

**PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN BOLA ESTAFET
TERHADAP KEMAMPUAN KOORDINASI MATA DAN TANGAN
(Studi Siswa Kelas III SDN Mentaos GUDO Jombang
Tahun Pelajaran 2017/2018)**

M Dodik Kurniawan

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang

odykur27@gmail.com

Abstrak

Anak sekolah dasar memiliki tingkat kematangan motorik yang berbeda-beda yang menyebabkan permasalahan dalam mengikuti suatu permainan dalam pembelajaran tertentu. Sehingga perlu adanya penanganan dalam meningkatkan kematangan motorik pada anak sekolah dasar agar dapat mengikuti suatu kegiatan permainan dalam pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran dasar pendidikan jasmani yang harus dikuasai siswa SD adalah gerak dasar manipulatif berupa peningkatan koordinasi tangan dan mata yaitu melempar dan menangkap.

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III SDN Mentaos Gudo dengan menggunakan modifikasi permainan bola estafet. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif pre-eksperimental. Peneliti menggunakan modifikasi permainan bola estafet sebagai variabel bebas. Peneliti menggunakan hasil belajar siswa koordinasi tangan dan mata sebagai variabel terikat. Berdasarkan tabel perhitungan t-test menggunakan SPSS diketahui menunjukkan nilai signifikan sebesar 0.001 sedangkan nilai α adalah 0.05. sehingga nilai $\text{sig} < \alpha$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai melalui modifikasi permainan bola estafet terhadap kemampuan koordinasi tangan dan mata pada kelas III SDN Mentaos kecamatan Gudo tahun ajaran 2017/2018.

Kata kunci; modifikasi permainan, bola estafet, koordinasi tangan dan mata

Abstrack

Primary school children have different levels of motor maturity that cause problems in following a game in a particular learning. So the need for handling in improving motor maturity in primary school children in order to follow a game activity in learning. One of the basic learning materials of physical education that must be mastered by elementary students is the basic motion of manipulatif in the form of improved hand and eye coordination ie throwing and capturing.

The aim of this research is to find out the result of student learning of class III SDN Mentaos Gudo by using modification of ball game relay. In this study, researchers used quantitative pre-experimental methods. Researchers used the modification of ball game relay as independent variable. Researchers use student learning outcomes of hand and eye coordination as dependent variables. Based on the calculation table t-test using SPSS is known to show a significant value of 0.001 while the value of α is 0.05, so the sig value $< \alpha$, then H_0 is rejected and H_a accepted. Which means there is a significant increase between the values through the modification of the ball game relay on the ability of hand and eye coordination in the class III SDN Mentaos Gudo district 2017/2018 academic year.

Keyword; game modification, ball relay, hand and eye coordination

1. Pendahuluan

Anak sekolah dasar memiliki tingkat kematangan motorik yang berbeda-beda yang menyebabkan permasalahan dalam mengikuti suatu permainan dalam pembelajaran tertentu. Sehingga perlu adanya penanganan dalam meningkatkan kematangan motorik pada anak sekolah dasar agar dapat mengikuti suatu kegiatan permainan dalam pembelajaran.

Gerak dasar merupakan salah satu gerak yang harus dipahami dan dikuasai siswa dalam melakukan kegiatan pendidikan jasmani karena semua materi pendidikan jasmani baik dari tingkatan SD, SMP, SMA berawal dari gerak

dasar. Terdapat 3 pola gerak dasar menurut Sujiono, dkk (2013 : 5.3) yaitu gerak lokomotor (gerak berpindah tempat), gerak non – lokomotor (gerak tidak berpindah tempat), gerak manipulative.

Salah satu materi pembelajaran dasar pendidikan jasmani yang harus dikuasai siswa SD adalah gerak dasar manipulative berupa peningkatan koordinasi tangan dan mata yaitu melempar dan menangkap. Dalam KTSP kelas III dituliskan dengan standar kompetensi yaitu melakukan gerak dasar permainan sederhana dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, sedangkan kompetensi dasarnya yaitu melakukan gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran. Dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta aturan, dan kerja sama.

Dengan kemampuan peningkatan koordinasi tangan dan mata yang masih sulit untuk dipahami, diharapkan melalui metode modifikasi permainan bola estafet mampu meningkatkan koordinasi tangan dan mata bagi siswa kelas III SDN Mentaos Gudo. Dan melihat latar belakang tersebut, maka penelitian ini di beri judul “Penerapan Modifikasi Permainan Bola Estafet Terhadap Kemampuan Koordinasi Tangan dan Mata Pada Study Kelas III SDN Mentaos Kecamatan Gudo Tahun Ajaran 2017/2018”.

Sesuai dengan permasalahan yang di kemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh modifikasi permainan bola estafet terhadap koordinasi tangan dan mata siswa kelas III SDN Mentaos Gudo?. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III SDN Mentaos Gudo dengan menggunakan modifikasi permainan bola estafet.

2. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif pre- eksperimental. Di katakan *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Desain penelitian ini menggunakan *one group pretest posttest design*, yang merupakan rancangan penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok.

b. Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto (2013:173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang merupakan semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian. Terdapat sebanyak 85 siswa yang merupakan populasi kelas 1, 2, dan 3 di SDN Mentaos, namun dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dimana peneliti ingin meneliti sebagian dari populasi yang ada.

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *cluster random sampling* yaitu sebuah teknik pengambilan sampel yang di pilih bukan individu, melainkan kelompok yang kemudian disebut cluster (Maksum, 2012:60). Sampel penelitian yang ada di SDN Mentaos terdapat pada siswa kelas III sebanyak 23 siswa

c. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa tes kegiata Langkah-langkah modifikasi permainan bola beranting adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa diajak untuk kelapangan atau tempat yang luas.
- 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah yang sama banyak.
- 3) Kemudian diatur untuk baris berbanjar menghadap satu arah. Jarak antar kelompok baris kurang lebih 4 meter dan jarak siswa satu dengan siswa yang lainnya dalam satu baris kurang lebih 3 meter.
- 4) Pemain terdepan memegang bola. Ketika ada aba-aba peluit. Maka siswa yang memegang bola berputar , kemudian melempar bola dengan kedua tangan ke arah siswa dibelakangnya dengan ketentuan arah bola atas, depan, dan bawah sesuai dengan intruksi.

- 5) Siswa dibelakangnya akan menangkap bola dengan kedua tangan, kemudian berputar dan melempar bola kearah siswa dibelakangnya, sampai bola berada pada siswa yang berada di barisan paling akhir dengan ketentuan arah bola atas, depan, dan bawah sesuai dengan intruksi.
- 6) Siswa paling akhirmenerima bola, ia akan berputardan melempar bola kearah siswa yang berada didepannya dengan ketentuan arah bola atas, depan, dan bawah sesuai dengan intruksi, hingga bola kembali keposisi awal dengan pengulangan sebanyak 4 kali.

d. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Adapun observasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan observasi tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur merupakan observasi yang secara langsung mendeskripsikan kegiatan atau perilaku yang ditampilkan oleh individu. Pada hasil observasi penelitian ini telah dijelaskan pada latar belakang masalah yang diambil peneliti bahwa siswa kelas III SDN Mentaos Gudo sebanyak 23 siswa mengalami kesulitan dalam koordinasi tangan dan mata berupa gerak melempar dan menangkap

2. Tes

Adapun metode tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode tes peforma yang digunakan untuk mengetahui hasil *pretest* dan *post-test* siswa mencakup koordinasi tangan dan mata yang berupa gerakan melempar dan menangkap.

e. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang di pakai peneliti dengan menggunakan statistik. Pada dasarnya didalam menganalisa data yang akan peneliti analisa dengan menggunakan uji-t, data yang dianalisa adalah sebagai berikut:

1. Uji normalitas data

Uji normalitas digunakan apakah data yang sudah diperoleh memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai untuk pengujian hipotesis selanjutnya. Pengujian normalitas suatu data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov smirnov SPSS* versi 16.0 dengan $\alpha = 0,05$ dan hipotesis untuk pengujian ini sebagai berikut:

H_o : data berdistribusi normal

H_a : data tidakberdistribusi normal

Dimana nilai tolak *H_o* jika $sig < \alpha$ dan *H_o* diterima jika $sig > \alpha$ (Rozak dan Hidayati, 2013:52).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil mempunyai varian yang sama (homogen). Pengujian homogenitas menggunakan SPSS versi 16.0 dengan 0,05 dan hipotesis untuk pengujian ini sebagai berikut:

H_o : data memiliki varian homogen

H_a : data memiliki varian tidak homogen

Dimana nilai tolak *H_o* jika $sig < \alpha$ dan *H_o* diterima jika $sig > \alpha$ (Rozak dan Hidayati, 2013:55)

3. Uji Hipotesis

Selanjutnya uji hipotesis, uji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji-t. Uji-t dalam penelitian ini dilakukan melalui program SPSS versi 16.0. Uji ini digunakan untuk untuk mengetahui apakah ada pengaruh koordinasi mata dan tangan terhadap modifikasi permainan bola estafet

- a. H_0 (hipotesis nihil) : “Tidak ada hasil belajar yang dicapai kelas III SDN Mentaos Gudo dengan menggunakan medofikasi permainan bola estafet“
 H_1 (hipotesis alternatif) : ”Ada hasil belajar yang dicapai kelas III SDN Mentaos Gudo dengan menggunakan medofikasi permainan bola estafet”
- b. Menentukan taraf signifikan 5 %
- c. Menghitung nilai t_{hitung} dengan program SPSS versi 16.0.
- d. Mengambil keputusan
 H_0 : diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$
ditolak apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$
 H_a : diterima apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$
ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

3. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

a. Hasil Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut untuk dijadikan acuan dalam mengambil kesimpulan. Adapun langkah – langkah dalam menganalisa data adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Sebelum data nilai peserta didik dianalisis untuk mendapat kesimpulan dan menjawab hipotesis penelitian, data tersebut perlu diuji kenormalannya terlebih dahulu. Data yang diuji adalah hasil penelitian pretest dan posstest terhadap kelas III SDN Mentaos.

Berdasarkan tabel uji normalitas pada aplikasi SPSS dipaparkan bahwa nilai asymp.Sig (2-tailed) menunjukkan angka sebesar 0,424 sedangkan untuk nilai α sebesar 0.05. Hal ini b nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari nilai α , sehingga data yang diperoleh berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui kesamaan varian antara dua kelompok atau lebih. Berikut hasil pengujian homogenitas data dari masing-masing nilai menggunakan program SPSS *for windows* versi 16.0. Pengolahan data homogenitas dengan membandingkan signifikan *based of mean* dengan α , dengan kriteria kedua data memiliki varians yang tidak homogen apabila nilai signifikan $< \alpha$, jika nilai sig $> \alpha$ dinyatakan kedua data memiliki varian yang homogeny.

Berdasarkan tabel uji homogenitas pada SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0.429, sedangkan nilai α sebesar 0.05. Maka nilai signifikan > 0.05 , sehingga dapat ditarik kesimpulan data yang didapat memiliki varian yang sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji t adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan duah buah mean yang berasal dari dua buah distribusi (Maksum,2009:87). Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data yaitu:

a. Menentukan hipotesis

H_0 (hipotesis nihil) : “Tidak ada hasil belajar yang dicapai kelas III SDN Mentaos Gudo dengan menggunakan medofikasi permainan bola estafet“

H_1 (hipotesis alternatif) : ”Ada hasil belajar yang dicapai kelas III SDN Mentaos Gudo dengan menggunakan medofikasi permainan bola estafet”

b. Menentukan dengan taraf signifikan 5% (α) pada uji dua pihak.

c. Mencari dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

(Maksum, 2009:74)

Keterangan :

D = Perbedaan *pre-test* dan *post-test*

N = Subjek pada sampel

Namun pada penelitian ini peneliti memanfaatkan program komputer *SPSSfor versi 20.0*, untuk pengujian data yang sudah diperoleh.

- d. Mengambil keputusan berdasarkan nilai signifikan terhadap α , jika nilai signifikan $> \alpha$ maka diterima, jika nilai signifikan $< \alpha$ maka ditolak dan diterima (Rozak 2013:64).
- e. Menarik kesimpulan dari perbandingan berdasarkan pada keputusan yang diambil.

Berdasarkan tabel perhitungan diatas diketahui menunjukkan nilai signifikan sebesar 0.001 sedangkan nilai α adalah 0.05. sehingga nilai sig $< \alpha$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

4. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai kemampuan koordinasi tangan dan mata melalui permainan bola estafet pada siswa kelas III SDN Mentaos kec. Gudo Jombang dapat disimpulkan bahwa :

Permainan bola estafet mampu meningkatkan kemampuan koordinasi tangan dan mata bagi siswa kelas III SDN Mentaos, yang sesuai dengan pernyataan pengujian hipotesis melalui uji t (*t - test*). Berdasarkan tabel perhitungan diatas diketahui menunjukkan nilai signifikan sebesar 0.001 sedangkan nilai α adalah 0.05. Sehingga nilai sig $< \alpha$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai melalui modifikasi permainan bola estafet terhadap kemampuan koordinasi tangan dan mata pada kelas III SDN Mentaos kecamatan Gudo tahun ajaran 2017/2018.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa modifikasi permainan bola besar yaitu permainan bola estafet mampu meningkatkan kemampuan koordinasi tangan dan mata khususnya gerakan melampar dan menangkap bagi siswa kelas III SDN Mentaos, oleh karena itu disarankan bahwa :

1. Guru dapat menerapkan pembelajaran maupun meningkatkan kemampuan siswa melalui permainan. Pembelajaran dengan permainan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar dan kesiapan belajar siswa. Permainan mengandung unsur kegiatan yang menyenangkan sehingga siswa merasa tidak tertekan untuk belajar. Kenyataan yang dapat diperoleh dari penelitian ini bahwa melalui modifikasi permainan bola besar yaitu bola estafet, siswa mampu meningkatkan kemampuan koordinasi tangan dan mata yaitu gerak melampar dan menangkap.
2. Permainan yang diterapkan pada siswa dapat ditingkatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan mengubah atau memberikan variasi pada permainan. Sehingga permainan yang bervariasi menjadi kegiatan pembelajaran yang lebih efektif. Misalnya yaitu permainan bola estafet dengan posisi bola diatas kepala yang bertujuan guna meningkatkan kemampuan siswa melempar dan menangkap bola yang berada diatas tubuhnya, kemudian permainan bola estafet dengan posisi bola di depan dada yang bertujuan guna meningkatkan kemampuan siswa melempar dan menangkap bola yang berada di depan tubuhnya. Adapun permainan bola estafet posisi bola di bawah yang bertujuan guna meningkatkan kemampuan siswa

melempar dan menangkap bola yang berada di posisi bawah atau rendah. Variasi yang dilakukan dapat sesuai dengan tujuan guru dalam meningkatkan kemampuan siswa.

5. Daftar Pustaka

Amin, M.A. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Gerak Mata Dan Tangan Melalui Permainan Bowling Adaptif Pada Anak ADHD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus : Vol. 1 : 248-259.

Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Rozak, A. 2013. *Pengolahan Data Dengan SPSS*

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Sujiono, B, dkk. 2013. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.