



PENYUSUNAN INSTRUMENT KETERAMPILAN GERAK DASAR UNTUK BERMAIN KICK BALL

Y. Touvan Juni Samodra

Email korespondensi : touvansamodra@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini diawali dengan sebuah penelitian modifikasi olahraga kick ball. Olahraga ini aslinya membutuhkan lapangan yang luas seperti halnya lapangan yang dipergunakan dalam permainan *base ball-soft ball*. Untuk kepentingan modifikasi agar dapat dipergunakan dalam pendidikan jasmani, ukuran lapangan disederhanakan menjadi 10x10x10x10 dengan bentuk diamond. Keterampilan gerak dasar sangat diperlukan agar siswa dapat bermain dengan baik. Keterampilan yang diperlukan adalah berlari, melempar, menangkap dan melempar sasaran. Berdasarkan kebutuhan ini kemudian disusun instrument untuk mengukur keterampilan gerak dasar. Uji coba telah dilaksanakan dengan menggunakan siswa sekolah dasar dengan hasil validitas korelasi kemampuan Lempar tangkap 0.818, menendang 0,914, keliling base 0,809, ketepatan 0,832. Reliabilitas dengan menggunakan Alpha Cronbach dengan nilai lempar tangkap 0.956, menendang 0,928, keliling base 0,894, ketepatan 0,729. Berdasarkan hasil uji coba lapangan dapat dinyatakan bahwa serangkaian tes kemampuan gerak dasar dinyatakan valid dan reliable untuk mengukur keterampilan gerak dasar untuk keterampilan bermain kick ball.

Kata kunci: keterampilan gerak dasar.

PENDAHULUAN

Permainan dalam olahraga mendominasi sebagai inti aktivitas. Kajian gerak dan tentang gerak menjadi menu utama dalam program olahraga. Dalam kajian olahraga prestasi penilaian teknik menjadi hal yang sangat penting. Berbagai tes dan pengukuran kaitannya dengan keberhasilan belajar teknik selalu ada dan di tes kan kepada atlet, baik atlet pemula maupun advance. Kemampuan teknik ini akan menjadi bekal dalam permainan olahraga yang dimainkan. Logika dasarnya adalah ketika atlet tidak menguasai teknik dasar, maka akan sulit nantinya atlet tersebut untuk menyesuaikan dalam permainan yang sebenarnya. Dengan kata lain atlet akan memiliki hambatan ketiga penguasaan terhadap teknik yang dibutuhkan belum terkuasai.

Kebutuhan akan teknik dasar ini setiap cabang olahraga sangat berlainan, tergantung dari karakteristik gerak yang diperlukan. Dalam penelitian ini membahas pada keterampilan sebelum teknik dasar. Yaitu

gerak dasar. Gerak dasar yang dimaksudkan adalah kebutuhan gerak dasar yang diperlukan agar dapat memainkan cabang olahraga field game.

Permainan ini dimainkan oleh dua regu yang harus mencetak skor bagi regu penyerang, dan mencegah terjadinya skor bagi regu bertahan dengan cara mematikan dengan cara menyentuk pemain penyerang sebelum sampai pada base yang dituju. Sebagai contoh olahraga ini adalah kasti, baseball/softball. [Todorovich, John R](#), et. all (2008) *All striking-and-fielding games have the element of a batter striking a ball and running from one place to another to score points, while defenders try to field the ball to prevent the batter from scoring. The elements of striking, running, and fielding constitute a common theme in this game form.* Paul I. Webb (2005) *In striking/fielding games a contest develops between the fielding team and the batting team with the aim being to score more runs than the other team using the number of innings and time allowed. Examples include: cricket, softball and baseball.*

Berdasarkan dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan field game pada intinya bermain pada lapangan dengan memukul bola dan berlari dari base ke base untuk mencetak skor. Lawan penjaga mencegah agar penyerang tidak berhasil berlari antar base. Sehingga keterampilan yang diperlukan dalam permainan ini adalah memukul, berlari, melempar, menangkap. Berbagai keterampilan ini merupakan keterampilan dasar agar dapat bermain olahraga field game.

Kemampuan keterampilan bermain merupakan penggabungan keterampilan gerak dasar dan di kurang dalam peraturan permainan untuk memenangkan permainan. Penggunaan keterampilan gerak dasar sangat mutlak. Dalam penilaian kemampuan menggunakan keterampilan gerak dasar ini dalam permainan dalam situasi bermain dinilai dengan menggunakan *Game Performance Assessment Instrument (GPAI; Mitchell, Oslin, & Griffin, 1995)* provides teachers and researchers with a means of observing and coding performance behaviors that demonstrate the ability to solve tactical problems in games by making decisions, moving appropriately, and executing skills. Berikutnya *A second procedure was developed by Gréhaigne, Godbout, and Bouthier (1997). This Team Sport Performance Assessment Procedure (TSPAP) provides information that quantifies an individual's overall offensive performance in selected invasion and net team sports, reflecting both technical and tactical aspects of game play.* Penilaian ini telah lazim dipergunakan untuk menilai kemampuan bermain pada banyak cabang olahraga.

Penilaian ini dikembangkan untuk menilai kemampuan pengambilan keputusan dalam hal memilih gerak yang harus dilakukan, memutuskan apakah memukul atau tidak memukul, memutuskan berlari cepat atau pelan, memutuskan untuk berlari sendiri mematikan lawan atau melempar ke teman

satu team. Berikutnya dinilai apakah melakukan pilihan gerak yang dilakukan dilakukan dengan benar atau tidak. Seperti diungkapkan sebagai berikut, *The latter recognizes that lower ability players, who may not make appropriate decisions or execute skills efficiently, can still be highly involved in a game (Griffin, Mitchell & Oslin, 1997). With the TSPAP a player is observed in order to establish two complementary performance indices: the efficiency index and the volume of play. The TSPAP only considers the events or actions related either to the attack or to the offensive aspect of the game. The assessment relies on quantitative data based on the frequency of various events that occur during game play (Gréhaigne et al., 1997).*

Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan validasi perangkat penilaian keterampilan gerak dasar yang diperlukan dalam permainan field game (kick ball yang telah dimodifikasi dalam penelitian terdahulu) dengan menggunakan siswa kelas 3 sampai 5 sekolah dasar. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan yang mendukung terhadap kemampuan bermain dalam permainan kick ball yang diperuntukkan khusus untuk siswa sekolah dasar. Ada beberapa keterampilan yang diujikan yaitu kemampuan Lempar tangkap, menendang bola, kemampuan lari keliling base, ketepatan melakukan lemparan. Keterampilan ini merupakan keterampilan yang penting dan merupakan keterampilan inti yang diperlukan dalam permainan kick ball.

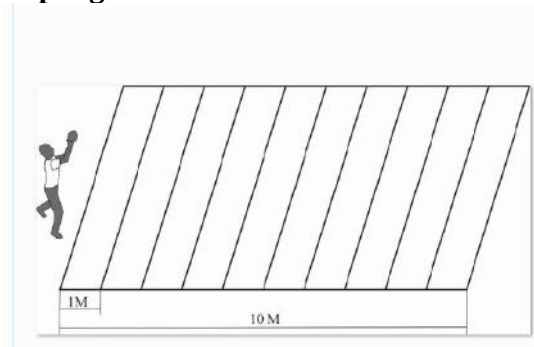
METODOLOGI

Siswa kelas 3 sampai kelas 5 sekolah dasar dipergunakan sebagai sampel uji coba terhadap keterampilan dasar yang telah disusun. Setiap orang coba memiliki kesempatan untuk melakukan percobaan 1 kali percobaan kemudian tes dilaksanakan.

Adapun instrument yang dikembangkan dan diujicobakan adalah sebagai berikut:

INSTRUMEN TES KETERAMPILAN DASAR

1. Tes Lempar Tangkap Lapangan



Gambar 1: tes melakukan lempar tangkap

- Lapangan berukuran 5 x 10 meter, dan panjang lapangan dibagi menjadi 10 bagian dengan pembagian lebar yang sama (1m)
- Melempar bola dengan cara apapun

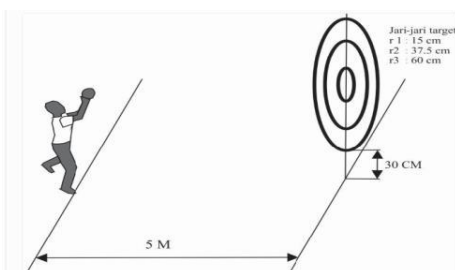
Cara melempar

- Siswa memiliki hak 1 kali percobaan dengan menggunakan tangan kanan dan kiri
- Siswa melakukan lemparan tiga kali dengan cara apapun
- Bola kemudian ditangkap sendiri oleh pelempar

Pensekoran

- Ukuran keberhasilan diukur dari ujung kaki depan ketika melakukan lemparan dan ujung kaki belakang ketika menangkap bola.

2. Tes Ketepatan Melempar Lapangan



Gambar 2: tes ketepatan melempar

Jarak pelembar dengan target 5m
Target daerah dengan ukuran diameter 40
dengan skor 3,2,1
3 tepat di tengah posisi tengah
2 pada lingkaran kedua
1 pada ruang lingkaran terluar

Dengan perhitungan rerata.

Cara pelaksanaan

Siswa berdiri di belakang garis lemparan
Melakukan lemparan dengan cara apapun arah sasaran
Memiliki hak untuk melempar 3 kali kanan
Memiliki kesempatan mencoba satu kali

Pensekoran

Skor dinilai dengan ketepatan bola mengenai target

3. Jauhnya Tendangan Lapangan



Gambar 3: tes menendang bola

Cara pelaksanaan

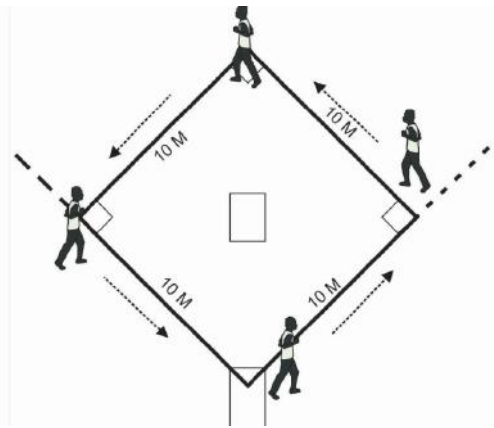
Bola diletakkan pada cone
Bola ditendang melambung sejauh-jauhnya
Siswa memiliki hak menendang tiga (3)
Melakukan percobaan 1 kali

Pensekoran

Hasil tendangan diukur mulai dari bola ditempatkan sampai bola jatuh pertama kali ke tanah.

4. Tes Lari mengelilingi base Lapangan

Ukuran lapangan



Gambar 4: kecepatan lari mengelilingi base

Cara pelaksanaan

Start dimulai dari home, berlari mengelilingi dengan harus menginjak setiap base sampai kembali lagi ke home

Memiliki tiga (3) kali kesempatan dengan 1 kali percobaan

Pensekoran

Dicatat kecepatan lari dalam detik

Validitas dan reliabilitas

Instrument disusun atas dasar analisis kebutuhan gerak yang diperlukan untuk mendukung kebutuhan bermain kick ball. Perhitungan validitas dengan menggunakan korelasi dari Pearson dan reliabilitas dengan Cronbach alfa.

Hasil penelitian dan pembahasan

Uji coba telah dilaksanakan dengan menggunakan siswa sekolah dasar dengan hasil validitas korelasi kemampuan Lempar tangkap 0.818, menendang 0,914, keliling base 0,809, ketepatan 0,832. Reliabilitas dengan menggunakan Alpha Cronbach dengan nilai lempar tangkap 0.956, menendang 0,928, keliling base 0,894, ketepatan 0,729.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan dapat dinyatakan bahwa serangkaian tes kemampuan gerak dasar dinyatakan valid dan reliable untuk mengukur keterampilan gerak dasar untuk keterampilan bermain kick ball.

Tabel 1: Lempar tangkap

		Lempar tangkap_II_bawah
Lempar tangkap_I_bawah	Pearson Correlation	.818**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	11
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).		
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		

Tabel 2: Hasil analisis validitas Menendang

		menendang_II_bawah
menendang_I_bawah	Pearson Correlation	.914**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	11
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).		
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		

Tabel 3: Hasil analisis validitas Keliling base

		Kel base_II_bawah
Keliling base_I_atas	Pearson Correlation	.809**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	11
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).		
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		

Tabel 4: Hasil analisis validitas ketepatan

		ketepatan_II_atas
ketepatan_I_bawah	Pearson Correlation	.832**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	11
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).		
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		

Tabel 5: Hasil uji reliabilitas tes keterampilan gerak dasar lempar tangkap

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.956	2

Tabel 6: Hasil uji reliabilitas tes keterampilan gerak dasar menendang

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.928	2

Tabel 7: Hasil uji reliabilitas tes keterampilan gerak dasar lari mengelilingi base

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.894	2

Tabel 8: Hasil uji reliabilitas tes keterampilan gerak ketepatan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.729	2

PEMBAHASAN

Hasil temuan menunjukkan bahwa instrument yang disusun valid dan reliable untuk mengukur kemampuan gerak dasar melempar, menangkap, lari mengelilingi base dan menendang. Berdasarkan hasil ini maka ketika anak teridentifikasi telah memiliki kemampuan melempar, menangkap, lari dan menendang maka anak dapat bermain kick ball. Hasil dari pengembangan tes ini merupakan bentuk sederhana dari tes yang diperlukan untuk mengetahui kemampuan gerak dasar pemula dalam permainan kick ball. Hal ini dibutuhkan karena kemampuan gerak dasar anak tidak sama. Ketika diketahui kemampuan gerak dasar dengan pasti, maka untuk proses pembelajaran ataupun latihan akan lebih mudah demi kepentingan pengelompokan.

Mengutip pernyataan Thomas et al. (1994), *we distinguished in this study between the quality of decision-making in a game situation and the actual execution of motor skills during game performance, although both determine successful game performance*. Pernyataan ini memberikan gambaran bahwa pengambilan keputusan dalam situasi bermainan dalam hal penggunaan keterampilan gerak menentukan kesuksesan dalam permainan. Ketika jenis keterampilan yang dipilih dan dilakukan adalah tepat dan benar dengan kualias yang baik, maka akan mendukung terhadap kesuksesan dalam permainan yang dimainkan.

Lebih lanjut dikatakan oleh peneliti lain Still, *measuring game performance by assessing the actions taken by players in response to various game situations is clouded by whether the players correctly execute what they decide to do in response to the game situation that confronts them* (Blomqvist et al., 2000). *Often children know what to do, but are not able to do it, due to insufficient skill* (Blomqvist et al., 2001). Kedua pernyataan ini “sebanarnya mengetahui apa yang harus dilakukan?” tetapi tidak dapat melakukan dan gerak masih kurang efisien, bukan hanya terjadi pada anak. Hal ini terjadi pada orang dewasa ketika dalam situasi permainan. Pemain memilih gerak dasar yang tepat atau teknik dasar yang tepat dan cepat serta efisien memerlukan tingkat penguasaan gerak dasar yang baik, yang nantinya gerak dasar ini akan ditingkatkan menjadi teknik sesuai dengan kebutuhan dalam permainan.

Namum demikian keterampilan gerak dasar hanyalah salah satu dasar dalam upaya agar anak dapat berpartisipasi dalam permainan. Masih diperlukan lagi keterampilan lain yang sangat diperlukan seperti diungkapkan beberapa ahli sebagai berikut, (McPherson, 1994; Thomas, French, & Humphries, 1986) *have stressed the importance of multiple measures of cognitive*

and skill performance. Seperti diungkapkan diatas diperlukan pengukuran terhadap banyak keterampilan beberapa diantaranya keterampilan kognitif dan keterampilan menunjukkan skill dalam permainan. Hal ini lebih mengacu pada menanggapi situasi dalam permainan yang sesungguhnya dalam waktu yang singkat harus bereaksi dengan benar. Berbeda dengan tes yang peneliti lakukan. Anak diberitahu, diberi kesempatan mencoba dengan adanya contoh terlebih dahulu, dalam situasi yang tenang dan hanya terfokus pada item apa yang sedang di teskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Altman DG. *Practical Statistics for Medical Research*. (1991) London England: Chapman and Hall
- Blomqvist, M., Luhtanen, P., Laakso, L. (2001) *Comparison of two types of instruction in badminton*. European journal of physical education, 6, 139-155.
- Blomqvist, M.T., Luhtanen, P., Laakso L., Keskinen, E. (2000) *Validation of a video-based game-understanding test procedure in badminton*. Journal of teaching in physical education, 19, 325-337.
- Gréhaigne, J.-F., Godbout, P., & Bouthier, D. (1997) *Performance assessment in team sports*. Journal of teaching in physical education, 16, 500-516.
- Griffin, L.L., Mitchell, S.A., & Oslin, J.L. (1997) *Teaching sport concepts and skills : A tactical games approach*. Champaign, IL: Human Kinetics .
- McPherson, S.L. (1994) *The development of sport expertise: Mapping the tactical domain*. Quest, 46, 223-240.
- Mitchell, S.A., Oslin, J.L., & Griffin, L.L. (1995) *The effects of two instructional approaches on game performance*. Pedagogy in practice – Teaching and coaching in physical education and sport, 1, 36-48.
- 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, 231-243.
- Safrit, M.J. (1986) *Introduction to measurement in physical education and exercise science*. St-Louis, MO: Times Mirror/Mosby.
- Thomas, K.T., & Thomas, J.R. (1994) *Developing expertise in sport: The relation of knowledge and performance*. International journal of sport psychology, 25, 295-312.
- Thomas, J.R., French, K.E., Humphries, C.A. (1986) *Knowledge development and sport skill performance : directions in motor behavior research*. Journal of sport psychology, 8, 259-272.
- Todorovich, John R; Fox, James P; Ryan, Stuart; Todorovich, Sarah W. (May/Jun 2008): *A Dynamic-Rules Game for Teaching Striking-and-Fielding Game Tactic*. Journal of Physical Education, Recreation & Dance 79.5
- Paul Webb, Phil Pearson. (2005). *“A Model for Professional Development of Teaching Games for Understanding (TGfU) for Teachers in NSW, Australia”*. The III TGfU International Conference, 2005