



Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Melalui Penerapan Modifikasi Alat Dalam Permainan Bola Kecil

Andari Dewi Purnama¹, Lukmannul Haqim Lubay¹, Amaludin²

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

²Sekolah Dasar Negeri Burujul Kulon 1 Kec. Jatiwangi

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari

Disetujui Maret 2018

Dipublikasikan Mei 2018

Keywords:

Penerapan Modifikasi Alat, Permainan Bola Kecil

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aspek keterampilan bermain dalam aktivitas permainan kasti yang dimiliki siswa yang dipengaruhi oleh alat yang terkesan sulit yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa di SDN Burujul Kulon 1 Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan bola kecil. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan Games Performance Assessment Instrumen (GPAI) sebagai instrumen pengumpul data. Subjek pada penelitian ini adalah 20 siswa kelas V yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan. Penelitian ini dilakukan di SDN Burujul Kulon 1 Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka. Data penelitian diambil dengan menggunakan lembar observasi penilaian keterampilan bermain, catatan lapangan, dan dokumentasi penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan modifikasi alat dalam pembelajaran permainan bola kecil mampu memberikan manfaat positif terhadap proses belajar mengajar bagi siswa antara lain adanya peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan modifikasi alat pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa kelas V SDN Burujul Kulon 1 Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka.

Abstract

This research was motivated by the students' low skill in kasti ball game. The tool used was difficult because it did not match the students' characteristics in SDN Burujul Kulon 1 District Jatiwangi Majalengka Regency. The purpose of this study was to improve the playing skills in small ball game. The method used in this research was the classroom action research (PTK). The instrument used was the Games Performance Assessment Instrument (GPAI) with 20 students of class V, consisting 10 male students and 10 female students, as the subjects. This research was conducted at SDN Burujul Kulon 1 District Jatiwangi Majalengka District. Research data were taken by using observation sheets, field notes, and research documentation. The results of this study showed that the application of tools modification in small ball game could provide positive benefits to the learning process for students that was shown by the increase from cycle I to cycle II. Therefore, it can be concluded that the application of learning tools modification can improve the students' playing skills in SDN Burujul Kulon 1 District Jatiwangi Majalengka.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi manusia karena pada dasarnya manusia lahir belum membawa apapun kecuali dasar yang perlu dikembangkan untuk mengalami kemajuan. Untuk kemajuan tersebut, manusia wajib melaksanakan pendidikan baik secara formal, informal, maupun nonformal. Dengan demikian, manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak lepas dan tidak akan pernah lepas dari pendidikan karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, jasmani, rohani, spiritual, material, maupun kematangan berfikir. Dengan kata lain, pendidikan ada untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, permasalahan mendasar yang harus dilakukan guru adalah bagaimana seorang guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan menarik sehingga siswa mampu memahami secara tepat dan memperoleh hasil yang maksimal. Demikian juga saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa dapat memiliki pemahaman dan keterampilan tentang materi pelajaran yang diajarkan dalam kegiatan belajar. Hal ini mengandung pengertian bahwa keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses kegiatan guru dan siswa yang belajar. Oleh karena itu, guru sebagai agen pembelajaran juga dituntut dapat menangani kesulitan belajar yang dialami oleh siswa itu sendiri. Selain itu, guru dituntut juga untuk mengenali dan memahami kondisi subjek baik dari factor internal maupun ekstrnal.

Dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003

bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang dilakukan dengan sadar dan terencana dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimilikinya.

Pendidikan jasmani di sekolah dasar merupakan salah satu sarana yang memfasilitasi pengembangan jasmani, mental, dan melatih mengolah gerak sehingga anak dapat melakukan gerak serta dapat meningkatkan kemampuan sosial menjadi lebih baik. Dijelaskan oleh Mahendra (2009) bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal mental, fisik, serta emosional. Sedangkan yang diungkapkan oleh Bucher (dalam Sukintaka, 1992) adalah pendidikan jasmani sebagai bagian dari proses pendidikan umum yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, social, dan emosi anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya. Seperti yang dirumuskan sebagai rujukan Nasional dalam Lutan dan Sumardianto (2000) dikatakan bahwa pendidikan jasmani berfungsi untuk memberikan sumbangan terhadap pendidikan menyeluruh. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual, dan emosional melalui aktivitas jasmani.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dilihat bahwa pembelajaran pendidikan jasmani

adalah sebuah proses pembelajaran pendidikan yang menitikberatkan pada kegiatan siswa yang dapat meningkatkan kemampuan fisik dan psikis peserta didik menjadi lebih baik. Selain itu, dapat pula meningkatkan keterampilan gerak peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, serta dapat membangun sikap sportif, jujur, tanggung jawab, disiplin, kerjasama, dan percaya diri.

Dalam pendidikan jasmani terdapat beberapa permainan yang dapat meningkatkan kerjasama, motivasi, serta dapat meningkatkan keterampilan anak. Di tingkat sekolah dasar, materi permainan termasuk kedalam penjasorkes. Karenanya, salah satu tujuan penulis adalah untuk menganalisis hal tersebut dalam membangun kerjasama, meningkatkan keterampilan, dan meningkatkan motivasi belajar khususnya dalam pelajaran pendidikan jasmani.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat beberapa macam materi ajar yang harus diberikan oleh seorang guru pendidikan jasmani kepada peserta didik. Materi ajar yang dapat diberikan oleh seorang guru pendidikan jasmani terhadap peserta didik salah satunya adalah permainan seperti permainan bola kasti. Dalam permainan bola kasti terdapat beberapa unsur keterampilan yaitu melempar, menangkap, memukul, dan berlari. Dari keempat keterampilan yang terdapat pada permainan bola kasti seperti melempar, menangkap, dan memukul yang merupakan suatu keterampilan kombinasi. Mengapa dikatakan demikian, karena dalam permainan bola kasti, ketika pelempar melakukan lemparan ke arah pemukul, sudah tentu regu penjaga melakukan tangkapan bola hasil pukulan yang dilakukan oleh si pemukul. Maka dari itu, ketiga keterampilan tersebut

dikatakan gerakan keterampilan kombinasi yang terdapat dalam permainan kasti.

Modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan lainnya. Menurut Bahagia & Mujiyanto (2009) modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan melakukan penyesuaian baik dalam segi fisik material maupun dalam tujuan dan cara. Dalam pembelajaran penjas, apapun dapat dimodifikasi, mulai dari memodifikasi tujuan pembelajaran, karakteristik materi ajar, lingkungan pembelajaran maupun dalam hal penilaian.

Memodifikasi alat pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran Penjas (Mohamad, 2016). Di sinilah pentingnya peranan seorang guru pendidikan jasmani dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya dengan memodifikasi alat pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran permainan kasti yang ada dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Untuk mengetahui hasil belajar dalam permainan kasti, dapat dilihat dari catatan lapangan yang dimiliki oleh guru atau melakukan observasi langsung di lapangan atau sekolah yang akan diteliti. Menurut Lutan (dalam Bahagia & Mujiyanto, 2009) modifikasi dalam mata pembelajaran pendidikan jasmani diperlukan agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatnya kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, serta mampu melakukan pola gerak secara benar.

Berdasarkan hasil observasi, Siswa Kelas V SDN Burujul Kulon 1 Kota Majalengka menjadi objek penelitian yang akan diteliti berkaitan dengan upaya meningkatkan keterampilan bermain siswa. Mata pelajaran pen-

didikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sudah didapat mulai dari kelas 1 hingga kelas 6 karena tujuan pendidikan jasmani adalah untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, sosial, emosional dan moral.

Kurikulum yang digunakan di SDN Burujul Kulon 1 Kota Majalengka adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Burujul Kulon 1, Kota Majalengka, berdasarkan hasil observasi, terjadi permasalahan dalam pemberian materi yang terkesan membosankan bagi siswa. Mengapa demikian, karena guru hanya menginstruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran tanpa memperhatikan dan memberikan pengarahan kepada siswa tentang apa yang akan diajarkan. Oleh sebab itu, siswa hanya dapat melakukan kegiatan pembelajaran saja tanpa mengetahui pembelajaran apa saja yang terdapat dalam aktivitas permainan bola kasti. Di samping itu, alat pembelajaran yang diberikan guru terhadap siswa dalam pembelajaran permainan bola kasti kurang pas diberikan kepada siswa. Oleh sebab itu, siswa menjadi kurang terampil dan cenderung merasa kesulitan dalam melakukan kegiatan aktivitas permainan kasti. Hal tersebut menyebabkan kurangnya keterampilan bermain dalam permainan kasti. Oleh sebab itu, peneliti mencoba untuk memodifikasi alat pembelajarannya. Diharapkan dengan memodifikasi alat pemukul dalam permainan kasti, keterampilan siswa dalam bermain pada aktivitas permainan kasti dapat meningkat. Di samping itu, memodifikasi alat pembelajaran diharapkan dapat mengurangi tingkat kesulitan yang dialami oleh

siswa dalam melakukan aktivitas permainan kasti.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas, yakni penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas V SDN Burujul Kulon 1 Kota Majalengka yang berjumlah 20 siswa, 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda. Orang tua siswa berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, karyawan, guru, dan lain-lain.

Prosedur Penelitian

Sehubungan penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas Kurt Lewin (dalam Subroto dkk. 2016) dimana prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian yang dirancang secara bertahap yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis, dan refleksi. Tahap-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus.

Instrumen

Instrumen atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah Game Performance Assessment Instrument (GPAI) digunakan untuk mengukur atau menilai keterampilan bermain siswa. Keterampilan bermain yang dimaksud memiliki 3

konstruksi, yaitu (1) keputusan yang diambil, (2) melaksanakan keterampilan, (3) memberi (Fadilah & Wibowo, 2018; Mitchel, Oslin, & Griffin, 2013).

HASIL

Berikut ini adalah data hasil analisis tindakan melalui 2 siklus yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain dalam Permainan Futsal.

Tabel Data Hasil Analisis

Perolehan Nilai Persentase Keterampilan Melempar, Menangkap, dan Memukul Dari Setiap Tindakan

Kegiatan yang dilakukan	Rata-rata penilaian hasil keterampilan melempar, menangkap, dan memukul	Keterangan
Pra Observasi Data Awal		Belum Tuntas
Siklus 1 Tindakan 1		Belum Tuntas
Siklus 1 Tindakan 2		Belum Tuntas
Siklus 2 Tindakan 1		Belum Tuntas
Siklus 2 Tindakan 2		Tuntas

Berdasarkan hasil penelitian dari mulai observasi data awal sampai dengan siklus 2 tindakan 2, diketahui bahwa keterampilan melempar, menangkap, dan memukul dengan penerapan modifikasi alat dalam pembelajaran permainan kasti telah meningkat. Berdasarkan hasil dari analisis data, terdapat peningkatan dalam setiap tindakan dari mulai pra observasi sampai dengan tindakan 4 siklus II.

PEMBAHASAN

Dari hasil observasi awal diperoleh bahwa guru tidak memberikan materi tentang melempar, menangkap, dan memukul yang merupakan bagian dari pemanasan. Ketika

memberikan pembelajaran kepada siswa, pembelajaran dari guru tidak tersusun secara sistematis sehingga banyak siswa yang tidak mau mengikuti pembelajaran dengan alasan tugas gerak dalam pembelajaran permainan kasti yang akan dipelajari terlalu susah.

Dari hasil pelaksanaan tindakan kelas diperoleh fakta, yaitu penyajian pembelajaran melalui penerapan modifikasi alat dalam pembelajaran permainan kasti dengan games-drill-games oleh guru dapat meningkatkan keterampilan melempar, menangkap, dan memukul bola. Seperti yang dikemukakan oleh Arda dan Darmawan (2013), modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik oleh para guru. Disamping itu, modifikasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sesuai dengan tujuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan modifikasi alat bantu, yakni bola dan pemukul, dapat meningkatkan hasil belajar memukul bola kasti siswa dari pra tindakan ke siklus I dan siklus I ke siklus II Pawestri (2013). Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa modifikasi dapat dikatakan sebagai suatu bentuk usaha yang dilakukan oleh seorang guru untuk memberikan pembelajaran yang berbeda dengan memperhatikan kemampuan siswa dalam memahami dan melakukan apa yang telah disampaikan oleh guru, sehingga siswa dapat memahami dan melakukan tugasnya dengan baik serta dapat meningkatkan, memperbaiki, dan mendorong perubahan kemampuan yang dimiliki siswa tersebut.

Pemberian dan penyajian tantangan melaksanakan tugas gerak sebaiknya harus berupa permainan agar anak merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sesuai

dengan pendapat Hanief (2015) yang menyatakan bahwa sangatlah tepat untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak di sekolah dasar melalui aktivitas bermain, karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan bermain, kemampuan gerak dasar yang dimiliki pada anak akan dapat dikembangkan dengan baik. Karena pada dasarnya, setiap hari, seorang anak tidak akan terlepas dari sebuah kegiatan ataupun aktivitas bermain.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dari observasi awal sampai dengan Siklus II yang telah dipaparkan dalam pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan modifikasi alat dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan bola kasti pada kelas V SDN Burujul Kulon 1 Kota Majalengka. Berdasarkan pengolahan analisis data, keterampilan lempar tangkap dan memukul mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang telah melampaui KKM yang dicapai di setiap tindakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahagia, Y. Mujianto, S. (2009). Media dan Alat Pembelajaran Penjas. Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fadilah, M., & Wibowo, R. (2018). Kontribusi Keterampilan Gerak Fundamental Terhadap Keterampilan Bermain Small-Sided Handball Games. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA*, 3(1), 60-68.
- Lutan, R. Sumardianto. (2000). Filsafat Olahraga. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Mahendra, A. (2009). Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Bandung: UPI.
- Mohamad, I. (2016). PENERAPAN MODIFIKASI ALAT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA*, 1(2), 68-76.
- Subroto, T. dkk. (2016). Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sukintaka. (1992). Teori Bermain. Bandung: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan. Jakarta: SISDIKNAS
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2015). Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. UPI : Bandung.