

PENGARUH PERMAINAN *INVASION* DAN PERMAINAN *NETTING* TERHADAP KETERAMPILAN GERAK DASAR FUNDAMENTAL SISWA SMP NEGERI SE-KECAMATAN GURAH KABUPATEN KEDIRI

Rizki Burstiando¹
Moh. Nur Kholis²

^{1,2}*Dosen Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi UNP Kediri*
rizkiburst@unpkediri.ac.id

Penelitian ini digunakan sebagai wawasan serta rujukan dalam melakukan pembelajaran Penjasorkes di sekolah, khususnya sekolah menengah pertama untuk kelas VII agar lebih memahami bagaimana menerapkan pembelajaran permainan di sekolah untuk meningkatkan ketrampilan gerak fundamental. Tujuan khusus dari penelitian ini untuk memberikan informasi kepada peneliti "Adakah permainan invasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketrampilan gerak fundamental? Adakah permainan netting memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketrampilan gerak fundamental?. Peneliti menggunakan desain penelitian *randomized control group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini tergolong sebagai eksperimen murni atau true eksperiment. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri sekecamatan Gurah tahun ajaran 2015/2016 yang berusia di bawah 12 tahun. Sampel yang diambil secara *cluster random sampling*. Peneliti menggunakan instrument penelitian yang diambil dari Cholil dan Nurhasan (2007:135) yang menjelaskan bahwa "tes ini mempunyai reliabilitas sebesar 0,93 dan validitas sebesar 0,87". Analisis data menggunakan aplikasi *Ms. Excel* dan *SPSS* dalam mempermudah dan ketepatan analisis. Hasil penelitian ini adalah permainan *invasi* tidak memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan gerak dasar fundamental, sedangkan permainan *netting* memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan gerak dasar fundamental.

Kata Kunci: *Permainan Invasi, Permainan Netting, Gerak Dasar Fundamental*

This research is used as a reference in knowledge and conduct Penjasorkes learning in schools, especially secondary school for class VII in order to better understand how to apply the learning games at the school to improve fundamental movement skills. The specific objective of this research is to provide information to investigators, "Is invasions games have a significant influence on the fundamental movement skills? Are there any games netting a significant influence on the fundamental movement skills? Researchers used a study design randomized control group pretest-posttest design. The study design is classified as pure or true experiment experiment. The population in this study were all students of class VII SMP Gurah 2015/2016 school year were aged under 12 years. Samples taken by cluster random sampling. Researchers used research instrument taken from Cholil and Nurhasan (2007: 135), which explains that "these tests had high reliability and validity of 0.93 by 0.87". Analysis of data using application *Ms. Excel* and *SPSS* in facilitating and precision of the analysis. The results of this study are the invasion game does not give a significant effect on the increase in the basic fundamentals of motion, while netting the game to give effect exhibited significantly to the increase in the basic fundamentals of motion.

Keywords: *Invasion Games, Games Netting, Fundamental Movement*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan ketrampilan mototrik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan khususnya pada usia didik guna bermanfaat bagi kehidupannya di masa yang akan datang. Menurut Suherman (2009: 5). Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui dan tentang aktivitas fisik atau dalam bahasa aslinya adalah *Physical education is education of and through movement*. Terdapat tiga kata kunci dalam definisi tersebut, yaitu 1) pendidikan (*education*), yang direfleksikan dengan kompetensi yang ingin diraih siswa 2) melalui dan tentang (*through an of*), sebagai kata sambung yang menggambarkan keeratan hubungan yang dinyatakan dengan berhubungan langsung dan tidak langsung dan 3) gerak (*movement*), merupakan bahan kajian sebagaimana tertera dalam kurikulum pendidikan jasmani.

Berbicara tujuan pendidikan jasmani menurut Fantiro (2014: 81) pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang dilakukan dengan memanfaatkan gerak sebagai media atau alatnya dalam pendidikan jasmani tersebut mencakup seluruh aspek pendidikan, baik psikomotor, kognitif serta aspek afektif, akan tetapi seringkali pendidikan jasmani menekankan pada aspek psikomotornya, karena aspek psikomotor tersebut yang digunakan untuk memberikan pendidikan dan mengembangkan aspek lain. Dari beberapa pendapat di atas terdapat salah satu kajian yang menarik bagi peneliti untuk lebih mendalami hal tersebut yaitu tujuan perkembangan gerak, atau dalam permendikbud No.64 tahun 2013 yang biasa disebut sebagai ketrampilan gerak fundamental. Ketrampilan gerak fundamental merupakan ketrampilan gerak yang harus dikuasai oleh seseorang sesuai dengan tahap perkembangannya. Dalam kaitannya disini adalah pada siswa kelas VII sekolah menengah pertama dapat diasumsikan bahwa jika siswa tersebut rendah dalam penguasaan gerak fundamental maka dia akan mengalami kesulitan untuk pembelajaran di kelas-kelas selanjutnya. Oleh karenanya dirasa penting bagi peneliti untuk meneliti hal ini karena dengan meningkatkan ketrampilan dasar melalui olahraga permainan nantinya diharapkan siswa akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran di tingkatan kelas selanjutnya.

Dari berbagai uraian diatas kemudian didapat suatu pemahaman jika dalam pendidikan jasmani salah satunya adalah bertujuan meningkatkan ketrampilan gerak fundamental pada setiap siswanya. Khusus pada siswa pada tingkatan SMP pada kelas VII ketrampilan gerak dasar fundamental menjadi kompetensi yang harus dicapai oleh siswa menurut Permendikbud No.64 tahun 2013 tentang standart isi. Selain itu dijelaskan pula bahwa ruang lingkup materi terdapat permainan invasi dan netting seperti permainan sepak bola, bola basket, bola voli, dan bulu tangkis. Sebagaimana kita ketahui bahwa ke4 macam permainan tersebut terbagi dua jenis yaitu permainan *invasi* yaitu sepak bola dan bola basket. Serta permainan *netting* yaitu bola voli dan bulu tangkis. Permainan-permainan tersebut dianggap sesuai dengan siswa SMP karena permainan tersebut dianggap populer di Indonesia sehingga siswa akan lebih kenal dibandingkan dengan permainan yang lain.

Digunakannya permainan tersebut sebagai perlakuan untuk penelitian ini karena adanya kemiripan karakteristik yang ada pada permainan-permainan tersebut terhadap ketrampilan gerak fundamental seperti melempar, berlari, memukul, melompat, dan seterusnya. Berdasarkan masalah di atas terdapat rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini:

1. Adakah permainan *invasi* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketrampilan gerak fundamental?
2. Adakah permainan *netting* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketrampilan gerak fundamental?

Dari rumusan masalah tersebut maka penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mencari tahu:

1. Untuk mengetahui apakah permainan *invasi* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketrampilan gerak fundamental?
2. Untuk mengetahui apakah permainan *netting* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketrampilan gerak fundamental?

TINJAUAN PUSTAKA

Permainan Invasi

Hakekat permainan invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (*passing*) atau membawa (*dribbling*), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, menghambat atau merebutnya untuk mencegah atau membuat suatu *goal*. Dengan demikian maka setiap permainan yang mempunyai ciri permainan atau memainkan obyek yang bertujuan untuk membuat atau mencegah terjadinya *goal* atau *point*, masuk kelompok permainan invasi. Selanjutnya, karena usaha untuk menguasai atau mempertahankan obyek permainan atau menghadang lawan atau merebut obyek permainan yang sedang dikuasai oleh regu/tim lawan agar tidak dapat membuat suatu *goal*, maka masalah gerak atau karakteristik aktivitas yang dikandung dalam jenis permainan invasi adalah berupa aktivitas "*passing/dribbling versus intercepting*". contoh permainan *invasi* adalah sepak bola, bola basket, bola tangan, dll. Namun pada penelitian ini hanya menggunakan permainan sepak bola dan bola basket saja.

Permainan Netting

Gagasan pokok dari permainan ini adalah *rallying* (saling mengembalikan), dimana tiap anggota regu dari suatu tim berusaha mengembalikan obyek permainan yang mengarah ke daerah permainannya agar tidak jatuh di daerah lapangan sendiri dan mengembalikan kembali ke daerah/tim lawannya. Contoh permainan ini adalah bola voli, bulu tangkis, tenis meja, takraw. Namun pada penelitian ini hanya menggunakan permainan bola voli dan bulu tangkis saja.

Gerak Dasar Fundamental

Kalaja (2012) gerak dasar terdiri atas gerak dasar *locomotor*, *manipulative*, dan *balance skills*. Penguasaan gerak adalah kemampuan untuk mengatur atau langsung kepada pokok mekanik dalam pergerakan jasmani dan pekerja terapi harus dapat menunjukkan penguasaan gerak psikologi. Terapi merupakan cara yang biasanya diharuskan untuk merubah pergerakan/ kapasitas untuk bergerak. Gerakan dasar merupakan pergerakan yang muncul dari interaksi antara tiga faktor, yaitu: a) Individual; dengan individual pergerakan muncul setelah terjadi hubungan kerjasama antara struktur otak dan proses. Syarat dalam penguasaan gerak ini sendiri adalah agak meragukan, hal ini terjadi sejak pergerakan timbul dari interaksi proses persilangan yang meliputi persepsi, kognitif dan aksi; b) Tugas; dalam kehidupan kita sehari-hari penampilan mempunyai fungsi tugas yang beraneka macam dan memaksa kita untuk bergerak; c) Lingkungan; penambahan dalam perlengkapan tugas bergerak mempunyai hubungan yang istimewa dengan lingkungan. Kemungkinan kejadian yang sama atau mendukung penampilan atau yang berada dibelakang penampilan.

Penelitian Yang Relevan

Cukup banyak beberapa penelitian yang dilakukan terkait untuk meningkatkan ketrampilan gerak dasar seorang anak diantaranya: Dean, Anthony, Philip dan Wayne, (2011) mengatakan bahwa strategi yang paling efektif untuk meningkatkan level aktifitas fisik dan memperbaiki keterampilan gerak dalam pendidikan jasmani adalah menggunakan metode pembelajaran langsung dan menyediakan pembelajaran yang cukup dan terus-menerus mengembangkan keahlian dalam menggunakan metode intruksi pendidikan jasmani ini. Mengefektifkan waktu selama PE adalah pertimbangan yang jadi penting

untuk banyak alasan; tidak sedikit karena hal ini dimungkinkan membantu remaja membuat pilihan gaya hidup, mengembangkan kecakapan dalam keterampilan gerak, dan mendorong partisipasi jangka panjang dalam kegiatan fisik (Kay, 2005; Krik, 2005; Morgan dkk., 2005; Bailey, 2006). Rizal, (2013), melalui penelitiannya yang mengkaji pengaruh permainan tradisional terhadap gerak dasar di siswa sekolah dasar menyatakan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap peningkatan gerak dasar siswa. Namun peningkatan tersebut tidaklah signifikan. Al-Awamleh & Al-Awamleh, (2010) dalam penelitiannya tentang peningkatan gerak motorik melalui pembelajaran senam. Hasilnya menyebutkan “*children who participated in the gymnastics program made significant gains in both their motor capabilities, and social skills, while significant reductions in levels were observed in terms of their behaviour problems over the course of the program. Overall there was a great improvement in dynamic balance, agility, flexibility, explosive power and muscular endurance capabilities.*” Pendapat lain menyatakan bahwa permainan tradisional hanya berpengaruh terhadap beberapa kemampuan fundamental skill seperti menendang, berlari dan melempar, namun tidak meningkatkan kemampuan untuk mendribel, memukul, *underhand roll, hop and leap* (Akbari dkk, 2009).

Berdasarkan teori – teori yang terdapat pada tinjauan pustaka dan asumsi dalam kerangka berfikir diatas, maka secara deduktif dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

1. Permainan *invasi* memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan gerak dasar fundamental.
2. Permainan *netting* memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan gerak dasar fundamental.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *randomized control group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini tergolong sebagai eksperimen murni atau *true eksperiment*. Desain eksperimen ini menggunakan 2 perlakuan yaitu permainan *invasi* dan permainan *netting* dan satu kelompok kontrol dengan terlebih dahulu dilakukan *pretest* untuk tes awal sekaligus mengambil tiga kelas terbawah untuk dijadikan kelompok sampel kemudian diberikan perlakuan dan setelah itu diberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui besarnya perbedaan hasil penelitian ini.

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri se-Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri tahun ajaran 2015/2016 yang berusia di bawah 12 tahun.. Sampel yang diambil secara *cluster random sampling* yang diambil adalah 3 kelas dengan nilai gerak dasar fundamental terbawah yang telah sebelumnya diadakan *pretest*. Yang kemudian dilakukan pembagian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan cara *random*. Instrumen penelitian yang diambil dari Cholil dan Nurhasan (2007:135) dalam Rizal (2013) yang menjelaskan bahwa “tes ini mempunyai reliabilitas sebesar 0,93 dan validitas sebesar 0,87”. Dalam melakukan penelitian ini dibagi menjadi 3 tahapan yang sama pentingnya dimulai dari *pretest* atau tes awal serta perlakuan atau *treatment* dan terakhir dilakukan analisis data.

Data yang diperoleh pada *pretest dan posttest*, akan diolah dengan perhitungan statistika. Terdapat 3 hal yang akan dibahas dalam bagian yaitu: (1) uji asumsi; (2) analisis peningkatan keterampilan gerak dasar fundamental; dan (3) uji pengaruh permainan (*invasi dan netting*) terhadap ketrampilan gerak dasar fundamental. Dalam pelaksanaannya akan digunakan aplikasi *Ms. Excel* dan *SPSS* dalam mempermudah dan ketepatan analisis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri se kecamatan Gurah yang telah dilakukan selama 8 pertemuan, yang mana terdiri dari satu kelompok kontrol dan 2 kelompok eksperimen dimana menggunakan permainan *invasi* dan *netting*. Data diambil berupa tes kemampuan gerak fundamental menggunakan instrumen penilaian dari Nurhasan (2007: 15) yang terdiri dari 4 komponen penilaian.

Data mengenai hasil pengambilan *pretest* dan *posttest* pada ketiga kelompok tersebut tersaji pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Deskripsi Data Kelompok

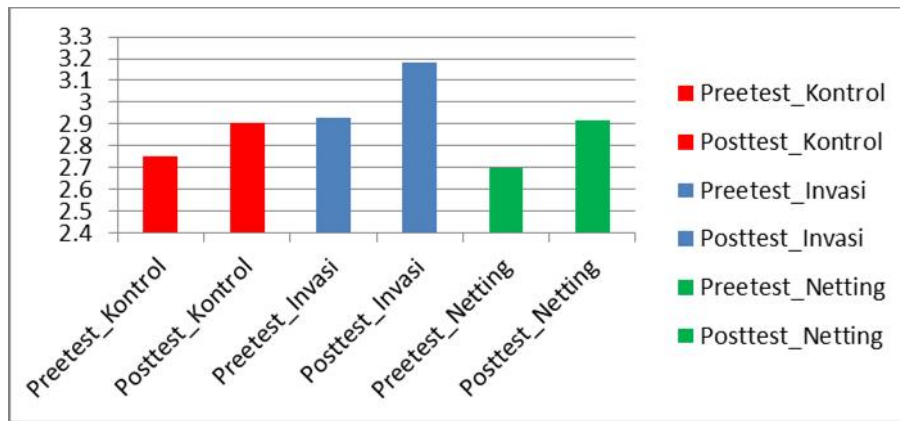
Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Min	Max
<i>Pretest_Kontrol</i>	37	2.7500	0.53684	1.75	4.00
<i>Posttest_Kontrol</i>	37	2.9054	0.49424	1.75	4.00
<i>Pretest_Invasi</i>	38	2.9276	0.77309	1.50	4.25
<i>Posttest_Invasi</i>	38	3.1842	0.76601	1.50	4.50
<i>Pretest_Netting</i>	37	2.6959	0.58374	1.75	4.25
<i>Posttest_Netting</i>	37	2.9189	0.55918	2.00	4.25

Dari hasil deskripsi data diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada setiap kelompok setelah dilakukan perlakuan. Berikut selisih dari rata-rata dalam setiap kelompok terdapat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Selisih *Pretest-Posttest*

Kelompok	N	Mean	Selisih
<i>Pretest_Kontrol</i>	37	2.75	0.1554
<i>Posttest_Kontrol</i>	37	2.9054	
<i>Pretest_Invasi</i>	38	2.9276	0.2566
<i>Posttest_Invasi</i>	38	3.1842	
<i>Pretest_Netting</i>	37	2.6959	0.223
<i>Posttest_Netting</i>	37	2.9189	

Pada tabel 2 dapat kita lihat bahwa pada kelompok kontrol pada saat *pretest* memiliki skor rata-rata sebesar 2.75 yang kemudian meningkat menjadi 2.9054 pada saat *posttest* sehingga dapat dilihat hasil rata-rata tersebut meningkat sebesar 0.1554. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan permainan *invasi* diketahui bahwa pada saat *pretest* memperoleh skor rata-rata sebesar 2.9276 yang kemudian menjadi 3.1842 pada saat *posttest* yang berarti terdapat peningkatan sebesar 0.2566. Pada kelompok eksperimen yang lain yaitu pada permainan *netting* skor rata-rata pada saat *pretest* adalah sebesar 2.6959 dan menjadi 2.9189 mengalami peningkatan sebesar 0.223. Untuk lebih ringkasnya mengetahui besarnya peningkatan tersebut dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



Gambar. 1. Perbandingan Skor Rata-rata per kelompok

Uji Hipotesis

Uji Prasyarat Analisis Parametrik

Uji prasyarat analisis dilakukan dengan melakukan uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol menggunakan aplikasi SPSS 2.0. Kemudian dari hasil uji normalitas tersebut digunakan sebagai penentuan langkah uji statistik. Selanjutnya apabila data yang didapat berdistribusi normal maka pengujian statistik selanjutnya akan menggunakan pendekatan parametrik. Namun apabila tidak berdistribusi normal maka akan menggunakan pendekatan non parametrik.

Uji Normalitas Data Kelompok

Data yang diuji adalah seluruh data *pretest* maupun *posttest* baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibantu dengan SPSS menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang tersaji dalam tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Uji Normalitas

		Pretest_Kontrol	Posttest_Kontrol	Pretest_Invasi	Posttest_Invasi	Pretest_Netting	Posttest_Netting
N		37	37	38	38	37	37
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	2.7500	2.9054	2.9276	3.1842	2.6959	2.9189
	Std. Deviation	.53684	.49424	.77309	.76601	.58374	.55918
Most Extreme Differences	Absolute	.203	.198	.120	.139	.145	.145
	Positive	.149	.162	.095	.104	.145	.145
	Negative	-.203	-.198	-.120	-.139	-.071	-.098
Kolmogorov-Smirnov Z		1.233	1.201	.738	.860	.882	.882
Asymp. Sig. (2-tailed)		.096	.111	.648	.450	.418	.418

Dari tabel 3 di atas maka hasil dari uji normalitas ketiga kelompok tersebut adalah sebagai berikut; (1) *pretest* kelompok kontrol dengan *sig* 0.096 > 0.05 maka *H₀* diterima, yang berarti data *pretest* kelompok kontrol berdistribusi normal; (2) *posttest* kelompok kontrol dengan *sig* 0.111 > 0.05 maka *H₀* diterima, yang berarti data *posttest* kelompok kontrol berdistribusi normal; (3) *pretest* kelompok eksperimen (*invasi*) dengan *sig* 0.648 > 0.05 maka *H₀* diterima, yang berarti data *pretest* kelompok eksperimen (*invasi*) berdistribusi normal; (4) *posttest* kelompok eksperimen (*invasi*) dengan *sig* 0.450 > 0.05 maka *H₀* diterima, yang berarti data *posttest* kelompok eksperimen (*invasi*) berdistribusi normal; (5) *pretest* kelompok eksperimen (*netting*) dengan *sig* 0.418 > 0.05 maka *H₀* diterima, yang berarti data *pretest* kelompok eksperimen (*netting*) berdistribusi normal; (6) *posttest* kelompok eksperimen (*netting*) dengan *sig* 0.418 > 0.05 maka *H₀* diterima, yang berarti data *posttest* kelompok eksperimen (*netting*) berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas tersebut maka baik data *pretest* maupun *posttest* ketiga kelompok tersebut terdistribusi secara normal, sehingga dapat dilanjutkan untuk melakukan uji homogenitas.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk melihat sebaran data pada kelompok pretest dan posttest baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen dengan dibantu aplikasi SPSS 2.0 menggunakan *Lavene's Test*.

Tabel 4. Test of Homogeneity of Variances

Nilai Preetest				Nilai Posttest			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
1.686	11	100	0.087	5.181	2	109	0.07

Berdasarkan pada hasil uji homogenitas pada tabel 4 di atas didapat *p-value* pada nilai *pretest* sebesar $0,087 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti kesamaan varian *pretest* adalah sama atau homogen. Sedangkan pada *posttest* sebesar $0,07 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti kesamaan varian *posttest* sama atau homogen.

Setelah diketahui bahwa data tersebut diatas adalah normal dan homogen maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dibantu dengan SPSS 2.0. menggunakan *paired sample test* . Hasilnya dapat kita lihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Paired Sampel Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Preetest Kontrol - Posttest Kontrol	-.15541	.28475	.04681	-.25034	-.06047	-3.320	36	.002
Pair 2 Preetest Invasi - Posttest Invasi	-.25658	.36524	.05925	-.37663	-.13653	-4.330	37	.000
Pair 3 Preetest Netting - Posttest Netting	-.22297	.55523	.09128	-.40809	-.03785	-2.443	36	.020

Pembahasan Hipotesis I

Dari hasil pemaparan uji hipotesis I dapat kita simpulkan bahwa Permainan *invasi* tidak memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan gerak dasar fundamental. Meskipun jika kita lihat pada skor rata-rata terjadi peningkatan antara skor rata-rata ketika pretest dan ketika posttest, hal ini menunjukkan jika pada permainan *invasi* sesungguhnya selama 8 kali pertemuan yang didalamnya para siswa melakukan pembelajaran menggunakan permainan sepak bola dan bola basket mengalami peningkatan namun tidak signifikan untuk meningkatkan gerak dasar fundamental siswa.

Peneliti melihat bahwa pada permainan *invasi* tidak semua siswa terlibat aktif di dalamnya, hal inilah yang dimungkinkan menjadi penyebab tidak terlalu tingginya peningkatan kemampuan gerak fundamental siswa. Beberapa siswa terlebih siswa perempuan masih kurang termotivasi untuk melakukan permainan *invasi* pada permainan sepak bola. Kemudian pada permainan bola basket siswa kelas 7 SMP masih merasa awam dengan permainan ini, karena pada saat dilakukan penelitian ini siswa kelas 7 masih belum pernah memperoleh materi bola basket sebab mereka adalah siswa baru. Sedangkan di sekolah dasar sendiri mereka belum mendapat materi bolabasket. Hal ini sesuai dengan Burstiando (2015) menyatakan bahwa siswa kelas 7 SMP di daerah pedesaan kurang mengenal permainan bola basket karena di ketika mereka masih di sekolah dasar kurang mendapat materi permainan bola basket. Hal inilah yang dimungkinkan menyebabkan kenapa peningkatan kemampuan gerak fundamental pada kelompok eksperimen yang menggunakan permainan *invasi* menjadi tidak signifikan.

Pembahasan Hipotesis II

Pada pembahasan hipotesis ke II dari uji hipotesis didapatkan hasil bahwa Permainan *netting* memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan gerak dasar fundamental. Melihat ke skor rata-rata permainan *netting* juga mengalami peningkatan dari selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Peneliti menilai bahwa permainan *netting* seperti bola voli maupun bulu tangkis yang digunakan pada *treatment* penelitian ini sudah banyak dikenal oleh siswa baik siswa laki-laki maupun perempuan sehingga antusiasme mereka mendorong mereka untuk melakukan kegiatan tersebut.

Karna mereka sudah banyak mengenal permainan ini sebelumnya maka mudah bagi mereka untuk melakukan kegiatan permainan tersebut. Sehingga *drill-drill* baik ketika latihan maupun ketika mereka sedang bertanding dengan rekan mereka, membuat kemampuan gerak fundamental mereka semakin meningkat, khususnya kelincahan, keseimbangan dan koordinasi mata-tangan. Namun jika dilihat dari skor mereka untuk tes lari 30 meter yang digunakan untuk mengukur kecepatan lari, hasilnya relatif kurang. Karena mungkin kondisi permainan *netting* yang ruang geraknya lebih sempit dibandingkan dengan permainan *invasi* inilah yang menyebabkan hal tersebut terjadi.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan pada penelitian ini oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa pertama permainan *invasi* tidak memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan gerak dasar fundamental. Artinya bahwa dengan menggunakan permainan *invasi* telah terjadi peningkatan kemampuan gerak dasar fundamental namun peningkatan tersebut tidak signifikan. Karena jika kita melihat skor rata-rata antara *pretest* dan *posttest* ada selisih yang positif. Namun ketika diuji besarnya peningkatan itu tidak signifikan untuk dikatakan meningkatkan kemampuan gerak dasar fundamental. Kedua permainan *netting* memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan gerak dasar fundamental. Artinya bahwa menggunakan permainan *netting* dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar fundamental siswa. Oleh karena itu jika kita ingin meningkatkan gerak dasar fundamental siswa, salah satu jenis permainan yang cocok digunakan adalah permainan *netting*.

Ada beberapa hal yang menjadi saran untuk dilakukan khususnya dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa, karena kita tahu bahwa kemampuan gerak dasar penting untuk anak yang mana digunakan untuk menunjang aktivitas seseorang untuk sehari-hari. Oleh karenanya peneliti menyarankan untuk memakai permainan yang lebih sering dijumpai oleh siswa pada kebiasaannya sehari-hari. Karena dengan siswa mengetahui maka dia akan tertarik dan terbiasa untuk melakukan aktivitas permainan tersebut, sehingga lebih memudahkan untuk belajar yang nantinya juga berdampak positif pada peningkatan gerak dasar fundamental siswa tersebut.

Pada penelitian ini permainan *invasi* belum mencapai peningkatan yang signifikan namun jika melihat skor *pretest* dan *posttest* masih terdapat peningkatan gerak dasar fundamental siswa, artinya bahwa permainan ini masih layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa, namun perlu adanya penanganan dan modifikasi yang tepat pada permainan ini agar dapat digunakan untuk meningkatkan gerak dasar fundamental. Pada permainan *netting* meskipun hasilnya sudah signifikan untuk meningkatkan gerak dasar fundamental namun kedepan guru juga perlu melakukan sebuah modifikasi permainan ini, karena jika dilihat dari peningkatannya, komponen keseimbangan, kelincahan dan akurasi mata-tangan lebih dominan. Perlu adanya modifikasi yang juga dapat meningkatkan kemampuan lari.

Perlu adanya tindak lanjut untuk penelitian ini karena pada penelitian terbatas pada sampel, jenis permainan yang digunakan dan instrumen penilaiannya hanya menggunakan

4 komponen. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengambil lebih banyak sampel, jenis permainan dan komponen yang dinilai sehingga hasil penelitian akan lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, A. (2010). The Effectiveness of Using Educational Gymnastics skills on Motor Capabilities and Social Behaviour among Kindergarten Children. Universität Konstanz Fachbereich Geschichte und Soziologie- Sportwissenschaft. [Online], Tersedia: http://kops.ub.uni-konstanz.de/bitstream/handle/urn:nbn:de:bsz:352-opus125279/Diss_Al_Awamleh_Aida_.pdf?sequence=1. (diakses tanggal 30 april 2014).
- Akbari dkk. 2009. The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 79 Year Old Boys. *Iran J Pediatr*. 19 (2): 123-129.
- Burstiando, Rizki. 2015. *Pengaruh Sport Education Model terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Permainan Bola Basket*. Tesis. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dean dkk. 2011. A systematic review of the effectiveness of physical education and school sport interventions targeting physical activity, movement skills and enjoyment of physical activity. *European Physical Education Riview*. 17 (1) : 353-378.
- Fantiro, FA. (2014). *Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Siswa Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Kepanjen Kabupaten Malang*. Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran Penjasorkes Kurikulum 2013. Surabaya, 31 Mei 2014
- Kalaja. (2012). Fundamental Movement Skills, Physical Activity, and Motivation toward Finnish School Physical Education. Jyväskylä . University of Jyväskylä. [Online]. Tersedia: <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/38391/978-951-39-4817-7.pdf?sequence=1>. (Diakses tanggal 1 September 2016)
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Jasmani*. Surabaya : Unesa
- Nurhasan. 2001. *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga, Depdiknas
- Rizal. 2013. *Pengaruh permainan tradisional terhadap gerak dasar siswa SD Negeri 2 Kayuambon*. Skripsi. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyanto. 1990. *Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Suherman, Adang. 1998. *Revitalisasi Ketelantaran Pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: IKIP Bandung Press.