



Penerapan Pendekatan Teknis untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dalam Pembelajaran Field Games Sederhana

Ayu Dwi Jayanti

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari

Disetujui Maret 2019

Dipublikasikan Mei 2019

Keywords:

Keterampilan Motorik, Pendekatan Pembelajaran, *Teaching Games for Understanding*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan gerak dasar manipulatif melalui penerapan pembelajaran field games sederhana kelas IV SDN 032 Tilil 4 Kota Bandung. Hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa gerak dasar manipulatif dalam pembelajaran sangat rendah. Sehingga peneliti tertarik dan ingin menerapkan pendekatan teknis dalam pembelajaran field games sederhana. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas (PTK). Analisa data dilakukan dengan mereduksi data dan memaparkan data dalam bentuk tabel, sehingga dapat dicari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 032 Tilil Kota Bandung Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 33 orang, diantaranya terdiri dari 17 orang siswa putra dan 16 orang siswa putri. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan gerak dasar manipulatif siswa mencapai hasil (63,88%), Pada siklus II menunjukkan bahwa gerak dasar manipulatif meningkat hingga mencapai (80,55%). Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan menggunakan penerapan pendekatan teknis dapat meningkatkan gerak dasar manipulatif dalam pembelajaran field games sederhana.

Abstract

This current study aimed to determine the increase of students' manipulative skills by implementing simple, organized games on fourth-grade students in SDN 032 Tilil 4 Bandung City. The observations showed that the students' manipulative basic movement in learning was still low. Therefore, the researcher was interested in implementing the technical approach in simple field games. The research method of this study was Classroom Action Research. The data analysis was done by reducing data and describing data in table form to find the average value and percentage of completeness of learning. The subjects of this study were IV grade students in SDN 032 Tilil, Bandung City, for the academic years 2018/2019. The total of the students was 33 students, which consisted of 17 male students and 16 female students. The study results in the first cycle showed that students' manipulative skills achieved (63.88%), while in the second cycle, the manipulative skills increased to reach (80.55%). In short, the use of a technical approach can improve manipulative skills in simple fielding games..

*Alamat korespondensi : Jl. dr. Setiabudhi 229, Bandung, Indonesia
E-mail : ayudj34@gmail.com

PENDAHULUAN

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan agar memperoleh suatu ketangkasan dan keterampilan gerak pada siswa salah satunya adalah model pendekatan teknis. Menurut Syaiful Sagala (2009, hlm. 21) menjelaskan bahwa pendekatan teknis adalah pendekatan latihan, atau pendekatan training yang merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan.

Menurut Abdul Rahman Saleh (2006, hlm.203) “menjelaskan bahwa ciri khas dari pendekatan teknis adalah kegiatan yang berupa pengulangan yang berkali-kali supaya ososiasi stimulus dan respond menjadi sangat kuat dan tidak mudah untuk dilupakan. Dengan demikian terbentuklah sebuah keterampilan (pengetahuan) yang setiap saat siap untuk dipergunakan”.

Menurut pendapat tersebut mengemukakan bahwa dengan penerapan pendekatan teknis dapat meningkatkan gerak dasar siswa karena ciri khas dari pendekatan ini adalah kegiatan

berupa pengulangan berkali kali dari suatu hal yang sama. Dengan demikian terbentuklah sebuah keterampilan (pengetahuan yang setiap saat siap untuk dipergunakan).

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Suprijono (2016, hlm. 65) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Menurut Arends (dalam Suprijono, 2016, hlm. 65) mengemukakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelola kelas.

Berdasarkan penjabaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola/rancangan yang dipilih/digunakan selama kegiatan belajar. Dalam suatu model pembelajaran dapat digunakan untuk penyusunan kurikulum, pengaturan materi pembelajaran, dan menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru saat mengajar di kelas. Model pembelajaran yang dipilih dalam kegiatan belajar harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai

Bruce and Weil, Marsha, (1996) (dalam Priyono Agung, 2014, hlm. 8) mengemukakan model pembelajaran berarti seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan pengembangan pembelajaran. Sedangkan Suprijono (2016, hlm. 65-87) menyebutkan bahwa terdapat beberapa jenis model pembelajaran. Model-model pembelajaran tersebut yaitu model pembelajaran langsung, model pembelajaran

kooperatif, dan model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran langsung atau direct instruction dikenal dengan sebutan active teaching atau dinamakan whole-class teaching. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memiliki konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Sedangkan model pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar penemuan atau discovery learning.

Berdasarkan penjabaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa, karena setiap siswa memiliki cara belajar yang beragam sesuai dengan perkembangan dan latar belajar sejarahnya, maka model pembelajaran yang berkembang sangat beragam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah suatu kegiatan ilmiah yang berorientasi pada memecahkan masalah-masalah pembelajaran melalui tindakan yang disengaja dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Subjek dalam PTK ini adalah 54 siswa kelas IV SDN Tilil Kota Bandung, yang terdiri dari 36 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen, diantaranya sebagai berikut: Lembar observasi, ini diadopsi dari fundamental motor skill (2009, hlm. 25) kemudian disesuaikan dengan variabel yang

terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan. Instrumen penelitian Menurut Subroto, dkk. (2016, hlm. 39) mengemukakan bahwa “Instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data”.

Dalam pelaksanaan tindakannya di SDN 032 Tilil Kota Bandung Kelas IV peneliti melakukan dua siklus yang terdiri dari siklus 1, siklus 2, dan siklus yang ditempuh sebagai berikut:

1. Pada siklus 1 tindakan 1, proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan penjelasan dan sosialisasi rinci tentang akan pentingnya kesehatan diri dalam upaya menjaga kesehatan dan memberi pemahaman tentang pentingnya model pembelajaran pendekatan teknis dalam permainan bola kasti untuk kepada siswa kelas IV SDN 032 Tilil Bandung.
2. Pada siklus 1 tindakan 2, proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan penjelasan atau sosialisasi rinci tentang akan pentingnya kesehatan diri dalam upaya menjaga kesehatan dan memberi pemahaman tentang pentingnya pemahaman kesehatan diri untuk siswa agar selalu sehat serta membuat model pembelajaran tematik terpadu berformat pendekatan teknis di mana guru menyiapkan materi tentang pemahaman field games atau permainan bola kasti dengan menarik agar siswa dapat mengikuti serta bisa memahami penjelasan dari yang disampaikan oleh peneliti (guru).
3. Pada siklus 2 tindakan 1, mengulang kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya yaitu penjelasan atau sosialisasi rinci tentang akan pentingnya kesehatan diri dalam upaya menjaga kesehatan dan memberi

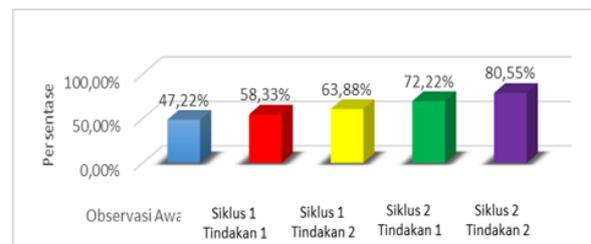
pemahaman tentang pentingnya pemahaman kesehatan diri untuk siswa agar selalu sehat serta membuat model pembelajaran tematik terpadu berformat pendekatan teknis di mana guru menyiapkan materi tentang pemahaman gerak dasar manipulatif dalam permainan bola kasti dengan menarik agar siswa dapat mengikuti serta bisa memahami penjelasan dari yang disampaikan oleh peneliti (guru).

4. Siklus 2 tindakan 2, memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus 1, sehingga kekurangan yang ada dapat di perbaiki pada siklus 2. Dengan cara ini siswa diberikan penjelasan mengenai pentingnya menjaga kesehatan diri dan memberi pemahaman tentang pentingnya pemahaman model pendekatan teknis meningkatkan gerak dasar dan nilai kerjasama dalam permainan bola kecil diri untuk siswa agar selalu sehat serta membuat model pembelajaran tematik terpadu berformat pendekatan teknis di mana guru menyiapkan materi tentang pemahaman gerak dasar manipulatif dalam permainan bola kasti diri dengan menarik agar siswa dapat mengikuti serta bisa memahami penjelasan dari yang disampaikan oleh peneliti (guru). Melalui tayangan video lalu mempraktikannya secara bersama-sama, lalu peneliti (guru) membuat kelompok belajar siswa dengan memilihnya sesuai dengan urutan absensi kelas, Hal ini dilakukan agar siswa mampu memecahkan permasalahan secara gerak manipulatif dengan rekan satu kelompoknya dan mendapatkan hasil yang baik.

Pada saat yang bersamaan kegiatan ini juga disertai dengan kegiatan observasi dan interpretasi serta diikuti dengan kegiatan refleksi dalam tes pelaksanaannya. Observasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang didapat pada pembelajaran tersebut peneliti membuat alat penelitian tentang pemahaman nilai kerjasama dan gerak dasar manipulatif yaitu lembaran kuesioner observasi atau dapat disebut lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data keseluruhan merupakan gabungan yang dirata-ratakan dari hasil setiap tindakan, dan jika dibandingkan dengan data awal maka secara keseluruhan hasilnya mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Peningkatan Gerak Dasar dan Kerjasama Siswa Dalam Permainan Bola Kecil.

Dapat dilihat pada observasi awal hanya memperoleh persentase 47,22%, kemudian dilanjutkan dengan siklus 1 tindakan 1 memperoleh persentase 58,33% mengalami peningkatan di siklus 1 tindakan 2 memperoleh persentase 63,88% mengalami peningkatan 6,1%. Memang pada siklus ini siswa tidak terlalu memahami pembelajaran tersebut, selanjutnya dari siklus 2 tindakan 1 memperoleh persentase 72,22% mengalami peningkatan dari siklus 1

tindakan 2 ke siklus 2 tindakan 1 sebesar 9%. Selanjutnya dari siklus 2 tindakan 2 mendapatkan persentase 80,55% disini memperoleh hasil yang sangat memuaskan karena mengalami peningkatan dari siklus 2 tindakan 1 dengan selisih 9,1%.

Berdasarkan hasil yang telah didapat selama proses penelitian ini, dan setelah penulis bertindak sebagai peneliti (guru yang melakukan kegiatan belajar mengajar) serta dibantu mitra peneliti (sebagai observer). Diskusi temuan dengan observer adalah sebagai berikut:

1. Pada awal pembelajaran siswa diberi tugas untuk membuat kelompok sama banyak, lalu tiap-tiap kelompok melakukan permainan bola kasti yang sederhana yang dipahami oleh mereka. Rata-rata dari setiap orang masih banyak yang belum mengerti tentang aktivitas permainan kasti.
2. Dalam pemberian tindakan kedua, siswa diberikan materi dan peraturan mengenai permainan kasti. Siswa banyak yang belum mengerti sehingga aktivitas pembelajarannya masih kurang optimal.
3. Setelah diberi beberapa perlakuan, pada tahap ini siswa yang dulunya belum memahami tentang permainan kasti sedikit demi sedikit siswa mulai terbiasa dan paham cara bermainnya.
4. Pada tahap selanjutnya siswa sudah mulai terbiasa, tetapi masih harus diberikan arahan tentang permainan kasti. Setiap siswa yang bermain melakukan permainan.

Upaya meningkatkan gerak manipulatif (memukul, melempar, dan menangkap) siswa melalui pembelajaran permainan bola kasti

pada siswa kelas IV di SD Negeri Tilil 032 Kota Bandung semula memang sulit diterapkan dan dipahami siswa. Hal tersebut disebabkan karena siswa malas bergerak dan tidak paham tentang cara permainan bola kasti. Setelah diberikan arahan tentang permainan kasti siswa mulai memahami tugas gerak yang harus mereka lakukan. Mereka sangat bersemangat, senang, dan gembira ketika melakukan proses pembelajaran permainan gerak manipulatif (memukul, melempar, dan menangkap), dan keinginan untuk memenangkan permainan.

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan permainan, siswa dibuat menjadi aktif dimaksudkan agar siswa merasa tidak bosan saat melakukan suatu aktivitas dengan memberikan mereka permainan, sehingga mereka bermain dengan senang hati dan tanpa disadari bahwa keterampilan gerakanya terbina, kognitif dan afektifnya juga tercapai.

Dalam sebuah permainan ada satu permainan yang di teliti yaitu sebuah permainan kasti. Setelah melakukan beberapa tindakan atau perlakuan di lapangan selama penelitian, hal ini sejalan dengan pendapat Pertiwi Sevtia Tri (2017) mengemukakan bahwa : “Pelaksanaan Permainan Bola Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD/MI Kota Bengkulu. Berpengaruh berdasarkan hasil analisis data penelitian sudah dilaksanakan, Pelaksanaan Permainan Bola Kasti sudah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu namun pada pelaksanaannya teknik dasar permainan tersebut masih sangat kurang hal ini berdasarkan kemampuan teknik lari siswa hanya 4,8%, teknik lempar tangkap hanya 10,5%, dan teknik memukul hanya 8,1%. Berdasarkan angket guru yang menjawab Ya hanya 80% dan Tidak han-

ya 20%. Jadi Penerapan pelaksanaan permainan bola kasti dalam pembelajaran PJOK di SD Negeri Kota Bengkulu sudah terlaksana dengan baik.”

Sementara Subagya Teguh Pitoyo (2017) mengemukakan bahwa : “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Bola Kasti Melalui Permainan Kasbolun Pada Siswa Kelas V Semester II SD Negeri 1 Pandaharum KEC. Bagus KAB. Grobongan Tahun Pelajaran 2015/2016. Sangat berpengaruh dan pembelajaran bola kasti dengan menggunakan permainan kasbolun memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu dari siklus I 72% dan siklus II 92%.”

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penerapan pendekatan teknis dapat meningkatkan gerak dasar manipulatif dalam pembelajaran field games sederhana. Melalui aktivitas permainan bola kasti siswa akan merasa lebih tertarik dan senang dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Guru dikatakan berhasil dalam mengajar apabila mempunyai strategi mengajar atau gaya mengajar yang cocok, sehingga siswa akan merasa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian ini dengan penerapan pendekatan taktis dengan permainan bola kasti untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari setiap siklus yang dilaksanakan bahwa gerak dasar siswa mengalami peningkatan, yaitu hasil pra observasi terlihat bahwa gerak dasar manipulatif dan kerjasama

siswa sebesar 47,22% akhir penelitian siklus 2 tindakan 2 terlihat gerak dasar manipulatif siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi sebesar 80,55%. Dalam hal ini menggambarkan bahwa gerak dasar siswa dalam pembelajaran penjas mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Saleh, (2006). Peranan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Kegemaran Membaca dan Menulis Masyarakat. Bogor, Cibinong.
- Arikunto, S. (2010). Penelitian Tindakan. Yogyakarta: Aditya Media
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Arikunto, dkk. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Abe Gustafianuus, (2013). Meningkatkan Keterampilan Melempar Dalam Bermain Kasti Melalui Penerapan Bola Modifikasi Pada Siswa Kelas V SDN Bamyusari. E-Journal Tadulako Physical Education, Health And Recreation, Volume 1, Nomor 5 Juli 2013 ISSN 2337 – 4535.
- Ad'dien. H, (2011) Perbandingan Pengaruh Latihan Antara Permainan Kasti Dengan Permainan Bebentengan Terhadap Peningkatan Kesegaran Jasmani Dan Vital Kapasitas Paru-Paru Murid SD Kecamatan Bacukiki Kota Pare-Pare. Competitor, Nomor 2 Tahun 3, Juni 2011.
- Elder, Stephen. (2009). Fundamental Motor Skills A Manual For Classroom Teachers. Melbourne: Departement of Education.
- Hanief Nanda. Y dan Sugito (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui PERMAINAN TRADISIONAL. JURNAL SPORTIF • VOL. 1 NO. 1 NOVEMBER 2015.
- Hoedaya, Danu. (2001). Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Bola Basket. Jakarta Depdiknas Dirjen Dikdasmen bekerjasama dengan Dirjen Olahraga.

- Marhaendro Dwi Susworo A (2008). Acuan Pembelajaran Permainan Softball Model TGFU. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* Volume 5, Nomor 2, November 2008.
- Priyono Agung (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes melalui Permainan Cross Volley Ball Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan Tahun 2014. FIK, Universitas Semarang.
- Subroto . T, Yudiana . Y & Hidayat. Y, (2016). Buku Pedoman Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. Bandung 2016.
- Subroto, dkk. (2016). Buku Pedoman Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. Bandung: FPOK UPI
- Sugiyono.(2012). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: ALFABETA.
- Sukintaka. (1992). Teori Bermain. Bandung: FPOK-UPI
- Suprijono Agus (2016). Cooperative Learning. Yogyakarta 55167.
- Sagala, Syaiful. (2009). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: CV