



Implementasi Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Keterampilan Bermain Sepak Takraw

Juliustian Erland¹, Sucipto¹, Didin Budiman¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani, Universitas Pendidikan Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September 2018

Disetujui September 2018

Dipublikasikan Oktober 2018

Keywords:

Pendekatan Taktis, Keterampilan Bermain

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang implementasi pendekatan taktis terhadap hasil keterampilan bermain sepak takraw pada siswa SDN 201 Sukaluyu Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 32 siswa. Instrument yang digunakan adalah GPAI. Hasil analisis data dengan menggunakan uji paired sample t-test, menunjukkan nilai signifikansi hasil bermain sepak takraw pada siswa baik pada kelas eksperimen maupun kontrol di SDN 201 Sukaluyu Bandung, sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian maka H_0 ditolak, yang artinya terdapat perbedaan kemampuan siswa kelas V SDN 201 Sukaluyu Bandung dalam bermain Sepak Takraw antara sebelum dan setelah menggunakan pendekatan taktis dan terdapat pengaruh terhadap kemampuan bermain sepak takraw.

Abstract

This study discusses the implementation of a tactical approach to the results of sepak takraw playing skills for students of SDN 201 Sukaluyu Bandung. The research method to be used was an experimental method. The sampling technique in this study was purposive sampling. The sample in this study were 32 students. The instrument used was GPAI. The results of data analysis using paired sample t-test test, showed the significance value of the results of sepak takraw playing skills for students both in the experimental and control group classes of Sukaluyu Bandung Elementary School 201, as much as $0.000 < 0.05$. Therefore, H_0 is rejected, which means there are differences in the ability of class V students SDN 201 Sukaluyu Bandung in playing Sepak Takraw during before and after using a tactical approach and there is an influence on the ability to sepak takraw playing skills.

© 2018 Tegar

*Alamat korespondensi : Jl. dr. Setiabudhi 229, Bandung, Indonesia
E-mail : juliuserland@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya penjas bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial yang menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya (Mahendra, 2015).

Dalam pendidikan jasmani, guru mengarahkan anak dalam proses mendidiknya menggunakan banyak aktivitas, yang dalam kurikulum 2013, aktivitas tersebut meliputi aktivitas pola gerak dasar, aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas kebugaran, aktivitas senam, serta aktivitas ritmik dan aktivitas aquatik (Permendikbud 2014). Sebagaimana dapat dilihat dari nama-nama aktivitas tersebut, setiap aktivitas memiliki tujuan dan arah pengembangan yang berbeda, yang dari segi fisik dan keterampilan motorik diharapkan menjadi wahana pembelajaran yang utuh.

Aktivitas PGD misalnya, mengandalkan materi pola gerak dasar seperti lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif untuk membuat anak menguasai berbagai konsep dan komponen gerak dasar yang menjadi fundasi dalam penguasaan keterampilan lain yang lebih tinggi (Mahendra, 2017). Aktivitas permainan dan olahraga, mengarahkan anak supaya menguasai konsep bermain dan mempelajari berbagai khasanah olahraga permainan, melalui penguasaan memanipulasi benda yang dimainkan.

Di pihak lain terdapat juga aktivitas kebugaran yang arahnya adalah untuk mendorong anak memiliki keterampilan dan kemampuan fisik yang memenuhi kriteria sebagai orang yang bugar. Di dalamnya anak diberi pengalaman untuk bergerak secara cepat, mengerahkan kekuatan dan daya tahan, meningkatkan kelincahan, serta gerak-gerak cepat bersifat eksplosif seperti power lengan dan power tungkai. Aktivitas kebugaran ini dilengkapi oleh aktivitas senam yang juga arahnya menuju pada perbaikan postur tubuh dan keterampilan yang banyak menggunakan jenis-jenis kontraksi isometris, sehingga mendukung terbentuknya kapasitas fisik yang lengkap (Mahendra, 2001).

Dua jenis aktivitas lain adalah aktivitas ritmik yang di dalamnya mendorong agar anak mampu menguasai gerakan-gerakan ritmis yang cocok diiringi oleh suara atau irama musik, sehingga diharapkan membantu anak menguasai gerak-gerak yang berirama dan didukung oleh penguasaan terhadap koordinasi gerak yang estetik, sehingga meningkatkan kapasitas estetika anak (Mahendra, 2015b). Sedangkan aktivitas yang terakhir adalah aktivitas aquatik yang berperan besar dalam memberi bekal keterampilan menguasai tubuh ketika berada di dalam dan di atas air, sehingga menambah kemampuan anak dalam hal survival dan perluasan wilayah bermain, sehingga menambah kepercayaan diri anak untuk menjadi penikmat gerak dalam berbagai setting kehidupan.

Untuk mampu mengajarkan semua aktivitas tersebut, guru dituntut untuk menguasai content knowledge yang luas, agar memberikan bekal keterampilan yang berguna dalam masa hidupnya. Seorang guru pendidikan jasmani pun harus bisa menyusun pembelajaran yang

bisa mengajarkan penerapannya dalam situasi bermain. Oleh karena itu guru pun harus menguasai apa yang disebut *delivery system*, termasuk di dalamnya berbagai model, pendekatan, gaya, serta metode pengajaran yang tepat, sesuai dengan kekhasan dari masing-masing aktivitas di atas.

Model pendidikan gerak, misalnya, adalah model yang cocok untuk mengajar pola gerak dasar. Sedangkan dalam pembelajaran senam, model senam kependidikan yang bernuansa pendekatan pola gerak dominan adalah yang dianjurkan. Pada aktivitas permainan terdapat dua pilihan, apakah memilih pendekatan teknis yang merupakan bagian dari model pengajaran langsung, atau memilih pendekatan taktis, sebagai bagian dari model pengajaran tidak langsung (Oslins, J.L. et. al., 1998)

Pendekatan teknis saat ini merupakan pendekatan yang masih banyak digunakan oleh guru Penjas di sekolah. Permasalahan yang masih terkait dengan penggunaan pendekatan teknis ini, terutama di SD adalah bahwa permainan yang diajarkan biasanya belum dipahami oleh siswa SD secara utuh, sehingga ketika pendekatan teknis yang digunakan, banyak anak yang tidak memahami arah dan tujuan dari pembelajaran tersebut.

Maka pendekatan taktis adalah solusi yang tepat digunakan, karena pendekatan taktis merupakan pendekatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dan meningkatkan kesadaran dirinya terhadap konsep bermain (Hopper, T., 2003; Memmert, D. & Harvey, S., 2008)

Permasalahan yang sama ditemui juga di SDN 201 Sukaluyu, Bandung. Pemahaman yang kurang terhadap materi permainan yang diajarkan menunjukkan kurangnya minat dan

keterampilan yang dimiliki siswa dalam pembelajaran sepak takraw, sehingga menyebabkan hasil belajar dan keterampilan bermain siswa kurang baik. Di pihak lain kurang antusiasnya siswa terhadap pembelajaran permainan sepak takraw di sekolah adalah karena aktivitasnya bersifat monoton, karena lebih banyak didominasi oleh keputusan guru yang amat terpusat dan oleh ketersediaan alat yang belum diarahkan untuk kepentingan bermain.

Untuk mengubah kondisi tersebut, mau tidak mau guru harus mampu mengubah pendekatan yang selama ini sering digunakan dengan pendekatan yang masih belum banyak dialami siswa. Pendekatan taktis menjadi suatu alternatif yang menjanjikan yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar senantiasa bergairah dalam proses belajar mengajar dan mencapai sebuah tujuan menguasai permainan.

Strategi yang digunakan peneliti yaitu menerapkan pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan sepak takraw yang diharapkan bisa meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran permainan sepak takraw.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Metode ini digunakan atas pertimbangan bahwa penelitian eksperimen semu yaitu metode yang menuntut satu kali perlakuan dimana guru bermaksud mengujikan media dalam proses pembelajaran Quasi-Experiment (eksperimen semu). Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa penelitian eksperimen adalah

suatu penelitian yang dilakukan untuk melihat apakah ada hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang diteliti. Oleh karena itu peneliti menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui sebab akibat dari suatu perlakuan (treatment).

Dalam penelitian ini populasi yang diteliti adalah siswa kelas V SDN 201 Sukaluyu yang mengikuti proses pembelajaran permainan sepak takraw. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. (Sugiyono, 2015). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil penerapan model-model pendekatan taktis dalam permainan bola besar dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (Game Performance Assessment Instrument).

Tabel 1. Format Penilaian GPAI

No	Nama	Aspek yang Dinilai					
		Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)		Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		Memberi Dukungan (<i>Support</i>)	
		A	IA	E	IE	A	IA
1							
2							
3							

Keterangan :

A = Sesuai E = Efisien
 IA = Tidak sesuai IE = Tidak Efisien

Penilaian performance : (keputusan yang diambil (DMI) + melaksanakan keterampilan (SEI) + penyesuaian (AI) : 3 (jumlah komponen yang digunakan).

Nilai Akhir :
$$\frac{\text{Nilai Performance Siswa}}{10} \times 100$$

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis deksripsi pada data pretest yang dilakukan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, di sana ditunjukkan bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki kemampuan awal yang sama dalam hal kemampuan bermain sepak takraw karena skor hasil bermain sepak takraw sebelum dilakukan perlakuan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.83, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 4.32, kedua angka tersebut menunjukkan selisih yang tidak berbeda jauh. Sedangkan hasil analisis deskripsi pada posttest yang dilakukan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen diperoleh hasil nilai rata-rata pada kelas kontrol 5.98, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 7.32 yang menunjukkan bahwa selisih yang cukup jauh sehingga, kemampuan kelas eksperimen memiliki kemampuan akhir yang lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan dalam bermain Sepak Takraw pada kelas kontrol.

Hasil analisis deskripsi ini menunjukkan bahwa Pendekatan Taktis memberikan pengaruh yang lebih besar jika dibandingkan dengan model pendekatan teknis. Mengapa semua itu dapat terjadi? Itu semua tentu berpulang kepada apa yang sudah disampaikan dalam telaah terhadap tinjauan teoritis, bahwa pendekatan taktis pada dasarnya memiliki kelebihan dalam hal melibatkan faktor kognitif siswa, sehingga siswa setiap kali harus mengerahkan seluruh kemampuannya untuk menganalisis situasi bermain secara kritis, sehingga seluruh fasde permainan selalu dianggap memiliki tantangan yang membuat otak mereka aktif mengolah seluruh informasi dari mulai tahapan mengidentifikasi stimulus, memilih respons dan

memprogram respons, yang dalam pengulangan yang terencana merupakan proses sistematis dalam meningkatkan struktur kognitif anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kesimpulan penelitian bahwa nilai peningkatan kemampuan siswa dalam bermain sepak takraw di kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan pendekatan taktis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keduanya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan taktis memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil bermain sepak takraw di Sekolah Dasar Negeri 201 Sukaluyu Kota Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

- Mahendra, A. (2015a). *Filsafat Pendidikan Jasmani: Dasar-Dasar Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Bintang WarliArtika.
- Mahendra, A. (2015b). *Pembelajaran Musik dan Gerak: Dasar Pengembangan Aktivitas Ritmik di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Bintang WarliArtika.
- Mahendra, A. (2017). *Model Pendidikan Gerak Implementasi Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar*. Bandung: FPOK UPI
- Mahendra, A. (2001). *Pembelajaran Senam Di Sekolah Dasar, Sebuah Pendekatan Pembinaan Pola Gerak Dominan*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung
- Memmert, D., & Harvey, S. (2008). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further development. *Journal of Teaching in Physical Education*, 27, 220–240. <https://doi.org/10.1123/jtpe.27.2.22>
- Hopper, T. (2003). Four R's for tactical awareness: Applying game performance assessment in net/wall games. *Journal of Teaching Elementary Physical Education*, 4(2), 16–21
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and Preliminary Validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17(2), 231–243. <https://doi.org/10.1123/jtpe.17.2.231>