



Penerapan *Lead-up Games* Kasti di Sekolah Dasar

Ahmad Salman Al Farizi, Didin Budiman, Ricky Wibowo
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juli 2019

Disetujui September 2019

Dipublikasikan Oktober 2019

Keywords:

Lead-up Games, Kasti, Keterampilan bermain

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *Lead up Games* kasti dapat meningkatkan keterampilan bermain kasti. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali tindakan penelitian. Subjek penelitian adalah kelas V disalah satu sekolah dasar di Kota Bandung sebanyak 30 siswa (Putra: 15; Putri: 15). Keterampilan bermain kasti diukur melalui GPAI (*Game Performance Analisis Instrumen*). Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Permainan *lead up games* dilakukan melalui latihan yang di buat menyerupai permainan sehingga sehingga meningkatkan keterampilan bermain siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan setiap pembelajaran, mulai dari *Pre-test* presentase yang diperoleh 32,43% sampai siklus 2 sebesar 89,19%. Dengan penelitian ini bahwa permainan *lead up games* dapat meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa di SD tersebut.

Abstract

The aim of this study is to explore about the practice of lead up baseball games in increasing playing skill of baseball This research used action research in class (PTK). This research was conducted in 2 cycles, each cycle was held twice. The subjects of this research were 30 students grade V in one of school in Bandung (male: 15; female: 15). The playing skills were measured through GPAI (Game Performance Analysis Instruments). The data were analyzed by using descriptive quantitative techniques. The lead up games is the exercises that are made to resemble games so that it can improve students' playing skills in the elementary school. Moreover, the result showed that the student gained an increasing skill in every learning baseball process, starting from the percentage of pre-test, which was ranging from 32,43% to 89,19%. With this research, the lead up baseball games can improve students' playing skills in the elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan secara keseluruhan. Keterbatasan pemahaman dari tujuan pendidikan jasmani saat ini menjadi masalah dalam dunia pendidikan. Pendidikan jasmani sangat memiliki peranan yang penting bagi kebugaran tubuh manusia sehingga sasaran pembelajaran sangat di tujukan kepada aktivitas demi tercapainya kebugaran (Maidar, 2017). Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media untuk mencapai tujuan". Aktivitas jasmani dalam pengertian ini dipaparkan sebagai kegiatan pelaku gerak untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aktivitas ini harus dipilih dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan pelaku. Dalam kaitan ini diartikan bahwa pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan jasmani membentuk fisik, mental, serta emosional anak menjadi berkembang. Nilai-nilai yang dikandung dalam penjas, untuk mengembangkan manusia utuh menyeluruh.

Pendidikan jasmani merupakan komponen pendidikan secara keseluruhan, namun dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani belum bisa berjalan dengan efektif seperti apa yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus berpusat pada guru saja, akan tetapi murid juga harus bisa belajar dengan sekreatif mungkin dalam pembelajaran melalui permainan. Oleh sebab itu permainan atau bermain dalam pembelajaran penjas sangat penting untuk meningkatkan keterampilan dan kebugaran siswa.

Hasil pengamatan di lapangan saat penulis melakukan program pengalaman lapangan (PPL) di SDN 053 Cisu kota Bandung ketika pembelajaran penjas siswa seringkali masih ada yang tidak mengikuti pembelajaran dan malah asik main-main dengan mengganggu temannya. Ada pula saat pembelajaran siswa banyak diam dari pada bergerak aktif melakukan permainan dengan beralasan bosan melakukan suatu gerak tertentu saat pembelajaran

berlangsung. Akibat dari masalah tersebut keterampilan siswa tidak meningkat dalam pembelajaran penjas. Sehingga peneliti ingin menemukan solusi untuk mencegah perilaku tersebut dengan menggunakan metode permainan atau bermain menggunakan *lead up games*.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Permainan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak (Azizah, 2016). Dalam bermain juga dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dan bisa membuat siswa menjadi bugar juga dapat membentuk kepribadiannya (Ad'dien, 2011). Pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan, daripada melakukan cabang olahraga permainan yang lain. Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkapkan kepribadiannya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya.

Berbagai macam permainan yang di terapkan pada pembelajaran penjas seperti *lead up games* merupakan salah satu permainan yang diterapkan pada pembelajaran penjas di sekolah dasar, tetapi baru akan di berikan apabila mereka telah menguasai berbagai kemampuan dasar. Karena permainan ini merupakan permainan yang di modifikasi yang mengarah kepada olahraga atau permainan yang akan di pelajari. Seperti dalam contoh belajar pada permainan kasti atau olahraga sepak bola. Dapat di modifikasi dalam peraturannya, perlengkapan yang dipergunakan, ukuran lapangan serta jumlah pemainnya. *L*

Lead up games untuk olahraga terorganisir, seseorang segera dihadapkan dengan kebutuhan untuk dasar yang menilai nilai dan nilai lagi dalam kaitannya dengan digunakan sebagai instrumen untuk pengajaran keterampilan dan teknik (Dyer dkk, 2014). Oleh karena itu kriteria berikut telah ditetapkan untuk pemilihan dan evaluasi game *lea up*.

Istilah "*lead up games*" di sini dipahami sebagai permainan yang digunakan untuk mengajarkan sebagian atau sebagian dari kegiatan klimaks. Kriteria ini berlaku untuk semua jenis olahraga yang diselenggarakan.

Terkait apa yang diungkapkan di atas *lead up games* mempelajari keterampilan dengan bagian-bagian dalam kegiatannya. Latihan-latihan di bawah ini diamankan dari yang sederhana menjadi yang lebih sulit, dan menyediakan peluang bermain untuk membangun keterampilan yang dipelajari secara sementara. Kegiatan latihan dan *Lead up Games* adalah cara yang menyenangkan untuk melibatkan semua orang di semua tingkat keterampilan (Barney & McGaha, 2003). Dapat disimpulkan dari pendapat di atas *lead up games* adalah permainan yang dapat di bagi-bagi dalam kegiatannya dari yang termudah sampai yang tersulit untuk membangun keterampilan. Seperti contoh akan diterapkan pada permainan kasti. Kenapa kasti karena dalam permainan kasti ada beberapa keterampilan yang harus sudah dikuasai seperti memukul bola, melempar bola, menangkap bola, dan berlari. Sehingga peneliti menerapkan *lead up games* kepada permainan kasti.

Permainan kasti banyak dimainkan oleh sekelompok siswa saat pembelajaran penjas. kasti tangan merupakan permainan tradisional yang dilakukan kerja sama antar teman dalam setiap kelompoknya permainan ini di butuhkan skill pada setiap pemain yaitu memukul bola yang dilemparkan dengan tangan, lari dan kordasi mata dengan tubuh yang lainnya (Widodo & lumintuso, 2017). Kasti sudah ada di kurikulum pembelajaran penjas di sekolah dasar dan dikategorikan sebagai *fielding games* (Todorovich & Friend, 2013). Game lapangan, seperti baseball di Amerika Serikat dan kriket di Inggris, memberikan contoh bagaimana beberapa aspek bentuk permainan dapat ditransfer dari satu pertandingan ke pertandingan lainnya. Semua permainan memukul-dan-menerjang memiliki unsur adonan yang memukul bola dan berlari dari satu tempat ke tempat lain untuk mencetak poin, sementara pemain bertahan mencoba menurunkan

bola untuk mencegah mencetak gol. Elemen-elemen berlari, dan menerjang merupakan tema umum dalam bentuk game ini. Akibatnya, anak-anak yang memperoleh keterampilan yang dibutuhkan dan menggunakan taktik yang efektif dalam permainan akan dapat menerapkan kemampuan itu dalam permainan lainnya. Selanjutnya kelebihan dari *fielding games* dan target game memiliki lebih sedikit "aliran" dan kecepatan yang lebih lambat dibandingkan dengan permaianan invasi dan net yang mengurangi tingkat kompleksitas taktis didalamnya (Fisette & Mitchell, 2013). Sifat permainan yang lebih lambat seperti softball dan golf memberi siswa lebih banyak waktu untuk membuat lebih sedikit keputusan dalam permainan dan memberi guru lebih banyak kesempatan untuk mengamati performa siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Widayati, 2019). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 053 Cisitu Kota Bandung. Dengan jumlah kurang lebih 30 peserta didik dengan rincian 18 putra dan 19 putri. Instrumen yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah GPAI dan lembar observasi GPAI dikembangkan untuk mengukur perilaku kinerja game yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang tepat (Mommert, 2008). Digunakan untuk mengukur keterampilan modifikasi yang di ambil dalam GPAI untuk penelitian yaitu.

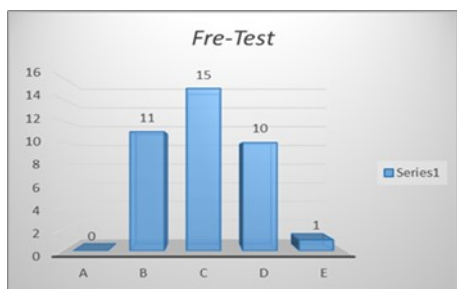
hasil skill execution (melaksanakan keterampilan), decision marking (keputusan yang di ambil), suport (memberi dukungan).

Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa siklus. Tiap siklus dilaksanakan secara bertahap dengan perubahan yang ingin dicapai adapun tahapannya adalah menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis, dan refleksi. Tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

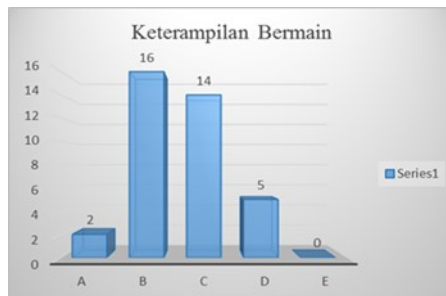
Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil dari setiap tindakan yang dilakukan apakah keterampilan bermain kasti dapat meningkat atau tidak ada peningkatan. Dari hasil observasi awal yang telah diteliti oleh peneliti tersaji di dalam diagram I.



Gambar 1. Observasi Awal

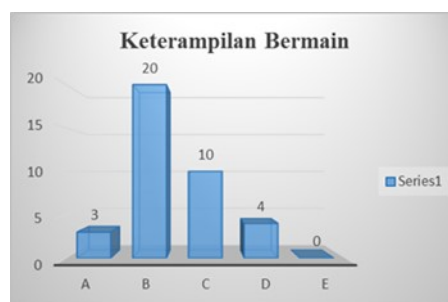
Berdasarkan hasil observasi awal pada Gambar 1 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain masih sangat rendah, siswa yang mendapatkan nilai A= 0 (0%), B= 11 (29,73%), C= 15 (40,54%), D= 10 (27,03%), E=1 (2,70%). Nilai rata-rata yang didapatkan adalah 70,96%. Dan hasil akhir presentase pencapaian siswa hanya sebesar 32,43 hal itu dapat dilihat dari keterampilan akhir setiap siswa

masih di bawah KKM sekola yaitu 75%. Dengan demikian harus di tindak lanjuti agar pembelajaran yang di berikan dapat sepenuhnya didapatkan oleh semua siswa atau tercapai dengan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di harapkan.



Gambar 2. Hasil Siklus 1 Tindakan 1

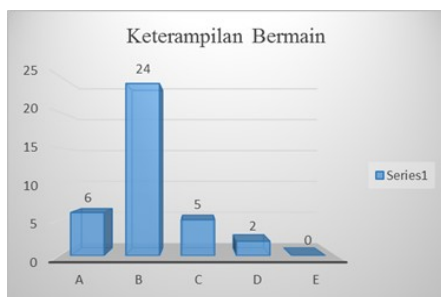
Berdasarkan hasil siklus 1 tindakan 1 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain masih sangat rendah, siswa yang mendapatkan nilai A= (5,41%), B= 16 (43,24%), C= 14 (37,51%), D= 5 (13,51%), E=0 (0%). Nilai rata-rata yang didapatkan adalah 71,14%. Dalam siklus 1 tindakan 1 masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan dalam permainan kasti. Berdasarkan hasil tersebut , keterampilan bermain kasti mengalami peningkatan dari rata-rata observasi awal yaitu 71,14% naik sebanyak 2,37% menjadi 73,51%.



Gambar 3. Hasil Siklus 1 Tindakan 2

Berdasarkan hasil siklus 1 tindakan 1 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain masih sangat rendah, pada siklus 1 tindakan 2 ini siswa yang mendapatkan nilai A=3 (8,11%),

B= 20 (54,05%), C= 10 (27,3%), D= 4 (10,81%), E=0 (0%). Nilai rata-rata yang didapatkan adalah 74,25%. Dalam siklus 1 tindakan 2 masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan dalam permainan kasti masih di bawah KKM yaitu 75,00%. Berdasarkan hasil tersebut, keterampilan bermain kasti mengalami peningkatan dari rata-rata observasi awal yaitu 73,51% naik sebanyak 0,74% menjadi 74,25%.

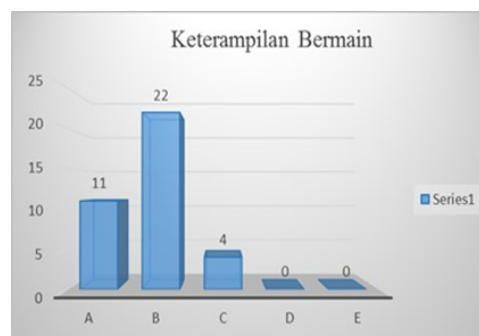


Gambar 4. Hasil Siklus 2 Tindakan 1

Berdasarkan hasil siklus 1 tindakan 1 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain masih sangat rendah, pada siklus 1 tindakan 2 ini siswa yang mendapatkan nilai A=3 (8,11%), B= 20 (54,05%), C= 10 (27,3%), D= 4 (10,81%), E=0 (0%). Nilai rata-rata yang didapatkan adalah 74,25%. Dalam siklus 1 tindakan 2 masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan dalam permainan kasti masih di bawah KKM yaitu 75,00%. Berdasarkan hasil tersebut, keterampilan bermain kasti mengalami peningkatan dari rata-rata observasi awal yaitu 73,51% naik sebanyak 0,74% menjadi 74,25%.

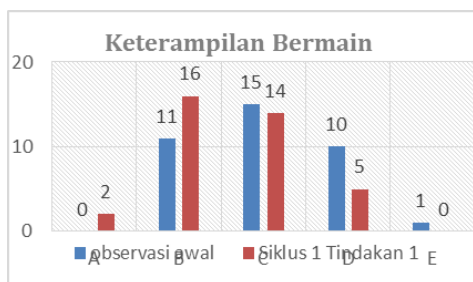
Berdasarkan hasil siklus 2 tindakan 2 peneliti menemukan bahwa keterampilan bermain kasti pada siswa SDN 053 Cisitu ada peningkatan, siswa yang mendapatkan nilai A= 11 (29,73%), B= 22 (59,64%), C= 4 (10,81%), D= 0 (0%), E=0 (0%). Nilai rata-rata yang didapatkan adalah 77,51%. Dalam siklus 2 tindakan 2 keterampilan bermain kasti mengalami peningkatan sudah melebihi nilai KKM sekolah yaitu 75%. awal yaitu 75,82% naik

sebanyak 1,57% menjadi 77,51%. Dan juga hasil dari ketercapaian siswa dari hasil sebelumnya yaitu siklus 2 tindakan 1 yang persentasenya hanya 75,82%. Pada setiap tindakan dari observasi awal sampai siklus 2 tindakan 2 siswa terus mengalami peningkatan dalam keterampilan bermain kasti dan rata-rata siswa sudah menguasai keterampilan bermain kasti. Dari peningkatan setiap tindakan pada siklus 2 mencapai presentase yang cukup besar dan stabil dalam siklus sebelumnya dalam melakukan keterampilan bermain kasti siswa kelas V SDN 053 Cisitu cukup memuaskan.



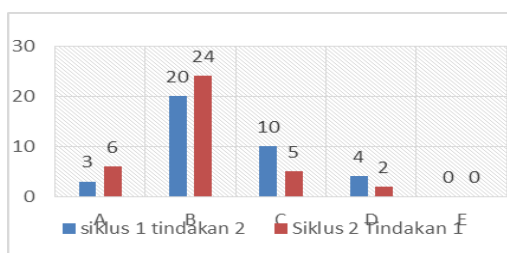
Gambar 5. Hasil Siklus 2 Tindakan 2

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan lembar GPAI penelitian disetiap tindakan keterampilan bermain kasti, didapatkan hasil observasi awal rata-rata presentase keberhasilan siswa sebesar 71,14 % dari data yang didapat ini sangat rendah, sebab kemampuan siswa dalam keterampilan bermain kasti sangat rendah siswa belum menguasai keterampilan kasti dengan baik, oleh sebab itu peneliti merencanakan pembelajaran kasti dengan permainan *lead up games* kasti. Pada siklus 1 tindakan 1 peneliti memberikan pembelajaran kasti dengan menggunakan permainan *lead up games* kasti yaitu permainan melempar penjahat. Tujuannya untuk melatih keterampilan melempar, menangkap serta berlari pada permainan kasti sehingga hasil yang didapat siklus 1 tindakan 1 meningkat rata-rata presentase yang didapat sebesar 73,51%.



Gambar 6. Perbandingan Pre-test dengan Siklus 1 Tindakan 1

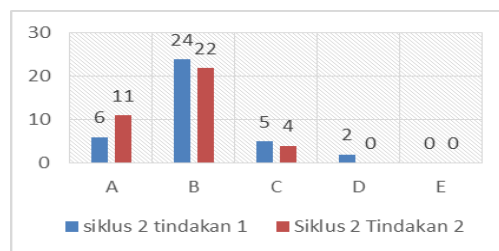
Selanjutnya presentase siklus 1 tindakan 1 telah mengalami peningkatan sebab pada siklus 1 tindakan 1 telah di berikan permainan *lead up games* kasti begitupun pada siklus 1 tindakan 2 mengalami sedikit peningkatan dari hasil siklus 1 tindakan 1. Di terapkan kembali permianan *lead up games* kasti yaitu kucing menangkap harrimau. Lebih menekankan terhadap keterampilan lempar dan menangkap serta berlari akan tetapi lebih sulit dari permainan yang diterapkan pada siklus 1 tindakan 1. Peningkatan hasil rata-rata presentase dari siklus 1 tidakan 1 dari 73,52% menjadi 74,25% pada siklus 1 tindakan 2.



Gambar 7. Perbandingan Siklus 1 tindakan 2 dengan Siklus 2 Tindakan 1

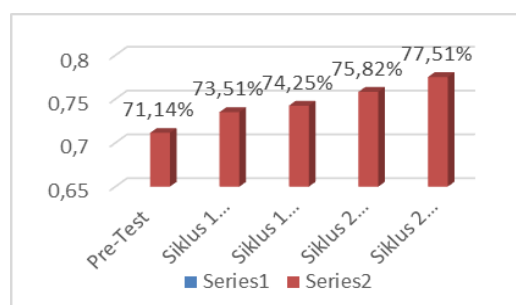
Dari data siklus 2 tindakan 1 megalai peningkatan dari hasil siklus 1 tindakan 2 artinya keterampilan anak dalam bermain kasti cukup meningkat. Pembelajaran yang di berikan pada siklus 2 tindakan 1 ini menekankan pada keterampilan berlari untuk melewati lawan dan untuk menyesuaikan berlari bertuju kepada base. Presentase yang didapat dalam penelitian siklus 2 tindakan 1 rata-

ratapresentsenya sebesar 75,82% artinya sudah hamper mencapai yang sudah di inginkan.



Gambar 8. Perbandingan Siklus 2 Tindakan 1 dengan Siklus 2 Tindakan 2

Pada siklus 2 tindakan 2 peneliti memberikan materi pukul singgah. Materi ini di tekankan pada keterampilan memukul karena kebanyakan kesalahan pada permainan ini yaitu pukulan selalu gagal. Sehingga penliti menekankan pada siklus 2 tindakan 2 ini permainan pukul singgah. Setelah melakukan beberapa kali permainan *lead up games* pada siklus 2 tindakan 2 ini terus meningkat sehingga rata-rata presentasenya dari 75,82% menjadi 77,51%. Hal ini menggambarkan bahwa pada keterampilan bermain kasti siswa sudah mencapai apa yang di harapkan peneliti.



Gambar 9. Hasil Semua Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal yang gambarkan dalam grafik diatas dapat di simpulkan bahwa keterampilan bermain kasti siswa kela V SDN 053 Cisitu cukup rendah hanya 71,14% keterampilan yang mereka miliki kurang dari 75% oleh sebab itu, peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan permainan *lead up games* kasti untuk meningkatkan

keterampilan bermain kasti. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan mampu meningkatkan keterampilan siswa pada permainan kasti sesuai target yang diinginkan oleh peneliti yang mencapai 75% yang rata-rata sampai 77,51%. Dari hasil penelitian ini siswa dapat melakukan pembelajaran permainan kasti pada pembelajaran penjas dengan baik.

KESIMPULAN

Permainan *lead up games* kasti dapat meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa kelas V di SD 053 Cisitu. Hasil Penelitian dapat dijadikan salah satu acuan atau bahan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan kasti dengan menggunakan permainan *lead up games* kasti.

Lembaga atau sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk kemajuan dan perkembangan siswa. Guru harus memiliki kreativitas dalam mengembangkan materi pembelajaran, sehingga ketika mengajar tidak monoton dan materi yang diberikan dapat dengan mudah dipahami dan di terima oleh siswa. Guru juga diharapkan dapat menerapkan pembelajaran strategi pendidikan jasmani

DAFTAR PUSTAKA

- Ad'dien, H. (2011). Perbandingan Pengaruh Latihan antara Permainan Kasti dengan Permainan Benteng terhadap Peningkatan Kesegaran Jasmani dan Vital Kapasitas Paru-Paru Murid SD Kecamatan Bacukiki Kota Parepare. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga*, 3(2)
- Azizah, I. M. A. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(2), 279-308.
- David Barney & Patrick McGaha (2003) Basketball Passing Activities and Lead-up Games. *Strategies*, 16:3,23-24,
- Dyer, J., Adair, E., & White, R. (2014). Lead-up Games to Field Hockey. *The Journal of Health and Physical Education*, 6(7), 38-59.
- Jennifer L. Fisette & Stephen Mitchell (2010) Frameworks for Diagnosing Student Performance Problems in Striking/Fielding and Target Games. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 81:8, 43-56,
- John R. Todorovich, James P. Fox, Stuart Ryan & Sarah W. Todorovich (2008). A Dynamic Rule Game for Teaching Striking Fielding Game Tactics. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 79:5, 26-41,
- Maidar, (2017). Model Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Tunarungu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*. III 831.).
- 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(2), 220-240.
- Widayati, A. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 87-93. <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183-193.