

PENGARUH PENGAJARAN *HANDBALL LIKE GAMES* TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LEMPAR TANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PENJAS SEKOLAH DASAR

Gita Dewi Mulyani, Gano Sumarno
Universitas Pendidikan Indonesia¹
email :dewimulyanigita@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai upaya peneliti untuk mengetahui pengaruh pengajaran *handball like games* terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran Penjas di sekolah dasar. Skripsi ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SDN Merdeka 5 Bandung penelitian selama 12 kali pertemuan, didapatkan hasil bahwa dari *treatment handball like games* terdapat pengaruh terhadap penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran Penjas sekolah dasar studi eksperimen yang dilakukan di SDN Merdeka 5 Bandung Berdasarkan uji t dengan kriteria uji pada taraf = 0,05 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12,403 dimana $t_{tabel} = 1,697$, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan probabilitas (Sig.) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Besarnya pengaruh terlihat dari hasil rata-rata dari Gain dengan nilai 4,033. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dimensi *handball like game* berpengaruh terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap siswa kelas 5 SDN Merdeka 5 Bandung.

Kata Kunci: *Lempar tangkap, Handball like games, Handball*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan bagian penting dalam proses pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa. Pendidikan Jasmani juga pada dasarnya merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan dan untuk menjadikan manusia sehat secara utuh karena melibatkan otot-otot. Pendidikan jasmani tidak hanya mencakup aspek motorik saja melainkan aspek-aspek lain seperti kognitif, afektif, dan sosial pun ikut terbina didalamnya, berbeda halnya dengan mata pelajaran lain yang hanya menekankan salah satu aspek saja. Dengan dikuatkannya beberapa aspek dalam pendidikan jasmani diatas maka secara konseptual pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari pendidikan secara utuh.

Pendidikan jasmani memiliki berbagai macam permainan olahraga yang meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor dan non-lokomotor, manipulatif, atletik, kasti, *roundes*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, bola tangan dan aktivitas lainnya, baik yang beregu maupun

perorangan. Bagaimana menghubungkan keterampilan anak yang satu dengan keterampilan anak yang lain, baik kaitannya dengan penyerangan maupun pertahanan.

Permainan bola tangan merupakan salah satu permainan olahraga yang kompleks dan mulai digemari siswa, khususnya bola tangan *indoor*. Permainan bola tangan merupakan suatu permainan beregu yang dimainkan oleh satu atau dua tangan dengan menggunakan bola sebagai medianya, tujuan dari permainan bola tangan adalah memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mencegah lawan memasukan bola ke gawang kita, permainan ini merupakan kombinasi keterampilan antara permainan bola basket dan sepak bola/futsal, karena dalam pelaksanaannya teknik dasar seperti *dribbling*, *passing*, *catching* dalam permainan bola basket hampir sama dengan olahraga ini, juga tujuan olahraga ini yaitu memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mencegah lawan memasukan bola ke gawang kita hampir sama dengan olahraga sepak bola/futsal hanya ada beberapa faktor yang membedakan.

Menurut Husdarta dan Yudha M. Saputra (2000, hlm. 73) ruang lingkup pendidikan jasmani salah satunya adalah pembentukan gerak, yang meliputi keinginan untuk bergerak, menghayati ruang waktu dan bentuk termasuk perasaan irama, mengenal kemungkinan gerak diri sendiri, memiliki keyakinan gerak dan perasaan sikap (kinestetik) dan memperkaya kemampuan gerak. Sedangkan menurut Mahendra dalam modul model pendidikan gerak (2014, hlm. 2) menjelaskan bahwa:

“Guru penjas di sekolah dasar kini masih sedikit yang menerapkan proses pembelajaran pendidikan jasmani. Guru-guru lebih memfokuskan untuk menerapkan konsep pendidikan Olahraga, sehingga proses pembelajaran terlihat monoton. Seharusnya guru harus lebih berkreaitivitas dalam mengemas proses pembelajarannya disekolah, harus ada inovasi pembelajaran agar anak tidak mudah bosan dan jenuh. Selain itu, kebanyakan guru kurang memahami tentang pentingnya keterampilan gerak dasar siswanya. Pada pembelajaran yang berlangsung, seorang guru penjas harus mengetahui tentang pentingnya keterampilan gerak dasar salah satunya yaitu keterampilan gerak dasar lempar tangkap”.

Pada masa anak-anak, pendidikan jasmani sangat penting, karena pada masa tersebut anak masih sangat aktif bergerak. Anak-anak selalu bergerak seperti bermain, berlari, dan yang lainnya. Pada saat belajar penjas pasti kita akan menemukan siswa yang semangat mengikuti proses pembelajaran ada juga yang tidak bersemangat. Contohnya dalam pengajaran lempar tangkap khususnya di sekolah dasar pasti anak akan ada yang merasa takut pada saat menangkap bola, mulai dari memenjamkan matanya, posisi tangannya tidak seperti akan menangkap bola dan masih banyak lagi.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “pengaruh pengajaran handball like games terhadap penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran penjas sekolah dasar”, karena peniliti ingin mengetahui sejauh mana pengaruh pengajaran handball like games terhadap penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran penjas sekolah dasar.

Selain itu pada saat peneliti melakukan observasi ke sekolah-sekolah dasar, rata-rata guru disekolah tersebut masih menerapkan sistem pendidikan olahraga. Mereka lebih mengajarkan teknik-teknik dalam kecabangan olahraga. Masih jarang guru yang menerapkan pendidikan jasmani pada saat proses pengajaran penjas berlangsung.

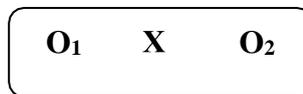
Karena pada dasarnya pendidikan jasmani seperti yang kita ketahui yaitu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk mencapai suatu proses pembelajarannya. Supaya proses pembelajaran tidak monoton peneliti menerapkan

handball like game agar anak lebih tertarik dan tahu tentang pemahaman pentingnya gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran handball like game.

2. METODE

Untuk mempermudah proses penelitian maka diperlukan sebuah desain penelitian sebagai pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur yang benar. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 110-111) “maka pada desain ini terdapat pretes, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1

Desain Penelitian

Keterangan:

- O₁ : nilai *Pre-test* (sebelum diberi treatment)
- O₂: nilai *Post-test* (setelah diberi treatment)

Dalam penelitian ini, penulis menjelaskan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.

- a. Menentukan populasi dan sampel.
- b. Melakukan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal setiap peserta didik.
- c. Memberikan perlakuan atau *treatment handball like games*.
- d. Melakukan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui bagaimana kemampuan setelah diberikan perlakuan atau *treatment handball like games*.
- e. Menghitung perbedaan pengaruh sebelum dan setelah diberikan *treatment*
- f. Memakai pengujian hipotesis apakah perbedaan tersebut cukup berarti menerima hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini atau sebaliknya.

Dalam desain penelitian ini sampel diperoleh secara *purposive* penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dari populasi. Setelah sampel terkumpul kemudian dilakukan tes awal atau *pre-test*. Tes awal ini berfungsi untuk mengetahui tingkat kemampuan gerak dasar lempar tangkap siswa sebelum diberikan perlakuan. Sampel kemudian diberikan perlakuan atau *treatment* yaitu aktivitas *handball like games* selama 12 kali pertemuan (satu minggu dua kali). Setelah masa perlakuan berakhir maka dilakukan tes akhir (*post-test*). Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul, maka data-data tersebut diolah.

Penelitian Eksperimen ini dilaksanakan di SDN Merdeka 5 yang beralamat di Jl. Merdeka, No 9 Kota Bandung. Alasan penentuan lokasi atau partisipan ini adalah

peserta didik yang secara umum sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran penjas disekolah serta sarana dan prasarana mendukung untuk dilakukan penelitian ini.

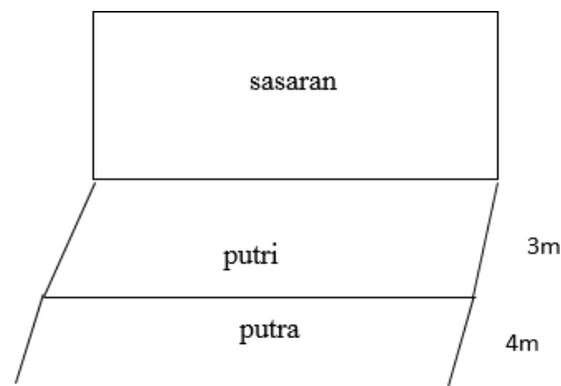
Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Merdeka 5 Tahun Ajaran 2016/2017. Adapun penelitian ini peneliti mengambil sampel dari kelas V C SD Merdeka 5 yang berjumlah 30 siswa. Selanjutnya dari 30 siswa tersebut, penulis melakukan pretest untuk mengetahui keadaan awal setiap siswa sebelum diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan yaitu *treatment handball like games*, setelah diberikan perlakuan kemudian diadakan test akhir atau posttest untuk mengetahui bagaimana pengaruh perlakuan yang telah diberikan.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu berupa tes sebagai alat ukur untuk mengetahui hasil belajar siswa. Baik secara individu maupun kelompok setelah dilakukan tindakan. Tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur dan menilai yang berbentuk pemberian tugas oleh peneliti yang bertindak sebagai guru yang kemudian dilakukan dan dikerjakan oleh siswa. Dalam penelitian eksperimen ini yang di ukur adalah keterampilan gerak dasar lempar tangkap dengan alat ukur berupa tes yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan dan kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.

Untuk mengetahui keterampilan gerak dasar lempar tangkap, peneliti menggunakan tes permainan bola tangan yang di jelaskan Nurhasan dan Hasanudin (2014, hlm. 251):

1. Keterampilan Lempar Tangkap Bola

Jarak untuk Putra = 4m dan Putri =3



Gambar 3.3
Tes lempar tangkap
Sumber : Nurhasan (2014, hlm. 251)

- ✓ Pelaksanaan: Testee Berdiri di belakang garis batas lemparan, bola dipegang di depan dada. Setelah ada aba-aba, Testee harus melempar bola ke tembok dan kemudian menangkapnya kembali dan seterusnya selama 30 detik (boleh melempar dengan satu tangan ataupun dua tangan).
Catatan : disediakan 1 bola cadangan
- ✓ Penilaian:
Skor satu diberikan apabila testee telah dapat menangkap bola dari setiap kali

lemparan. dinyatakan gagal bila :

- Menginjak/ melewati garis batas lemparan pada waktu melempar
- Bola tidak tertangkap.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari hasil tes maupun pengukuran masih belum berarti dan merupakan skor-skor mentah untuk. Mendapatkan kesimpulan atau makna dari data-data tersebut, maka data tersebut harus diolah dan dianalisis berdasarkan secara statistika. Data-data yang terdapat dalam penelitian ini diolah dan dianalisis berdasarkan kepada permasalahan dan langkah-langkah penelitian yang telah diuraikan pada Bab III.

Adapun hasil dari pengolahan dan analisis data tersebut penulis menguraikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Hasil pengolahan data dalam mencari rata-rata dan simpangan baku

Kelompok	Periode tes	X bar	s
Penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap terhadap pembelajaran handball like games	Hasil Tes Pretes	7.3667	4.14798
	Hasil Tes Post-Test	11.4000	5.22989

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes dan pengukuran keolahragaan dari penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap terhadap pembelajaran *handball like games* dengan hasil tes rata-rata pretest (7,36), rata-rata posttes (11,40) dengan simpangan baku pretest (4,14) dan simpangan baku posttes (5,22).

Tabel 2
Penghitungan Nilai Minimum dan Maksimum

Kelompok	Periode tes	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
Penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap terhadap pembelajaran handball like games	Hasil Tes Pretes	.00	17.00
	Hasil Tes Post-Test	2.00	20.00

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil penghitungan Nilai Minimum dan Maksimum menggunakan tes dan pengukuran keolahragaan dari penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap terhadap pembelajaran *handball like games* dengan hasil nilai minimum pretest (.00), hasil nilai minimum posttes (2.00) dengan hasil nilai maksimum pretest (17.00) dan hasil nilai maksimum posttest (20,00)

Uji normalitas merupakan uji untuk mengukur apakah data yang sudah diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Setelah kita memperoleh data dan telah diolah maka apabila sudah dilakukan uji normalitas akan terlihat apakah data tersebut normal atau tidak.

Tabel 3
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Pretest	Posttest
N	30	30
Kolmogorov-Smirnov Z	.622	.547
Asymp. Sig. (2-tailed)	.834	.926

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut di atas dapat diketahui bahwa signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk nilai pretest pembelajaran *handball like games* sebesar 0,834 dan nilai posttest sebesar 0,926. Berdasarkan hasil nilai tersebut diketahui bahwa pada taraf signifikansi α diatas 0,05. Dengan demikian hasil tes yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan distribusi data yang **normal**.

Berdasarkan hipotesis awal, keterampilan gerak dasar lempar tangkap dipengaruhi oleh handball like game. Untuk mengambil keputusan terhadap hipotesis penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis regresi linier sederhana. Untuk menguji hipotesis itu diperlukan suatu pengolahan data dengan menggunakan metode statistik. Untuk menguji hipotesis tersebut dilakukan dengan uji t statistik. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau probabilitasnya $<$ nilai alpha (5%), maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau hipotesis diterima. Berikut tabel hasil uji t statistik antara variabel *handball like game* (X) dengan keterampilan gerak dasar lempar tangkap (Y).

Dari hasil analisis data dengan bantuan program SPSS versi 17 diperoleh data sebagai berikut:

Hipotesis menyatakan bahwa handball like game dalam *handball like game* berpengaruh positif terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap siswa kelas 5 SDN Merdeka 5 Bandung. Untuk menguji hipotesis tersebut dilakukan dengan uji t statistik. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau probabilitasnya $<$ nilai alpha (5%), maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau hipotesis diterima. Berikut tabel hasil uji t statistik antara dimensi *handball like game* (X) dengan keterampilan gerak dasar lempar tangkap (Y).

Tabel 4. 4

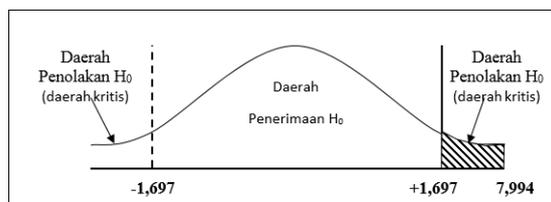
Hasil Uji t Statistik X dengan Y

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.655	1.107		3.300	.003
	Handball like game	1.051	.132	.834	7.994	.000

Berdasarkan uji t dengan kriteria uji pada taraf $= 0,05$ diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,994 dimana $t_{tabel} = 1,697$, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan probabilitas (Sig.)

sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dimensi handball like game berpengaruh terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap siswa kelas 5 SDN Merdeka 5 Bandung.

Berdasarkan uji t pada taraf $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t_{hitung} handball like game sebesar 7,994, dimana $t_{tabel} = 1,697$ jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_0 ditolak), artinya variabel *handball like game* berpengaruh terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap. Hubungan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.1
Kurva Pengaruh variabel *Handball Like Game* terhadap Keterampilan Gerak Dasar Lempar Tangkap

Uji Korelasi dan regresi

Tabel 4. 5
Koefisien Korelasi Antara X dengan Y
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.834 ^a	.695	.684	2.938	2.093

Menurut Sugiyono (2011, hlm. 126) pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

- 0.00 - 0.199 = sangat rendah
- 0.20 - 0.399 = rendah
- 0.40 - 0.599 = sedang
- 0.60 - 0.799 = kuat
- 0.80 - 1.000 = sangat kuat

Nilai koefisien korelasi (R) adalah sebesar 0,834, angka ini menunjukkan bahwa variabel *handball like game* mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap siswa kelas 5 SDN Merdeka 5 Bandung. Besarnya pengaruh *handball like game* terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap dapat dilihat dari koefisien determinasi (R Square). Angka di tabel menunjukan 0,695, dengan demikian dapat dikatakan bahwa *handball like game* mempengaruhi keterampilan gerak dasar lempar tangkap sebesar 69,5% dan sisanya yaitu 30,5% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data menunjukkan bahwa pengajaran handball like games memberikan pengaruh terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran penjas sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena dalam

pengajaran handball like games itu sebagian besar materinya yaitu tentang lepar tangkap jadi secara tidak langsung siswa akan terlatih sedikit demi sedikit dan mempermudah mereka untuk menunjukkan kemajuan setiap harinya.

Berdasarkan penemuan di atas, keterkaitan penerapan *handball like games* terhadap permainan lepar tangkap menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Angraini, N. dkk *jurnal olahraga pendidikan* (2014, hlm 81) mengatakan bahwa pembelajaran juga berarti meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan siswa. Kemampuan-kemampuan tersebut dikembangkan bersama dengan pengalaman-pengalaman belajar sesuatu.

Dari penjelasan tersebut, ternyata benar, peneliti menemukan kesesuaian dari teori tersebut mengenai pembelajaran itu dapat meningkatkan kemampuan termasuk kemampuan keterampilan. Contoh kecil di lapangan yang membuktikan bahwa pembelajaran meningkatkan berbagai kemampuan seperti; siswa yang awalnya tidak bisa menangkap dengan tepat, kini bisa tepat dan tanpa jatuh. Lalu contoh yang lain, terlihat ketika pertama siswa melakukan tes awal atau pretest mereka melakukan tesnya sebelum diberikan perlakuan *handball like games*, lalu pada saat di akhir peneliti melakukan tes akhir atau post-test itu terlihat ada perubahan

Selanjutnya peneliti mencari teori kedua terkait hal yang mendukung pernyataan bahwa *handball like games* meningkatkan pada hasil belajar dari lepar tangkap. menurut Suroto dalam *journal of primary education* (2012, hlm 52-53) menyebutkan bahwa: Belajar adalah suatu aktivitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan keterampilan dan nilai sikap. Dengan demikian belajar merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan kemampuan tingkah laku dan keterampilan ke arah yang lebih baik.

Dari pemaparan teori di atas, kita bisa memahami bahwa benar adanya keberhasilan dalam proses belajar siswa. Sesuai dengan teori di atas, penerapan *handball like games* memberikan interaksi aktif pada siswa dan kelompoknya. Hal ini tentu saja memberikan dampak yang baik bagi kelompok atau khususnya siswa itu sendiri. Dari segi lepar dan tangkap dalam permainan *handball*. Keberhasilan belajar lepar tangkap tersebut merupakan hasil dari penerapan *handball like games* yang peneliti lakukan dapat dikatakan berhasil karena menurut hasil dari pengolahan data yang peneliti teliti dengan didukung beberapa teori yang ada.

Setelah dari pemaparan di atas, maka penulis mencoba merangkum hasil dari analisis dan teori yang ditemukan bahwa dari aspek tersebut, secara analisis menyimpulkan bahwa pengajaran *handball like games* memberikan pengaruh yang baik bagi keterampilan gerak dasar lepar tangkap dalam pembelajaran penjas Penjas sekolah dasar. Hal ini menjawab hipotesis dalam penelitian ini bahwa dengan pengajaran *handball like games* memberikan pengaruh terhadap keterampilan gerak dasar lepar tangkap dalam pembelajaran penjas Penjas sekolah dasar yang dilakukan di SDN Merdeka 5 Bandung.

4. KESIMPULAN

Setelah dilaksanakan penelitian selama 12 kali pertemuan, didapatkan hasil bahwa dari *treatment handball like games* terdapat pengaruh terhadap penguasaan keterampilan gerak dasar lepar tangkap dalam pembelajaran penjas sekolah dasar studi eksperimen yang dilakukan di SDN Merdeka 5 Bandung. Hal ini terlihat dari hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dari mulai pertemuan awal sampai dengan pertemuan terakhir, yaitu data awal pada *pretest* adalah 0,834 dan nilai *posttest* sebesar 0,926. Berdasarkan hasil nilai tersebut diketahui bahwa terdapat

pengaruh terhadap penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap melalui pembelajaran *handball like games*.

Berdasarkan uji t dengan kriteria uji pada taraf = 0,05 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,994 dimana $t_{tabel} = 1,697$, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan probabilitas (Sig.) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dimensi *handball like game* berpengaruh terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap siswa kelas 5 SDN Merdeka 5 Bandung. Dan nilai koefisien korelasi (R) adalah sebesar 0,834, angka ini menunjukkan bahwa variabel *handball like games* mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap siswa kelas 5 SDN Merdeka 5 Bandung. Besarnya pengaruh *handball like games* terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap dapat dilihat dari koefisien determinasi (*R Square*). Angka di tabel menunjukan 0,695, dengan demikian dapat dikatakan bahwa *handball like games* mempengaruhi keterampilan gerak dasar lempar tangkap sebesar 69,5% dan sisanya yaitu 30,5% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti. Dari keterangan hasil data diatas yang telah diolah penulis menarik kesimpulan bahwa pengajaran *handball like games* memberikan pengaruh terhadap penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran penjas sekolah dasar.

REFERENSI

- Abduljabar, B. (2010), *Konsep pendidikan jasmani*. FPOK, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Amung Ma'mun, Yudha M Saputra (2000) *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah
- Ansori, A. (2015), *Pengaruh pendekatan bermain (game sense) dan pendekatan latihan (drilling) terhadap pengembangan kerjasama siswa dalam pembelajaran permainan bola tangan*. Skripsi UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Anggraeni, N., dkk. (2014). *Jurnal Olahraga Pendidikan Volume 1, Nomor 1*. Asisten Deputi Olahraga Pendidikan Kemenpora. Jakarta.
- Arikunto, S (2002), *Prosedur Suatu Penelitian: Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi Kelima. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktis*. Edisi revisi VI. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bahagia, Y. (2010). *Permainan invasi*. Bandung: FPOK, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Budiman, D., Yudianta. Y. (2008) *Pengembangan model pembelajaran permainan bola tangan pada kelas besar*. Penelitian Jurusan Pendidikan Olahraga, FPOK-UPI: Bandung.
- Husdarta, Yudha M Saputra (2000). *Perkembangan peserta didik. departemen pendidikan dan kebudayaan*, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah
- Mahendra, A (2014). *Model pendidikan gerak*: FPOK, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Marissa, D (2013). *Perbandingan pendekatan taktis dengan pendekatan teknis terhadap jumlah waktu aktif belajar permainan bola tangan*. Skripsi UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Nurhasan., Cholil, D.H. (2014). *Modul tes dan pengukuran keolahragaan*. Bandung: FPOK, Universitas Pendidikan Indonesia
- Nursovia. (2015), *Penerapan aktivitas handball like games dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif siswa kelas v di SDN Nengkelan*. Skripsi UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Pengertian pendidikan tersedia dionline: <http://seputarpendidikan003.blogspot.co.id/2013/06/konsep-dasar-pendidikan.html>
- Rini, Sectio yuli. "jurnal Pendidikan: Hakekat, Tujuan, Dan Proses". November 2006. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian>
- Sugiyono (2011) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2014), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013), *Metode penelitian pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (1992). *Teori bermain*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Suroto. (2012). *Pembelajaran Matematika model kooperatif tipe Jigsaw Pada Materi Prisma dan Limas kelas VIII*. Semarang, Universitas Negeri Semarang.
- Tim Dosen MKDK Pengelolaan Pendidikan. (1994). *Pengelolaan pendidikan*. Bandung: FIP, IKIP BANDUNG.
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2015). *Pedoman penulisan karya ilmiah*. Bandung: UPI PRESS.