi Kemampuan Anak di Sekolah. *Prosiding*, Seminar Nasional. Jakarta: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan UPI.
- Muhammad Idrus. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial (Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif)*. Yogyakarta: Erlangga.
- Narimah. (2011). Upaya Peningkatan Pembelajaran Afektif Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Donomulyo Nanggulan Kulon Progo. *Tesis*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Nasution. (2010). *Memahami Perkembangan Keterampilan Sosial Anak*. Diakses dari <http://edukasi.kompasiana.com/2010/04/29.html>. pada tanggal 18 Februari 2012, Jam 21.00 WIB.
- Muhammad Nuh. (2010). Pendidikan Karakter Mendesak Diterapkan (*makalah*), Media Center Diknas.
- Ramdhani. (1991). *Standardisasi skala tingkah laku sosial*. *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Ratriningrum, Hartono, & Wahyudi. (2012). Pengembangan model permainan “kaskor” dalam pembelajaran penjasorkes kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation* 1 (II). Hlm. 3.
- Rita Sinthia. (2011). Hubungan Antara Penerimaan Sosial Kelompok kelas dengan Kepercayaan Diri pada Siswa Kelas 1 SLTP XXX Jakarta. *Jurnal Kependidikan Triadik* (No.1). Hlm.37-44.

- Roni Rahmat Harahap. (2012). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Tangkap Bola Kasti melalui Penguanan Umpan Balik pada Siswa Kelas IV A SD Negeri 060794 Medan Area Tahun Ajaran 2012/2013. Medan: Universitas Medan.
- Rusli Lutan. (1995). *Hakikat dan Karakteristik Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Penerbit Erlangga.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNYPress.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, et al. (2006). *Permainan Tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Kelas Untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media
- Tashadi (peny.). (1993). *Transformasi Nilai dalam Permainan Anak*. Jakarta: Dirjen Kebudayaan.
- Toho Cholik M dan Rusli Lutan. (1996)/ (1997). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

# **LAMPIRAN 1**

- a. Surat Ijin Penelitian dari Dekan
- b. Surat Ijin Penelitian dari Sekda
- c. Surat Ijin Penelitian dari Bapeda
- d. Surat Ijin Penelitian dari Sekolah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Karangmulya, Yogyakarta 55281  
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 2296 /UN34.11/PL/2013

10 April 2013

Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal

Hal : Permohonan izin Penelitian

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Setda Provinsi DIY

Kepatihan Danurejan

Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sel.olah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Rohman Pambudi

NIM : 09108244122

Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD

Alamat : Nglipar Ior, Rt.07 / Rw.03 , Nglipar, Nglipar , Gunung Kidul

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi

Lokasi : SD N Nogopuro , Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman

Subyek : Siswa kelas IV A

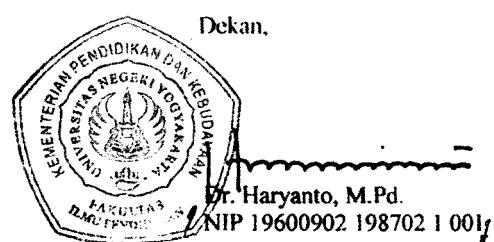
Obyek : Keterampilan Sosial melalui Permainan Bola Kasti

Waktu : April-Juni 2013

Judul : Meningkatkan Keterampilan Sosial melalui Permainan Bola Kasti Siswa kelas IV A  
Sekolah Dasar Negeri Nogopuro, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman Tahun  
Pelajaran 2013-2014

Atas perhatian dan kerjasam.. yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Tembusan Yth:

1. Rektor ( sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3148/V/4/2013

Membaca Surat	:	Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY	Nomor	:	2296/UN34.11/PL/2013
Tanggal	:	10 April 2013	Perihal	:	Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;  
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;  
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.  
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

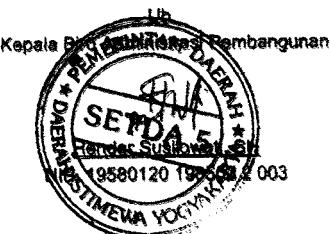
DILIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama	:	ROHMAN PAMBUDI	NIP/NIM	:	09108244122
Alamat	:	KARANGMALANG, YOGYAKARTA			
Judul	:	MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN BOLA KASTI SISWA KELAS IV A SEKOLAH DASAR NEGERI NOGOPURO, KECAMATAN DEPOK, KABUPATEN SLEMAN TAHUN PELAJARAN 2013/2014			
Lokasi	:	SD N NOGOPURO Kec. DEPOK, Kota/Kab. SLEMAN			
Waktu	:	11 April 2013 s/d 11 Juli 2013			

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/Ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuh cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mematuhi ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
Pada tanggal 11 April 2013  
A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pembangunan



Tembusan:

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman, cq Bappeda
3. K. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800  
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

**SURAT IZIN**

Nomor : 070 / Bappeda / 1263 / 2013

**TENTANG  
PENELITIAN**

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.

Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta

Nomor : 070/3148/V/4/2013

Tanggal : 11 April 2013

Hal : Izin Penelitian

**MENGIZINKAN :**

Kepada : ROHMAN PAMBUDI  
Nama : 09108244122  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK :  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta  
Alamat Rumah : Ngli par Lor Rt. 07 Rw. 03 Nglipar Gunung Kidul  
No. Telp / HP : 08175452425  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN  
BOLA KASTI SISWA KELAS IV A SEKOLAH DASAR NEGERI NOGOPURO,  
KECAMATAN DEPOK, KABUAPten SLEMAN TAHUN PELAJARAN  
2013/2014  
Lokasi : SD N Nogopuro  
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 15 April 2013 s/d 15 July 2013

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seputarinya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

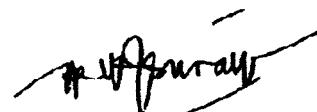
Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman  
Pada Tanggal : 15 April 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris  
u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

  
Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, M.M

**Tembusan :**

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Depok
6. Ka. SD N Nogopuro
7. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
8. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA  
**SD NEGERI NOGOPURO**

Jl. Nogopuro 3 Gowok Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 7102667

**SURAT KETERANGAN**  
No. 165/ SD.Ngp/ III/ 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ngadiyana, S.Pd  
NIP : 19540914 197701 1 003  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD N Nogopuro

Menerangkan bahwa:

Nama : Rohman Pambudi  
NIM : 09108244122  
Program Studi : PPSD/ PGSD  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Telah mengadakan penelitian di kelas IV A SD N Nogopuro dengan judul "Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Bola Kasti Siswa Kelas IV A SD N Nogopuro, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Tahun Pelajaran 2012/2013".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 20 Mei 2013



NIP. 19540914 197701 1 003

# **LAMPIRAN 2**

a. Expert Judgment

**SURAT PERNYATAAN JUDGMENT INSTRUMENT PENELITIAN**

Setelah membaca, mencermati, dan memahami aspek-aspek keterampilan sosial yang terdapat pada instrumen penelitian, dari penelitian yang berjudul : "Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Bola Kasti Siswa Kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Nogopuro, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Tahun Pelajaran 2013/2014" yang disusun oleh :

Nama : Rohman Pambudi

NIM : 09108244122

Jurusan : Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya :

Nama : Agung Hastomo, M.Pd

NIP : 19800811 200604 1 002

Menyatakan bahwa instrumen tersebut bisa digunakan untuk mengambil data pada judul penelitian tersebut diatas.

**(VALID/ TIDAK VALID)**

Yogyakarta, 27 Maret 2013

Validator Instrumen

Agung Hastomo, M.Pd

NIP. 19800811 200604 1 002

Kepada Yth.

Bapak Agung Hastomo, M.Pd

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan proposal penelitian saya, saya mohon Bapak Agung Hastomo, M.Pd bersedia menjadi *expert judgment* untuk memberikan pertimbangan mengenai aspek-aspek keterampilan sosial yang baik, yang akan kami gunakan dalam instrumen penelitian pada skripsi saya dengan judul "Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Bola Kasti Siswa Kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Nogopuro, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Tahun Pelajaran 2013/2014".

Atas kerjasama dan bantuannya kami mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 27 Maret 2013

Pemohon



Rohman Pambudi

NIM. 09108244122

Mengetahui,

Pembimbing Skripsi I



Sudarmanto, M.Kes

NIP. 19570805 198303 1001

Pembimbing Skripsi II



Banu Setyo Adi, M.Pd

NIP. 19810920 200604 1003

# LAMPIRAN 3

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I (pertemuan pertama)
- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I (pertemuan kedua)
- c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II (pertemuan pertama)
- d. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II (pertemuan kedua)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### SIKLUS 1

Sekolah	: SD N Nogopuro
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 4 [ empat ] / 2 [ dua ]
Pertemuan ke	: 1 (pertama)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Siklus	: 1 (pertemuan pertama)

**Standar Kompetensi :** 6. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

**Kompetensi Dasar :** 6.1 Mempraktekkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran.

**A. Indikator**

1. Melakukan permainan bola kasti
2. Melakukan kerjasama dalam permainan bola kasti
3. Menjunjung sportifitas dalam permainan bola kasti

**B. Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa dapat melakukan permainan bola kasti.
2. Siswa dapat bekerjasama dalam permainan bola kasti.
3. Siswa dapat menjunjung sportifitas dalam permainan bola kasti.

**C. Karakter siswa yang diharapkan :**

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| 1. Kerjasama                     | 6. Empati                                |
| 2. Persaingan yang baik          | 7. Sikap ramah                           |
| 3. Kemurahan hati                | 8. Sikap tidak mementingkan diri sendiri |
| 4. Hasrat akan penerimaan sosial |  |
| 5. Simpati                       |  |

**D. Materi Ajar (Materi Pokok):**

1. Permainan bola kasti

**E. Metode Pembelajaran:**

1. Ceramah
2. Praktek

## **F. Langkah-langkah Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Awal:**

- a. Salam pembuka dan berdoa.
- b. Guru mengecek kehadiran siswa.
- c. Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti.

### **2. Kegiatan Inti:**

- a. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai peraturan dalam permainan bola kasti (*eksplorasi*).
- b. Siswa mendengarkan saat guru memberikan contoh dan menjelaskan langkah-langkah dalam permainan bola kasti (*eksplorasi*).
- c. Siswa bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum diketahui dalam permainan bola kasti (*eksplorasi*).
- d. Siswa dibagi menjadi dua kelompok secara homogen.
- e. Siswa melakukan permainan bola kasti (*elaborasi*).
- f. Siswa mematuhi peraturan yang ada dalam permainan (*elaborasi*).
- g. Melakukan kerjasama dengan regunya (*elaborasi*).
- h. Siswa menjunjung tinggi sportifitas dalam bermain bola kasti (*elaborasi*).
- i. memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat (*elaborasi*).
- j. Siswa dibantu guru untuk mengulas kembali mengenai peraturan-peraturan yang terdapat dalam permainan bola kasti (*konfirmasi*).

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Guru menutup pelajaran.
- b. Salam penutup.

### G. **Penilaian**

#### 1. Penilaian Proses.

Penilaian menggunakan lembar pengamatan.

#### **Lembar Pengamatan**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai	
		Kerjasama	Sportivitas

### H. Media dan Sumber Belajar

- a. Media : Bola kasti, tongkat pemukul, tiang kecil.
- b. Sumber Belajar : Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta.

Yogyakarta, 26 April 2013

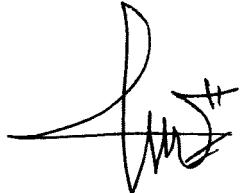
Guru Olahraga



Kusrinah, S.Pd. Jas

NIP. 19620115 198401 2 002

Observer



Rohman Pambudi

NIM. 09108244122

Mengetahui,



NIP. 19540914 197701 1003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### SIKLUS 1

Sekolah	: SD N Nogopuro
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 4 [ empat ] / 2 [ dua ]
Pertemuan ke	: 2 (kedua)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Siklus	: 1 (pertemuan kedua)

**Standar Kompetensi :** 6. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

**Kompetensi Dasar :** 6.1 Mempraktekkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran.

**A. Indikator**

1. Melakukan permainan bola kasti
2. Melakukan kerjasama dalam permainan bola kasti
3. Menjunjung sportifitas dalam permainan bola kasti

**B. Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa dapat melakukan permainan bola kasti.
2. Siswa dapat bekerjasama dalam permainan bola kasti.
3. Siswa dapat menjunjung sportifitas dalam permainan bola kasti.

**C. Karakter siswa yang diharapkan :**

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| 1. Kerjasama                     | 6. Empati                                |
| 2. Persaingan yang baik          | 7. Sikap ramah                           |
| 3. Kemurahan hati                | 8. Sikap tidak mementingkan diri sendiri |
| 4. Hasrat akan penerimaan sosial |  |
| 5. Simpati                       |  |

**D. Materi Ajar (Materi Pokok):**

1. Permainan bola kasti

**E. Metode Pembelajaran:**

1. Ceramah
2. Praktek

## **F. Langkah-langkah Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Awal:**

- a. Salam pembuka dan berdoa.
- b. Presensi.
- c. Apersepsi.
- d. Motivasi.
- e. Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti.

### **2. Kegiatan Inti:**

- a. Siswa dibagi menjadi dua kelompok secara homogen.
- b. Siswa melakukan permainan bola kasti (*elaborasi*).
- c. Siswa mematuhi peraturan yang ada dalam permainan (*elaborasi*).
- d. Melakukan kerjasama dengan regunya (*elaborasi*).
- e. Siswa menjunjung tinggi sportifitas dalam bermain bola kasti (*elaborasi*).
- f. memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat (*elaborasi*).
- g. Siswa dibantu guru untuk mengulas kembali mengenai peraturan-peraturan yang terdapat dalam permainan bola kasti (*konfirmasi*).

### **3. Kegiatan Penutup**

- a. Guru menutup pelajaran.
- b. Salam penutup.

## **G. Penilaian**

### 1. Penilaian Proses.

Penilaian menggunakan lembar pengamatan.

#### **Lembar Pengamatan**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai	
		Kerjasama	Sportivitas

## **H. Media dan Sumber Belajar**

- a. Media : Bola kasti, tongkat pemukul, tiang kecil.
- b. Sumber Belajar : Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta.

Yogyakarta, 3 Mei 2013

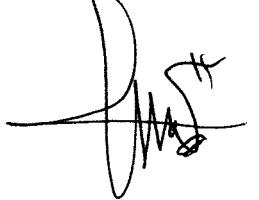
Guru Olahraga



Kusrinah, S.Pd. Jas

NIP. 19620115 198401 2 002

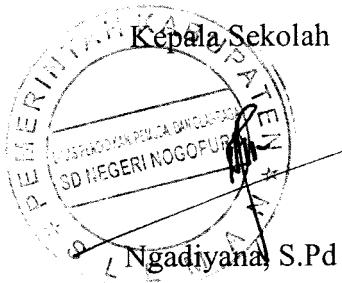
Observer



Rohman Pambudi

NIM. 09108244122

Mengetahui,



NIP. 19540914 197701 1003

**A. Indikator**

1. Melakukan permainan bola kasti
2. Melakukan kerjasama dalam permainan bola kasti
3. Menjunjung sportifitas dalam permainan bola kasti

**B. Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa dapat melakukan permainan bola kasti.
2. Siswa dapat bekerjasama dalam permainan bola kasti.
3. Siswa dapat menjunjung sportifitas dalam permainan bola kasti.

**C. Karakter siswa yang diharapkan :**

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| 1. Kerjasama                     | 6. Empati                                |
| 2. Persaingan yang baik          | 7. Sikap ramah                           |
| 3. Kemurahan hati                | 8. Sikap tidak mementingkan diri sendiri |
| 4. Hasrat akan penerimaan sosial |  |
| 5. Simpati                       |  |

**D. Materi Ajar (Materi Pokok):**

1. Permainan bola kasti

**E. Metode Pembelajaran:**

1. Ceramah
2. Praktek

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### SIKLUS II

Sekolah	: SD N Nogopuro
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 4 [ empat ] / 2 [ dua ]
Pertemuan ke	: 3 (ketiga)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Siklus	: 2 (pertemuan pertama)

**Standar Kompetensi :** 6. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

**Kompetensi Dasar :** 6.1 Mempraktekkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran.

## **F. Langkah-langkah Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Awal:**

- a. Salam pembuka dan berdoa.
- b. Guru mengecek kehadiran siswa.
- c. Apersepsi.
- d. Siswa diberi pengarahan mengenai manfaat dan tujuan permainan bola kasti.
- e. Siswa melakukan gerakan pemanasan.

### **2. Kegiatan Inti:**

- a. Siswa dibagi menjadi dua tim secara heterogen berdasarkan kekuatan dari masing-masing siswa.
- b. Siswa melakukan permainan bola kasti (*elaborasi*).
- c. Siswa mematuhi peraturan yang ada dalam permainan (*elaborasi*).
- d. Melakukan kerjasama dengan tim (*elaborasi*).
- e. Siswa menjunjung tinggi sportifitas dalam bermain bola kasti (*elaborasi*).
- f. Siswa dibantu guru untuk mengulas kembali mengenai peraturan-peraturan yang terdapat dalam permainan bola kasti (*konfirmasi*).

### **3. Kegiatan Penutup**

- a. Guru menutup pelajaran.
- b. Salam penutup.

## G. Penilaian

### 1. Penilaian Proses.

Penilaian menggunakan lembar pengamatan.

**Lembar Pengamatan**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai	
		Kerjasama	Sportivitas

## H. Media dan Sumber Belajar

- Media : Bola kasti, tongkat pemukul, tiang kecil.
- Sumber Belajar : Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta.

Yogyakarta, 10 Mei 2013

Guru Olahraga



Kusrinah, S.Pd. Jas

NIP. 19620115 198401 2 002

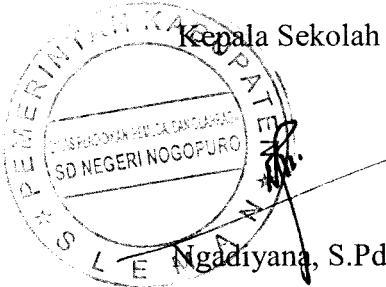
Observer



Rohman Pambudi

NIM. 09108244122

Mengetahui,



NIP. 19540914 197701 1003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### SIKLUS II

Sekolah	: SD N Nogopuro
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 4 [ empat ] / 2 [ dua ]
Pertemuan ke	: 4 (keempat)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Siklus	: 2 (pertemuan kedua)

**Standar Kompetensi** : 6. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

**Kompetensi Dasar** : 6.1 Mempraktekkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran.

**A. Indikator**

1. Melakukan permainan bola kasti
2. Melakukan kerjasama dalam permainan bola kasti
3. Menjunjung sportifitas dalam permainan bola kasti

**B. Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa dapat melakukan permainan bola kasti.
2. Siswa dapat bekerjasama dalam permainan bola kasti.
3. Siswa dapat menjunjung sportifitas dalam permainan bola kasti.

**C. Karakter siswa yang diharapkan :**

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| 1. Kerjasama                     | 6. Empati                                |
| 2. Persaingan yang baik          | 7. Sikap ramah                           |
| 3. Kemurahan hati                | 8. Sikap tidak mementingkan diri sendiri |
| 4. Hasrat akan penerimaan sosial |  |
| 5. Simpati                       |  |

**D. Materi Ajar (Materi Pokok):**

1. Permainan bola kasti

**E. Metode Pembelajaran:**

1. Ceramah
2. Praktek

## **F. Langkah-langkah Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Awal:**

- a. Salam pembuka dan berdoa.
- b. Guru mengecek kehadiran siswa.
- c. Apersepsi.
- d. Siswa diberi pengarahan mengenai manfaat dan tujuan permainan bola kasti.
- e. Siswa melakukan gerakan pemanasan.

### **2. Kegiatan Inti:**

- a. Siswa dibagi menjadi dua tim secara heterogen berdasarkan kekuatan dari masing-masing siswa.
- b. Siswa melakukan permainan bola kasti (*elaborasi*).
- c. Siswa mematuhi peraturan yang ada dalam permainan (*elaborasi*).
- d. Melakukan kerjasama dengan tim (*elaborasi*).
- e. Siswa menjunjung tinggi sportifitas dalam bermain bola kasti (*elaborasi*).
- f. Siswa dibantu guru untuk mengulas kembali mengenai peraturan-peraturan yang terdapat dalam permainan bola kasti (*konfirmasi*).

### **3. Kegiatan Penutup**

- a. Guru menutup pelajaran.
- b. Salam penutup.

## G. Penilaian

### 1. Penilaian Proses.

Penilaian menggunakan lembar pengamatan.

**Lembar Pengamatan**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai	
		Kerjasama	Sportivitas

## H. Media dan Sumber Belajar

- Media : Bola kasti, tongkat pemukul, tiang kecil.
- Sumber Belajar : Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta.

Yogyakarta, 17 Mei 2013

Guru Olahraga



Kusrinah, S.Pd. Jas

NIP. 19620115 198401 2 002

Observer



Rohman Pambudi

NIM. 09108244122

Mengetahui,



NIP. 19540914 197701 1003

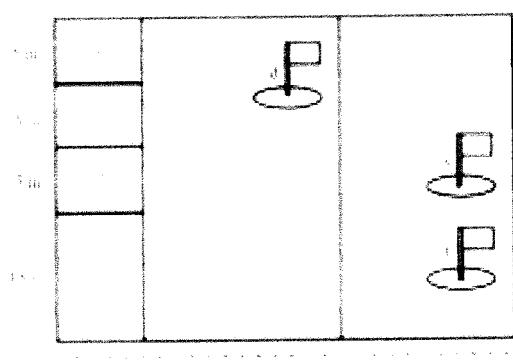
### A. Permainan Kasti

Permainan kasti mengutamakan ketangkasan dan kegembiraan untuk memenangkan permainan. Satu regu dituntut untuk bekerja sama dengan baik dan kompak. Permainan kasti ini akan diuraikan sebagai berikut.

#### 1. Pengertian Kasti

Kasti adalah salah satu permainan bola kecil, permainan kasti termasuk salah satu permainan yang dimainkan oleh tim/regu. Permainan kasti mengutamakan ketangkasan dan kegembiraan untuk memenangkan permainan. Satu regu dituntut untuk bekerja sama dengan baik dan kompak. Aturan dan tata cara bermain kasti diajarkan secara umum, adapun alat-alat yang digunakan antara lain bola kecil, alat pemukul yang terbuat dari kayu, tempat penghentian (*base*) dan batas lapangan.

#### 1. Lapangan dan Peralatan Kasti



- a. Ruang bebas/ruang tunggu
- b. Tempat pelempar (pelambung)
- c. Tempat pemukul
- d. Tempat pemberhentian pertama
- e. Tempat pemberhentian kedua
- f. Tempat pemberhentian ketiga

Keterangan :

2. Cara bermain kasti adalah sebagai berikut.

- a. Sebelum memulai permainan, dibuat sebuah garis dan beberapa pos (ada pula yang menamakannya tempat singgah atau tempat hinggap). Pos ini ditandai dengan tiang atau batu. Jumlah pos bervariasi antara dua hingga empat buah.
- b. Masing-masing pemimpin regu mengadakan *suit* atau undian untuk menentukan regu mana yang menjadi regu pemukul duluan.
- c. Seluruh regu pamain pemukul menempatkan diri di seberang garis di bagian luar lapangan permainan, yang dikenal pula dengan sebutan garis rumah. Sementara itu, anggota pemain jaga menempatkan diri di dalam lapangan permainan.
- d. Salah seorang pemain regu jaga bertugas menjadi pelempar bola. Pemain melempar bola kepada salah seorang pemain regu pemukul yang mendapat giliran memukul bola.
- e. Setelah memukul bola, pemain regu pemukul berlari menuju pos satu. Sementara itu, para pemain regu jaga harus menangkap bola tersebut dan melempar pemain regu pemukul yang tengah berlari menuju pos satu, hingga bola mengenai tubuhnya. Pemain regu juga dapat langsung melempar bola kepada pemain dari regu pemukul atau bekerja sama dengan anggota regu jaga lainnya, antara anggota regu jaga saling melempar bola dan mengepung pemain regu pemukul.
- f. Apabila pemain regu pemukul telah sampai di pos, yang ditandai dengan menyentuh tiang maka para pemain regu jaga tidak boleh lagi melempar bola untuk mengenai tubuhnya.
- g. Pemain regu pemukul berikutnya mendapat giliran untuk memukul bola. Setelah bola dipukul, ia berlari menuju pos satu. Sementara itu, pemain yang sebelumnya telah berada di pos satu, harus berlari menuju pos dua. Begitu seterusnya hingga semua pemain regu pemukul dapat mengitari seluruh pos dan kembali ke tempat semula di

seberang garis rumah. Setiap kali ada pemain regu pemukul yang berhasil mengitari pos dan kembali ke tempat semula, regu pemukul mendapatkan nilai. Sementara itu, para pemain regu jaga harus terus berusaha untuk menangkap dan melempar bola hingga mengenai pemain regu pemukul yang tengah berlari.

- h. Pemain regu pemukul dapat pula langsung mengitari dari pos satu hingga selesai dalam sekali pukulan bola, tanpa harus menunggu giliran pemain lain memukul bola. Hal tersebut memungkinkan dilakukan jika pemain tersebut dapat memukul bola hingga bola melambung jauh. Jika ada yang berhasil melakukan hal ini, regu pemukul juga mendapatkan nilai.
- i. Jika ada pemain regu pemukul yang terkena lemparan bola yang dilakukan oleh pemain regu jaga atau pemain regu pemukul tidak bisa memukul bola sebanyak tiga kali, permainan dilanjutkan dengan bertukar posisi.
- j. Pemenang dari permainan kasti adalah regu yang mendapatkan nilai tertinggi” (Achroni, 2012:77).

# **LAMPIRAN 4**

- a. Lembar Observasi
- b. Lembar Angket
- c. Lembar Wawancara
- d. Dokumentasi Siklus Pertama
- e. Dokumentasi Siklus Kedua

1. Kisi-kisi observasi yang dikembangkan berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Hurlock (1978: 262)

**Tabel 1.1. Kisi-Kisi Observasi Kegiatan Siswa**

No.	Indikator	Aspek yang diamati	Jumlah item	No. item
1.	Kerjasama	Berkomunikasi dengan temannya saat mengerjakan soal	1	1
		Berbagi soal dalam pengajaran tugas bersama (tidak mendominasi)	1	2
2.	Persaingan yang baik	Mau menerima kekalahan (sportif)	1	3
		Tidak mencontek ketika tes	1	4
3.	Kemurahan hati	Membantu temannya yang mengalami kesulitan	1	5
		Mau berbagi ilmu dengan temannya	1	6
4.	Hasrat akan penerimaan sosial	Tidak membedakan teman berdasarkan status ekonomi	1	7
		Tidak membedakan teman laki-laki maupun perempuan	1	8
5.	Simpati	Sedih ketika teman mengalami kesulitan	1	9
		Senang ketika teman berhasil mencapai hal yang diinginkan	1	10
6.	Empati	Membantu meringankan teman yang mengalami musibah dengan memberikan bantuan	1	11
		Mengadakan penggalangan dana saat terjadi bencana nasional	1	12
7.	Sikap ramah	Menyapa teman sebaya, guru, dan orang yang lebih tua	1	13
		Bertutur kata yang baik dengan teman sebaya	1	14
8.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Berbagi dengan temannya dalam segala hal (yang baik)	1	15
		Mau mengalah dan menerima saran dari teman	1	16

## LEMBAR OBSERVASI

### **Petunjuk Penyeleksi:**

- a. Isilah format ini dengan tanda cek (✓)
- b. Ya atau Tidak
- c. Jumlahkan skor tersebut ke bawah.

Siklus : .....

Hari/Tanggal : .....

No	Aspek yang diamati	Kisi-kisi indikator	Ya	Tidak	Kesimpulan
1.	Kerjasama	Siswa bertukar pikiran dengan teman satu kelompok saat mengerjakan soal			
		Siswa berbagi soal dengan teman satu kelompok saat mengerjakan tugas			
		Masing-masing siswa mendapatkan tugas untuk mengerjakan soal			
2.	Persaingan yang baik	Siswa tetap senang walaupun kalah dalam permainan			
		Siswa mau menerima pendapat orang lain			
		Siswa belajar dengan giat agar nilainya bagus			
3.	Kemurahan hati	Siswa mau berbagi makanan dengan teman			
		Siswa membantu teman yang tidak paham dengan materi pelajaran			
		Siswa membantu teman			

		yang sedang mengalami kesusahan			
4.	Hasrat akan penerimaan social	Siswa berteman dengan siapa saja, baik orang kaya maupun orang miskin.			
		Siswa tidak membedakan teman laki-laki maupun perempuan			
		Siswa bersikap baik agar memiliki banyak teman			
5.	Simpati	Siswa sedih ketika teman mengalami kesulitan			
		Siswa mengucapkan selamat ketika ada teman yang mendapat nilai baik.			
		Siswa mendoakan teman yang sedang tertimpa musibah.			
6.	Empati	Siswa menghibur teman yang sedang sedih			
		Siswa menyisihkan uang saku untuk penggalangan dana			
		Siswa membantu teman yang sedang ada masalah			
7.	Sikap ramah	Siswa menyapa terlebih dahulu saat bertemu dengan orang lain			
		Siswa bertutur kata yang baik dengan teman sebaya			
		Siswa berbuat baik dengan semua orang			
8.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Siswa mau berbagi dengan teman			
		Siswa mengalah ketika ada teman yang mempunyai pendapat yang lebih baik			
		Siswa mau menghargai pendapat orang lain			

## LEMBAR OBSERVASI

### Petunjuk Penyeoran:

- a. Isilah format ini dengan tanda cek (✓)
- b. Ya atau Tidak
- c. Jumlahkan skor tersebut ke bawah.

Nama : Dio

Siklus : 1

Hari/Tanggal :

No	Aspek yang diamati	Kisi-kisi indikator	Ya	Tidak	Kesimpulan
1.	Kerjasama	Siswa bertukar pikiran dengan teman satu kelompok saat mengerjakan soal	✓		
		Siswa berbagi soal dengan teman satu kelompok saat mengerjakan tugas	✓		
		Masing-masing siswa mendapatkan tugas untuk mengerjakan soal	✓		
2.	Persaingan yang baik	Siswa tetap senang walaupun kalah dalam permainan	✓		
		Siswa mau menerima pendapat orang lain		✓	
		Siswa belajar dengan giat agar nilainya bagus		✓	
3.	Kemurahan hati	Siswa mau berbagi makanan dengan teman		✓	
		Siswa membantu teman yang tidak paham dengan materi pelajaran		✓	
		Siswa membantu teman yang sedang mengalami kesusahan		✓	
4.	Hasrat akan penerimaan sosial	Siswa berteman dengan siapa saja, baik orang kaya maupun orang miskin.	✓		

		Siswa tidak membedakan teman laki-laki maupun perempuan	✓		
		Siswa bersikap baik agar memiliki banyak teman	✓		
5.	Simpati	Siswa sedih ketika teman mengalami kesulitan	✓		
		Siswa mengucapkan selamat ketika ada teman yang mendapat nilai baik.		✓	
		Siswa mendoakan teman yang sedang tertimpa musibah.	✓		
6.	Empati	Siswa menghibur teman yang sedang sedih		✓	
		Siswa menyisihkan uang saku untuk penggalangan dana	✓		
		Siswa membantu teman yang sedang ada masalah		✓	
7.	Sikap ramah	Siswa menyapa terlebih dahulu saat bertemu dengan orang lain	✓		
		Siswa bertutur kata yang baik dengan teman sebaya		✓	
		Siswa berbuat baik dengan semua orang	✓		
8.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Siswa mau berbagi dengan teman	✓		
		Siswa mengalah ketika ada teman yang mempunyai pendapat yang lebih baik	✓		
		Siswa mau menghargai pendapat orang lain	✓		

### LEMBAR OBSERVASI

**Petunjuk Penyeleksian:**

- Isilah format ini dengan tanda cek (✓)
- Ya atau Tidak
- Jumlahkan skor tersebut ke bawah.

Nama : Dio

Siklus : II

Hari/Tanggal :

No	Aspek yang diamati	Kisi-kisi indikator	Ya	Tidak	Kesimpulan
1.	Kerjasama	Siswa bertukar pikiran dengan teman satu kelompok saat mengerjakan soal	✓		
		Siswa berbagi soal dengan teman satu kelompok saat mengerjakan tugas	✓		
		Masing-masing siswa mendapatkan tugas untuk mengerjakan soal	✓		
2.	Persaingan yang baik	Siswa tetap senang walaupun kalah dalam permainan	✓		
		Siswa mau menerima pendapat orang lain	✓		
		Siswa belajar dengan giat agar nilainya bagus		✓	
3.	Kemurahan hati	Siswa mau berbagi makanan dengan teman		✓	
		Siswa membantu teman yang tidak paham dengan materi pelajaran	✓		
		Siswa membantu teman yang sedang mengalami kesusahan	✓		
4.	Hasrat akan penerimaan sosial	Siswa berteman dengan siapa saja, baik orang kaya maupun orang miskin.	✓		

		Siswa tidak membedakan teman laki-laki maupun perempuan	✓		
		Siswa bersikap baik agar memiliki banyak teman	✓		
5.	Simpati	Siswa sedih ketika teman mengalami kesulitan		✓	
		Siswa mengucapkan selamat ketika ada teman yang mendapat nilai baik.		✓	
		Siswa mendoakan teman yang sedang tertimpa musibah.	✓		
6.	Empati	Siswa menghibur teman yang sedang sedih		✓	
		Siswa menyisihkan uang saku untuk penggalangan dana	✓		
		Siswa membantu teman yang sedang ada masalah	✓	✓	
7.	Sikap ramah	Siswa menyapa terlebih dahulu saat bertemu dengan orang lain	✓		
		Siswa bertutur kata yang baik dengan teman sebaya	✓		
		Siswa berbuat baik dengan semua orang	✓		
8.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Siswa mau berbagi dengan teman		✓	
		Siswa mengalah ketika ada teman yang mempunyai pendapat yang lebih baik	✓		
		Siswa mau menghargai pendapat orang lain	✓		

## 2. Lembar Angket

Lembar angket adalah alat atau instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari siswa yang cukup banyak. Isi dari lembar angket yaitu butir-butir pilihan jawaban dengan skor akumulasi. Kisi-kisi angket yang dikembangkan berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Hurlock (1978:262).

**Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Kegiatan Siswa.**

No	Aspek	Indikator	Item		Jml
			Favorable	Unfavorable	
1.	Kerjasama	Berkomunikasi dengan temannya saat mengerjakan soal	1	4	2
		Berbagi soal dalam pengajaran tugas bersama (tidak mendominasi)	3	5	2
		Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama.	7	11	2
2.	Persaingan yang baik	Mau menerima kekalahan (sportif)	2	15	2
		Mampu mengendalikan rasa ingin menang sendiri (egois)	6	19	2
		Tidak menghalalkan segala cara untuk mendapatkan keinginan	10	23	2
3.	Kemurahan hati	Sikap mengasihi orang lain	9	12	2
		Keinginan berbagi kepada teman lain	8	13	2
		Sikap peduli terhadap teman lain	14	29	2
4.	Hasrat akan penerimaan social	Belajar tidak membedakan teman berdasarkan status ekonomi	16	20	2
		Tidak membedakan teman laki-laki maupun perempuan	18	28	2
		Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang tepat	31	42	2
5.	Simpati	Sedih ketika teman mengalami kesulitan	21	17	2
		Senang ketika teman berhasil mencapai hal yang diinginkan	25	36	2
		Memanjatkan doa kepada saudara atau teman yang tertimpa musibah	22	46	2
6.	Empati	Membantu meringankan teman	24	47	2

		yang mengalami musibah dengan memberikan bantuan			
		Mengadakan penggalangan dana saat terjadi bencana nasional	26	45	2
		Memberikan solusi terhadap permasalahan teman	27	43	2
7.	Sikap ramah	Menyapa teman sebaya, guru, dan orang yang lebih tua	30	40	2
		Bertutur kata yang baik dengan teman sebaya	33	39	2
		Bergaul yang baik dengan semua teman	35	38	2
8.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Berbagi dengan temannya dalam segala hal (yang baik)	34	44	2
		Mau mengalah	32	41	2
		Menghargai pendapat orang lain	37	48	2

## ANGKET

### A. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama dan no absen
2. Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dengan memberi tanda cek (✓) yang sesuai dengan pendapat kamu pada:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak pernah

### B. Identitas Responden

Nama : \_\_\_\_\_

No Absen : \_\_\_\_\_

Siklus : \_\_\_\_\_

---

No.	Kisi-kisi indicator	SL	SR	KD	TP
1.	Saya mau bertukar pendapat dalam mengerjakan tugas kelompok.				
2.	Saya tetap senang walaupun kalah dalam permainan.				
3.	Saya berbagi soal dengan teman satu kelompok saat mengerjakan tugas.				
4.	Setiap ada tugas kelompok saya kerjakan sendiri.				
5.	Saya menggunakan soal itu sendiri saat diberikan tugas secara berkelompok.				
6.	Saya mau menerima pendapat orang lain.				

7.	Setiap anggota kelompok mendapatkan tugas masing-masing untuk mengerjakan soal.			
8.	Jika ada teman yang tidak paham dengan materi pelajaran, saya berusaha membantunya.			
9.	Jika saya mempunyai makanan, saya berbagi dengan teman.			
10.	Saya belajar keras agar nilai saya bagus.			
11.	Saya tidak mau terlibat dengan teman satu kelompok saat mengerjakan tugas.			
12.	Saya tidak mau meminjamkan pensil kepada teman yang lupa membawa pensil.			
13.	Ketika teman tidak paham dengan materi pelajaran, saya diamkan saja.			
14.	Jika ada teman yang sedang kesusahan, sebisa mungkin saya membantunya.			
15.	Agar menang dalam pertandingan, saya menggunakan cara curang.			
16.	Saya berteman dengan siapa saja, baik orang kaya maupun orang miskin.			
17.	Saya merasa senang ketika teman saya tidak berangkat sekolah karena sakit.			
18.	Saya hanya mau berteman dengan teman laki-laki saja.			
19.	Pendapat saya harus dipakai oleh orang lain.			
20.	Saya menjauhi teman yang miskin.			
21.	Saya sedih ketika teman saya jatuh dari sepeda.			
22.	Ketika teman sedang tertimpa musibah, saya mendoakan agar diberi kesabaran.			
23.	Agar nilai saya bagus, saya mencontek.			

24.	Saat teman sedih, saya berusaha menghibur.				
25.	Ketika teman mendapat nilai baik, saya mengucapkan selamat.				
26.	Ketika terjadi gunung meletus, saya melakukan penggalangan dana di sekolah.				
27.	Saat teman ada masalah, saya membantu.				
28.	Saya ingin mempunyai teman perempuan saja.				
29.	Saya tidak peduli dengan teman yang mengalami kesulitan.				
30.	Saya menyeapa terlebih dahulu ketika bertemu dengan orang.				
31.	Agar memiliki banyak teman, saya bersikap baik.				
32.	Saya mengalah ketika ada teman yang mempunyai pendapat yang lebih baik.				
33.	Agar teman tidak tersinggung, saya berbicara yang baik.				
34.	Saat teman tidak punya uang jajan, saya membagi uang saku saya.				
35.	Saya berbuat baik kepada semua orang.				
36.	Saya iri ketika teman mendapat nilai bagus.				
37.	Saya senang jika ada teman yang memiliki pendapat berbeda.				
38.	Segala perilaku saya harus disenangi orang lain.				
39.	Saya tidak peduli jika perkataan saya menyinggung orang lain.				
40.	Ketika bertemu dengan orang lain, saya tidak mau menegurnya terlebih dahulu.				
41.	Orang lain tidak boleh menang saat bermain				

	denganku.			
42.	Saya berbuat sesuai kehendak saya tanpa memperdulikan perasaan teman.			
43.	Jika ada teman bertengkar, saya ikut menyorakinya.			
44.	Saya tidak mau meminjamkan pensil ketika ada teman yang lupa membawa.			
45.	Lebih baik saya menggunakan uang saya untuk jajan dari pada membantu orang lain.			
46.	Saat ada teman yang sedang berduka, saya tidak mau mendoakanya.			
47.	Jika ada teman yang tertimpa musibah saya pura-pura tidak tahu.			
48	Orang lain tidak boleh berpendapat yang berbeda dengan saya.			

### **Keterangan**

#### **FAVORABLE**

##### **A. Kerjasama**

4 : selalu, jika bertukar pendapat, berbagi soal, maupun mengerjakan tugas masing-masing dalam mengerjakan soal secara berkelompok.

3 : sering, jika lebih banyak bertukar pendapat, berbagi soal, maupun mengerjakan tugas masing-masing dari pada tidak saat mengerjakan soal secara berkelompok.

2 : kadang-kadang, jika banyaknya sama antara mau dan tidak bertukar pendapat, berbagi soal, maupun mengerjakan tugas masing-masing saat mengerjakan soal secara berkelompok.

1 : tidak pernah, jika tidak pernah bertukar pendapat, berbagi soal, maupun mengerjakan tugas masing-masing saat mengerjakan soal secara berkelompok.

### **B. Persaingan yang baik**

4 : selalu, jika tetap senang saat menerima kekalahan, mau menerima pendapat orang lain, dan belajar keras agar nilai bagus.

3 : sering, jika lebih banyak tetap senang saat menerima kekalahan, mau menerima pendapat orang lain, dan belajar keras agar nilai bagus dari pada tidak.

2 : kadang-kadang, jika banyaknya sama antara tetap senang saat menerima kekalahan, mau menerima pendapat orang lain, dan belajar keras agar nilai bagus.

1 : tidak pernah, jika tetap senang saat menerima kekalahan, mau menerima pendapat orang lain, dan belajar keras agar nilai bagus.

### **C. Kemurahan hati.**

4 : selalu, jika mau berbagi, membantu dan peduli terhadap teman yang sedang membutuhkan.

3 : sering, jika lebih banyak mau berbagi, membantu dan peduli terhadap teman yang sedang membutuhkan dari pada tidak.

2 : kadang-kadang, jika banyaknya sama antara mau dan tidak dalam hal berbagi, membantu dan peduli terhadap teman yang sedang membutuhkan.

1 : tidak pernah, jika tidak pernah mau berbagi, membantu dan peduli terhadap teman yang sedang membutuhkan.

**D. Hasrat akan penerimaan sosial.**

4 : selalu, jika tidak melihat teman berdasarkan status ekonominya, mau berteman dengan teman laki-laki maupun perempuan, dan bersikap baik terhadap teman.

3 : sering, jika lebih banyak tidak melihat teman berdasarkan status ekonominya, mau berteman dengan teman laki-laki maupun perempuan, dan bersikap baik terhadap teman

2 : kadang-kadang, jika kadang-kadang melihat teman berdasarkan status ekonominya, mau berteman dengan teman laki-laki maupun perempuan, dan bersikap baik terhadap teman.

1 : tidak pernah, jika melihat teman berdasarkan status ekonominya, mau berteman dengan teman laki-laki maupun perempuan, dan bersikap baik terhadap teman

**E. Simpati**

4 : selalu, jika sedih saat teman mengalami kesulitan, mengucapkan selamat kepada teman yang mendapat nilai baik, dan mendoakan teman yang sedang tertimpa musibah.

3 : sering, jika lebih banyak sedih saat teman mengalami kesulitan, mengucapkan selamat kepada teman yang mendapat nilai baik, dan mendoakan teman yang sedang tertimpa musibah.

2 : kadang-kadang, jika kadang-kadang sedih saat teman mengalami kesulitan, mengucapkan selamat kepada teman yang mendapat nilai baik, dan mendoakan teman yang sedang tertimpa musibah.

1 : tidak pernah, jika tidak sedih saat teman mengalami kesulitan, mengucapkan selamat kepada teman yang mendapat nilai baik, dan mendoakan teman yang sedang tertimpa musibah.

#### **F. Empati**

4 : selalu, jika menghibur teman ketika sedih, melakukan penggalangan dana saat terjadi gunung meletus, dan membantu teman saat ada masalah.

3 : sering, jika lebih banyak menghibur teman ketika sedih, melakukan penggalangan dana saat terjadi gunung meletus, dan membantu teman saat ada masalah dari pada tidak.

2 : kadang-kadang, jika kadang-kadang menghibur teman ketika sedih, melakukan penggalangan dana saat terjadi gunung meletus, dan membantu teman saat ada masalah.

1 : tidak pernah, jika tidak pernah menghibur teman ketika sedih, melakukan penggalangan dana saat terjadi gunung meletus, dan membantu teman saat ada masalah.

#### **G. Sikap ramah**

4 : selalu, jika menyapa terlebih dahulu ketika bertemu orang, berbicara baik, dan berbuat baik kepada semua orang.

3 : sering, jika lebih banyak menyapa terlebih dahulu ketika bertemu orang, berbicara baik, dan berbuat baik kepada semua orang dari pada tidak.

2 : kadang-kadang, jika kadang-kadang menyapa terlebih dahulu ketika bertemu orang, berbicara baik, dan berbuat baik kepada semua orang.

1 : tidak pernah, jika tidak mau menyapa terlebih dahulu ketika bertemu orang, berbicara baik, dan berbuat baik kepada semua orang.

#### **H. Sikap tidak mementingkan diri sendiri**

4 : selalu, jika mau berbagi, mau mengalah, dan senang ketika ada pendapat yang berbeda dari teman.

3 : sering, jika lebih banyak mau berbagi, mau mengalah, dan senang ketika ada pendapat yang berbeda dari teman dari pada tidak.

2 : kadang-kadang, jika kadang-kadang mau berbagi, mau mengalah, dan senang ketika ada pendapat yang berbeda dari teman.

1 : tidak pernah, jika tidak mau berbagi, mau mengalah, dan senang ketika ada pendapat yang berbeda dari teman.

## UNFAVORABLE

### **A. Kerjasama**

4 : tidak pernah, bertukar pendapat, berbagi soal, maupun mengerjakan tugas masing-masing dalam mengerjakan soal secara berkelompok.

3 : kadang-kadang, jika banyaknya sama antara mau dan tidak bertukar pendapat, berbagi soal, maupun mengerjakan tugas masing-masing dalam mengerjakan soal secara berkelompok.

2 : sering, jika lebih banyak tidak bertukar pendapat, tidak berbagi soal, maupun tidak mau mengerjakan tugas masing-masing dalam mengerjakan soal secara berkelompok.

1 : selalu, jika tidak pernah bertukar pendapat, tidak berbagi soal, maupun tidak mau mengerjakan tugas masing-masing dalam mengerjakan soal secara berkelompok.

### **B. Persaingan yang baik**

4 : tidak pernah, jika senang saat menerima kekalahan, mau menerima pendapat orang lain, dan belajar keras agar nilai bagus.

3 : kadang-kadang, jika banyaknya sama antara mau dan tidak senang saat menerima kekalahan, mau menerima pendapat orang lain, dan belajar keras agar nilai bagus.

2 : sering, jika lebih banyak tidak senang saat menerima kekalahan, tidak mau menerima pendapat orang lain, dan tidak mau belajar keras agar nilai bagus.

1 : selalu, jika tidak senang saat menerima kekalahan, tidak mau menerima pendapat orang lain, dan tidak mau belajar keras agar nilai bagus.

**C. Kemurahan hati.**

4 : tidak pernah, jika jika mau berbagi, membantu dan peduli terhadap teman yang sedang membutuhkan.

3 : kadang-kadang, jika banyaknya sama antara mau dan tidak dalam hal berbagi, membantu dan peduli terhadap teman yang sedang membutuhkan.

2 : sering, jika lebih banyak tidak mau berbagi, tidak mau membantu dan tidak peduli terhadap teman yang sedang membutuhkan.

1 : selalu, jika tidak mau berbagi, tidak mau membantu dan tidak peduli terhadap teman yang sedang membutuhkan.

**D. Hasrat akan penerimaan sosial.**

4 : tidak pernah, jika tidak melihat teman berdasarkan status ekonominya, mau berteman dengan teman laki-laki maupun perempuan, dan bersikap baik terhadap teman.

3 : kadang-kadang, jika kadang-kadang tidak melihat teman berdasarkan status ekonominya, mau berteman dengan teman laki-laki maupun perempuan, dan bersikap baik terhadap teman.

2 : sering, jika lebih banyak melihat teman berdasarkan status ekonominya, tidak mau berteman dengan teman laki-laki maupun perempuan, dan bersikap buruk terhadap teman.

1 : selalu, jika melihat teman berdasarkan status ekonominya, tidak mau berteman dengan teman laki-laki maupun perempuan, dan bersikap buruk terhadap teman.

#### **E. Simpati**

4 : tidak pernah, jika sedih saat teman mengalami kesulitan, mengucapkan selamat kepada teman yang mendapat nilai baik, dan mendoakan teman yang sedang tertimpa musibah.

3 : kadang-kadang, jika kadang-kadang sedih jika sedih saat teman mengalami kesulitan, mengucapkan selamat kepada teman yang mendapat nilai baik, dan mendoakan teman yang sedang tertimpa musibah.

2 : sering, jika lebih banyak tidak sedih jika sedih saat teman mengalami kesulitan, tidak mengucapkan selamat kepada teman yang mendapat nilai baik, dan tidak mendoakan teman yang sedang tertimpa musibah.

1 : selalu, jika tidak sedih saat teman mengalami kesulitan, tidak mengucapkan selamat kepada teman yang mendapat nilai baik, dan tidak mendoakan teman yang sedang tertimpa musibah.

#### **F. Empati**

4 : tidak pernah, jika menghibur teman ketika sedih, melakukan penggalangan dana saat terjadi gunung meletus, dan membantu teman saat ada masalah.

3 : kadang-kadang, jika kadang-kadang menghibur teman ketika sedih, melakukan penggalangan dana saat terjadi gunung meletus, dan membantu teman saat ada masalah.

2 : sering, jika jarang dalam hal menghibur teman ketika sedih, jarang melakukan penggalangan dana saat terjadi gunung meletus, dan jarang membantu teman saat ada masalah.

1 : selalu, jika tidak pernah menghibur teman ketika sedih, tidak melakukan penggalangan dana saat terjadi gunung meletus, dan tidak membantu teman saat ada masalah.

#### **G. Sikap ramah**

4 : tidak pernah, jika menyapa terlebih dahulu ketika bertemu orang, berbicara baik, dan berbuat baik kepada semua orang.

3 : kadang-kadang, jika kadang-kadang menyapa terlebih dahulu ketika bertemu orang, berbicara baik, dan berbuat baik kepada semua orang.

2 : sering, jika lebih banyak tidak mau menyapa terlebih dahulu ketika bertemu orang, berbicara buruk, dan tidak berbuat baik kepada semua orang.

1 : selalu, jika tidak mau menyapa terlebih dahulu ketika bertemu orang, berbicara buruk, dan tidak berbuat baik kepada semua orang.

#### **H. Sikap tidak mementingkan diri sendiri**

4 : tidak pernah, jika berbagi, mau mengalah, dan senang ketika ada pendapat yang berbeda dari teman.

3 : kadang-kadang, jika kadang-kadang berbagi, mau mengalah, dan senang ketika ada pendapat yang berbeda dari teman.

2 : sering, jika lebih banyak tidak mau berbagi, tidak mau mengalah, dan sedih ketika ada pendapat yang berbeda dari teman.

1 : selalu, jika tidak mau berbagi, tidak mau mengalah, dan sedih ketika ada pendapat yang berbeda dari teman.

## ANGKET

### A. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama dan no absen
2. Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dengan memberi tanda cek (✓) yang sesuai dengan pendapat kamu pada:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak pernah

### B. Identitas Responden

Nama : Rosa de Lima Tyanti B

No Absen : 23

Siklus :

No.	Kisi-kisi indicator	SL	SR	KD	TP
1.	Saya mau bertukar pendapat dalam mengerjakan tugas kelompok.	✓			
2.	Saya tetap senang walaupun kalah dalam permainan.			✓	
3.	Saya berbagi soal dengan teman satu kelompok saat mengerjakan tugas.	✓			
4.	Setiap ada tugas kelompok saya kerjakan sendiri.				✓
5.	Saya menggunakan soal itu sendiri saat diberikan tugas secara berkelompok.				✓
6.	Saya mau menerima pendapat orang lain.		✓		
7.	Setiap anggota kelompok mendapatkan tugas masing-masing untuk mengerjakan soal.	✓			
8.	Jika ada teman yang tidak paham dengan materi pelajaran, saya berusaha membantunya.		✓		
9.	Jika saya mempunyai makanan, saya berbagi dengan teman.			✓	
10.	Saya belajar keras agar nilai saya bagus.	✓			
11.	Saya tidak mau terlibat dengan teman satu kelompok saat mengerjakan tugas.				✓
12.	Saya tidak mau meminjamkan pensil kepada teman yang lupa membawa pensil.			✓	
13.	Ketika teman tidak paham dengan materi pelajaran, saya diamkan saja.			✓	

14.	Jika ada teman yang sedang kesusahan, sebisa mungkin saya membantunya.		✓		
15.	Agar menang dalam pertandingan, saya menggunakan cara curang.				✓
16.	Saya berteman dengan siapa saja, baik orang kaya maupun orang miskin.	✓			
17.	Saya merasa senang ketika teman saya tidak berangkat sekolah karena sakit.				✓
18.	Saya hanya mau berteman dengan teman laki-laki saja.				✓
19.	Pendapat saya harus dipakai oleh orang lain.			✓	
20.	Saya menjauhi teman yang miskin.				✓
21.	Saya sedih ketika teman saya jatuh dari sepeda.	✓			
22.	Ketika teman sedang tertimpa musibah, saya mendoakan agar diberi kesabaran.	✓			
23.	Agar nilai saya bagus, saya mencontek.				✓
24.	Saat teman sedih, saya berusaha menghibur.	✓			
25.	Ketika teman mendapat nilai baik, saya mengucapkan selamat.	✓			
26.	Ketika terjadi gunung meletus, saya melakukan penggalangan dana di sekolah.	✓			
27.	Saat teman ada masalah, saya membantu.	✓			
28.	Saya ingin mempunyai teman perempuan saja.		✓		
29.	Saya tidak peduli dengan teman yang mengalami kesulitan.				✓
30.	Saya menyapa terlebih dahulu ketika bertemu dengan orang.		✓		
31.	Agar memiliki banyak teman, saya bersikap baik.	✓			
32.	Saya mengalah ketika ada teman yang mempunyai pendapat yang lebih baik.			✓	
33.	Agar teman tidak tersinggung, saya berbicara yang baik.	✓			
34.	Saat teman tidak punya uang jajan, saya membagi uang saku saya.			✓	
35.	Saya berbuat baik kepada semua orang.		✓		
36.	Saya iri ketika teman mendapat nilai bagus.				✓
37.	Saya senang jika ada teman yang memiliki pendapat berbeda.			✓	
38.	Segala perilaku saya harus disenangi orang lain.				✓
39.	Saya tidak peduli jika perkataan saya menyenggung orang lain.				✓
40.	Ketika bertemu dengan orang lain, saya tidak mau menegurnya terlebih dahulu.				✓
41.	Orang lain tidak boleh menang saat bermain denganku.				✓

42.	Saya berbuat sesuai kehendak saya tanpa memperdulikan perasaan teman.				✓
43.	Jika ada teman bertengkar, saya ikut menyorakinya.				✓
44.	Saya tidak mau meminjamkan pensil ketika ada teman yang lupa membawa.			✓	
45.	Lebih baik saya menggunakan uang saya untuk jajan dari pada membantu orang lain.				✓
46.	Saat ada teman yang sedang berduka, saya tidak mau mendoakanya.				✓
47.	Jika ada teman yang tertimpa musibah saya pura-pura tidak tahu.				✓
48	Orang lain tidak boleh berpendapat yang berbeda dengan saya.				✓

## ANGKET

### A. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama dan no absen
2. Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dengan memberi tanda cek (✓) yang sesuai dengan pendapat kamu pada:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak pernah

### B. Identitas Responden

Nama : Rosa de Lima Tyanki B  
No Absen : 23  
Siklus : L

No.	Kisi-kisi indicator	SL	SR	KD	TP
1.	Saya mau bertukar pendapat dalam mengerjakan tugas kelompok.	✓			
2.	Saya tetap senang walaupun kalah dalam permainan.			✓	
3.	Saya berbagi soal dengan teman satu kelompok saat mengerjakan tugas.	✓			
4.	Setiap ada tugas kelompok saya kerjakan sendiri.				✓
5.	Saya menggunakan soal itu sendiri saat diberikan tugas secara berkelompok.				✓
6.	Saya mau menerima pendapat orang lain.			✓	
7.	Setiap anggota kelompok mendapatkan tugas masing-masing untuk mengerjakan soal.	✓			
8.	Jika ada teman yang tidak paham dengan materi pelajaran, saya berusaha membantunya.	✓			
9.	Jika saya mempunyai makanan, saya berbagi dengan teman.			✓	
10.	Saya belajar keras agar nilai saya bagus.	✓			
11.	Saya tidak mau terlibat dengan teman satu kelompok saat mengerjakan tugas.				✓
12.	Saya tidak mau meminjamkan pensil kepada teman yang lupa membawa pensil.				✓
13.	Ketika teman tidak paham dengan materi pelajaran, saya diamkan saja.				✓

14.	Jika ada teman yang sedang kesusahan, sebisa mungkin saya membantunya.	✓		
15.	Agar menang dalam pertandingan, saya menggunakan cara curang.			✓
16.	Saya berteman dengan siapa saja, baik orang kaya maupun orang miskin.	✓		
17.	Saya merasa senang ketika teman saya tidak berangkat sekolah karena sakit.			✓
18.	Saya hanya mau berteman dengan teman laki-laki saja.			✓
19.	Pendapat saya harus dipakai oleh orang lain.		✓	
20.	Saya menjauhi teman yang miskin.			✓
21.	Saya sedih ketika teman saya jatuh dari sepeda.	✓		
22.	Ketika teman sedang tertimpa musibah, saya mendoakan agar diberi kesabaran.	✓		
23.	Agar nilai saya bagus, saya mencontek.			✓
24.	Saat teman sedih, saya berusaha menghibur.	✓		
25.	Ketika teman mendapat nilai baik, saya mengucapkan selamat.	✓		
26.	Ketika terjadi gunung meletus, saya melakukan penggalangan dana di sekolah.			✓
27.	Saat teman ada masalah, saya membantu.	✓		
28.	Saya ingin mempunyai teman perempuan saja.			✓
29.	Saya tidak peduli dengan teman yang mengalami kesulitan.			✓
30.	Saya menyapa terlebih dahulu ketika bertemu dengan orang.	✓		
31.	Agar memiliki banyak teman, saya bersikap baik.	✓		
32.	Saya mengalah ketika ada teman yang mempunyai pendapat yang lebih baik.	✓		
33.	Agar teman tidak tersinggung, saya berbicara yang baik.	✓		
34.	Saat teman tidak punya uang jajan, saya membagi uang saku saya.			✓
35.	Saya berbuat baik kepada semua orang.	✓		
36.	Saya iri ketika teman mendapat nilai bagus.			✓
37.	Saya senang jika ada teman yang memiliki pendapat berbeda.		✓	
38.	Segala perilaku saya harus disenangi orang lain.			✓
39.	Saya tidak peduli jika perkataan saya menyinggung orang lain.			✓
40.	Ketika bertemu dengan orang lain, saya tidak mau menegurnya terlebih dahulu.			✓
41.	Orang lain tidak boleh menang saat bermain denganku.			✓

42.	Saya berbuat sesuai kehendak saya tanpa memperdulikan perasaan teman.				✓
43.	Jika ada teman bertengkar, saya ikut menyorakinya.				✓
44.	Saya tidak mau meminjamkan pensil ketika ada teman yang lupa membawa.				✓
45.	Lebih baik saya menggunakan uang saya untuk jajan dari pada membantu orang lain.			✓	
46.	Saat ada teman yang sedang berduka, saya tidak mau mendoakanya.				✓
47.	Jika ada teman yang tertimpa musibah saya pura-pura tidak tahu.				✓
48	Orang lain tidak boleh berpendapat yang berbeda dengan saya.				✓

## ANGKET

### A. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama dan no absen
2. Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dengan memberi tanda cek (✓) yang sesuai dengan pendapat kamu pada:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak pernah

### B. Identitas Responden

Nama : Rosa de Lima Tyanki B  
No Absen : 23  
Siklus : II

No.	Kisi-kisi indicator	SL	SR	KD	TP
1.	Saya mau bertukar pendapat dalam mengerjakan tugas kelompok.	✓			
2.	Saya tetap senang walaupun kalah dalam permainan.		✓		
3.	Saya berbagi soal dengan teman satu kelompok saat mengerjakan tugas.	✓			
4.	Setiap ada tugas kelompok saya kerjakan sendiri.				✓
5.	Saya menggunakan soal itu sendiri saat diberikan tugas secara berkelompok.				✓
6.	Saya mau menerima pendapat orang lain.	✓			
7.	Setiap anggota kelompok mendapatkan tugas masing-masing untuk mengerjakan soal.	✓			
8.	Jika ada teman yang tidak paham dengan materi pelajaran, saya berusaha membantunya.			✓	
9.	Jika saya mempunyai makanan, saya berbagi dengan teman.			✓	
10.	Saya belajar keras agar nilai saya bagus.	✓			
11.	Saya tidak mau terlibat dengan teman satu kelompok saat mengerjakan tugas.				✓
12.	Saya tidak mau meminjamkan pensil kepada teman yang lupa membawa pensil.				✓
13.	Ketika teman tidak paham dengan materi pelajaran, saya diamkan saja.				✓

14.	Jika ada teman yang sedang kesusahan, sebisa mungkin saya membantunya.	✓		
15.	Agar menang dalam pertandingan, saya menggunakan cara curang.			✓
16.	Saya berteman dengan siapa saja, baik orang kaya maupun orang miskin.	✓		
17.	Saya merasa senang ketika teman saya tidak berangkat sekolah karena sakit.			✓
18.	Saya hanya mau berteman dengan teman laki-laki saja.			✓
19.	Pendapat saya harus dipakai oleh orang lain.			✓
20.	Saya menjauhi teman yang miskin.			✓
21.	Saya sedih ketika teman saya jatuh dari sepeda.	✓		
22.	Ketika teman sedang tertimpa musibah, saya mendoakan agar diberi kesabaran.	✓		
23.	Agar nilai saya bagus, saya mencontek.			✓
24.	Saat teman sedih, saya berusaha menghibur.		✓	
25.	Ketika teman mendapat nilai baik, saya mengucapkan selamat.	✓		
26.	Ketika terjadi gunung meletus, saya melakukan penggalangan dana di sekolah.			✓
27.	Saat teman ada masalah, saya membantu.	✓		
28.	Saya ingin mempunyai teman perempuan saja.			✓
29.	Saya tidak peduli dengan teman yang mengalami kesulitan.			✓
30.	Saya menyapa terlebih dahulu ketika bertemu dengan orang.	✓		
31.	Agar memiliki banyak teman, saya bersikap baik.	✓		
32.	Saya mengalah ketika ada teman yang mempunyai pendapat yang lebih baik.	✓		
33.	Agar teman tidak tersinggung, saya berbicara yang baik.	✓		
34.	Saat teman tidak punya uang jajan, saya membagi uang saku saya.			✓
35.	Saya berbuat baik kepada semua orang.	✓		
36.	Saya iri ketika teman mendapat nilai bagus.			✓
37.	Saya senang jika ada teman yang memiliki pendapat berbeda.	✓		
38.	Segala perilaku saya harus disenangi orang lain.			✓
39.	Saya tidak peduli jika perkataan saya menyinggung orang lain.			✓
40.	Ketika bertemu dengan orang lain, saya tidak mau menegurnya terlebih dahulu.			✓
41.	Orang lain tidak boleh menang saat bermain denganku.			✓

42.	Saya berbuat sesuai kehendak saya tanpa memperdulikan perasaan teman.				✓
43.	Jika ada teman bertengkar, saya ikut menyorakinya.				✓
44.	Saya tidak mau meminjamkan pensil ketika ada teman yang lupa membawa.				✓
45.	Lebih baik saya menggunakan uang saya untuk jajan dari pada membantu orang lain.				✓
46.	Saat ada teman yang sedang berduka, saya tidak mau mendoakanya.				✓
47.	Jika ada teman yang tertimpa musibah saya pura-pura tidak tahu.				✓
48	Orang lain tidak boleh berpendapat yang berbeda dengan saya.				✓

**a. Hasil Angket**

**Tabel 7. Hasil Angket Pratindakan Mengenai Keterampilan Sosial Siswa**

No	Inisial Nama Siswa	Jumlah	Persentase	Kategori
1	NEP	152	79,17 %	Baik
2	NPY	145	75,52 %	Baik
3	RR	126	65,62 %	Cukup
4	AAP	149	77,60 %	Baik
5	AHM	149	77,60 %	Baik
6	CAH	142	73,96 %	Baik
7	DM	131	68,23 %	Cukup
8	DS	150	78,12 %	Baik
9	FMI	134	68,23%	Cukup
10	FFPR	150	78,12 %	Baik
11	GSD	125	65,10 %	Cukup
12	HS	115	59,90 %	Cukup
13	JA	139	72,40 %	Baik
14	KAPS	157	81,77 %	Sangat Baik
15	MADZ	139	72,40 %	Baik
16	MSN	162	84,37 %	Sangat Baik
17	NRA	112	58,33 %	Cukup
18	NSP	151	78,64 %	Baik
19	RJP	133	70,83 %	Baik
20	RS	142	73,96 %	Baik
21	RR	152	79,17 %	Baik
22	RPN	122	63,54 %	Cukup
23	RTB	170	88,54 %	Sangat Baik
24	SP	122	63,54 %	Cukup
25	SM	129	67,19 %	Cukup
26	SDSF	127	66,14 %	Cukup
27	YWAM	105	54,69 %	Kurang
28	YEI	156	81,25%	Sangat Baik
29	ZH	147	76,56 %	Baik
30	SP	164	85,42 %	Sangat Baik
31	V	125	65,10 %	Cukup
32	NA	142	73,96 %	Baik
33	AF	141	73,44 %	Baik
34	AEP	138	71,88 %	Baik

**b. Hasil Angket**

**Tabel 11. Hasil Angket Keterampilan Sosial Siswa Pada Siklus I**

No	Inisial Nama Siswa	Jumlah	Persentase	Kategori
1	NEP	156	81,25 %	Sangat Baik
2	NPY	147	76,56 %	Baik
3	RR	135	70,31 %	Baik
4	AAP	154	80,21 %	Baik
5	AHM	165	85,94 %	Sangat Baik
6	CAP	153	79,69 %	Baik
7	DM	157	81,77 %	Sangat Baik
8	DS	155	80,73 %	Baik
9	FMI	137	71,35 %	Baik
10	FFPR	159	82,81 %	Sangat Baik
11	GSD	129	79,69 %	Baik
12	HS	131	68,23 %	Cukup
13	JA	148	77,08 %	Baik
14	KAPS	157	81,77 %	Sangat Baik
15	MADZ	147	76,56 %	Baik
16	MSN	167	86,98 %	Sangat Baik
17	NRA	121	63,02 %	Cukup
18	NSP	155	80,73 %	Baik
19	RJP	142	73,96 %	Baik
20	RS	152	79,17 %	Baik
21	RR	154	80,21 %	Baik
22	RPN	132	68,75 %	Cukup
23	RTB	177	92,19 %	Sangat Baik
24	SP	129	67,19 %	Cukup
25	SM	151	78,64 %	Baik
26	SDSF	132	68,75 %	Cukup
27	YWAM	121	63,02 %	Cukup
28	YEI	164	85,42 %	Sangat Baik
29	ZH	151	78,64 %	Baik
30	SP	165	85,94 %	Sangat Baik
31	V	131	68,23 %	Cukup
32	NA	148	77,08 %	Baik
33	AF	148	77,08 %	Baik
34	AEP	144	75 %	Baik

**c. Hasil Angket**

**Tabel 16. Hasil Angket Keterampilan Sosial Siswa Siklus II**

No	Inisial Nama Siswa	Jumlah	Persentase	Kategori
1	NEP	158	82,30 %	Sangat Baik
2	NPY	156	81,25 %	Sangat Baik
3	RR	143	74,48 %	Baik
4	AAP	167	86,98 %	Sangat Baik
5	AHM	168	87,50 %	Sangat Baik
6	CAP	164	85,42 %	Sangat Baik
7	DM	163	84,90 %	Sangat Baik
8	DS	171	89,06 %	Sangat Baik
9	FMI	141	73,44 %	Baik
10	FFPR	163	84,90 %	Sangat Baik
11	GSD	140	72,92 %	Baik
12	HS	166	86,46 %	Sangat Baik
13	JA	170	88,54 %	Sangat Baik
14	KAPS	165	85,94 %	Sangat Baik
15	MADZ	160	83,33 %	Sangat Baik
16	MSN	169	88,02 %	Sangat Baik
17	NRA	146	76,04 %	Baik
18	NSP	166	86,46 %	Sangat Baik
19	RJP	163	84,90 %	Sangat Baik
20	RS	153	79,69 %	Baik
21	RR	155	80,73 %	Baik
22	RPN	152	79,17 %	Baik
23	RTB	182	94,80 %	Sangat Baik
24	SP	160	83,33 %	Sangat Baik
25	SM	179	93,23 %	Sangat Baik
26	SDSF	156	81,25 %	Sangat Baik
27	YWAM	164	85,42 %	Sangat Baik
28	YEI	175	91,15 %	Sangat Baik
29	ZH	154	80,21 %	Baik
30	SP	184	95,83 %	Sangat Baik
31	V	165	85,94 %	Sangat Baik
32	NA	149	77,60 %	Baik
33	AF	161	83,85 %	Sangat Baik
34	AEP	155	80,73 %	Baik

### 3. Lembar Wawancara

Ketika peneliti akan melakukan wawancara dengan guru, peneliti menggunakan instrumen pada saat responden (orang yang diwawancarai) menjawab, maka peneliti mendeskripsikan jawaban dari orang yang diwawancarai tersebut. Kisi-kisi wawancara yang dikembangkan berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Elizabeth B. Hurlock (1978:262).

**Tabel 4. Kisi-Kisi Wawancara Kegiatan Siswa**

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Jumlah item	No. item
1.	Kerjasama	Berkomunikasi dengan temannya saat mengerjakan soal	1	1
		Berbagi soal dalam pengajaran tugas bersama (tidak mendominasi)	1	2
		Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama.	1	3
2.	Persaingan yang baik	Mau menerima kekalahan (sportif)	1	4
		Mampu mengendalikan rasa ingin menang sendiri (egois)	1	5
		Tidak menghalalkan segala cara untuk mendapatkan keinginan	1	6
3.	Kemurahan hati	Sikap mengasihi orang lain	1	7
		Keinginan berbagi kepada teman lain	1	8
		Sikap peduli terhadap teman lain	1	9
4.	Hasrat akan penerimaan social	Belajar tidak membedakan teman berdasarkan status ekonomi	1	10
		Tidak membedakan teman laki-laki maupun perempuan	1	11
		Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang tepat	1	12
5.	Simpati	Sedih ketika teman mengalami kesulitan	1	13
		Senang ketika teman berhasil mencapai hal yang diinginkan	1	14
		Memanjatkan doa kepada saudara atau teman yang tertimpa musibah	1	15
6.	Empati	Membantu meringankan teman yang mengalami musibah dengan memberikan bantuan	1	16
		Mengadakan penggalangan dana saat terjadi bencana nasional	1	17
		Memberikan solusi terhadap permasalahan teman	1	18
7.	Sikap ramah	Menyapa teman sebaya, guru, dan orang yang lebih tua	1	19
		Bertutur kata yang baik dengan teman sebaya	1	20
		Bergaul yang baik dengan semua teman	1	21
8.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	Berbagi dengan temannya dalam segala hal (yang baik)	1	22
		Mau mengalah	1	23
		Menghargai pendapat orang lain	1	24

## LEMBAR WAWANCARA

No.	Aspek Penilaian	Deskriptif
1.	Kerjasama	
	1. Apakah siswa saling bertukar pendapat dalam mengerjakan tugas kelompok?	
	2. Apakah siswa berbagi soal dengan teman satu kelompok saat mengerjakan tugas?	
	3. Apakah setiap anggota kelompok mendapatkan tugas masing-masing untuk mengerjakan soal?	
2	Persaingan yang baik	
	2. Apakah siswa tetap senang walaupun kalah dalam permainan?	
	2. Apakah siswa mau menerima pendapat orang lain?	
	3. Apakah siswa belajar keras agar nilainya bagus?	
3.	Kemurahan hati	
	1. Apakah siswa mau berbagi makanan dengan teman?	
	2. Apakah siswa mau membantu teman yang tidak paham dengan materi pelajaran?	
	3. Apakah siswa mau membantu jika ada teman yang sedang kesusahan?	
4.	Hasrat akan penerimaan social	
	1. Apakah siswa mau berteman dengan siapa saja, baik orang kaya maupun orang miskin?	
	2. Apakah siswa hanya mau berteman dengan teman laki-laki atau perempuan saja?	
	3. Apakah siswa bersikap baik agar memiliki banyak teman?	

5.	Simpati	
	1. Apakah siswa sedih ketika ada teman yang sedang kesusahan?	
	2. Apakah siswa mengucapkan selamat kepada teman yang mendapat nilai baik?	
	3. Apakah siswa ikut mendoakan teman yang sedang tertimpa musibah?	
6.	Empati	
	1. Apakah siswa mau menghibur teman yang sedih?	
	2. Apakah siswa melakukan penggalangan dana ketika gunung meletus?	
	3. Apakah siswa mau membantu teman yang ada masalah?	
7.	Sikap ramah	
	1. Apakah siswa mau menyapa terlebih dahulu ketika bertemu dengan orang?	
	2. Apakah siswa selalu berbicara baik agar teman tidak tersinggung?	
	3. Apakah siswa berbuat baik dengan semua orang?	
8.	Sikap tidak mementingkan diri sendiri	
	1. Apakah siswa mau mengalah ketika ada teman berpendapat yang lebih baik?	
	2. Apakah siswa mau berbagi uang saku kepada teman yang tidak mempunyai uang jajan?	
	3. Apakah siswa senang jika ada teman yang memiliki pendapat berbeda?	

**DOKUMENTASI**  
**Siklus Pertama**  
**(Tindakan Pertama dan Kedua)**



Gambar 1. Guru mengkondisikan siswa sebelum melakukan pemanasan.



Gambar 2. Siswa melakukan pemanasan.



Gambar 3. Guru membagi siswa secara homogen.



Gambar 4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai cara bermain kasti.



Gambar 5. Guru dan Peneliti memasang pembatas dan tiang hinggap.



Gambar 6. Siswa laki-laki melakukan permainan kasti.



Gambar 5. Siswa perempuan melakukan permainan kasti.

**Siklus Dua**  
**(Tindakan Pertama dan Kedua)**



Gambar 1. Siswa melakukan pemanasan sebelum bermain kasti.



Gambar 3. Guru membagi siswa secara heterogen.



Gambar 2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai manfaat dan tujuan bermain kasti



Gambar 4. Hasil dari pembagian kelompok secara heterogen dan berdasarkan kekuatan dari masing-masing siswa.



Gambar 5. Siswa laki-laki sedang memukul bola kasti.



Gambar 7. Siswa berada ditiang hinggap dan bersiap untuk berlari.



Gambar 6. Siswa perempuan sedang memukul bola kasti.



Gambar 8. Setelah permainan selesai siswa dan guru merefleksi mengenai manfaat dan tujuan bermain kasti.