

**PENGARUH PEMBELAJARAN LEMPAR TANGKAP TERHADAP  
PENINGKATAN KOORDINASI MATA TANGAN  
PEMAIN KASTI**

**JURNAL**

**Oleh**

**DEWI ANITA SARI**



**PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2015**

**PENGARUH PEMBELAJARAN LEMPAR TANGKAP TERHADAP  
PENINGKATAN KOORDINASI MATA TANGAN  
PEMAIN KASTI**

**Oleh**

**Dewi Anita Sari**

**Pembimbing**

**Drs. Herman Tarigan , M.Pd**

**Drs. Suranto, M.Kes**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan dalam permainan bola kasti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan populasi siswa kelas 3 SDN 4 Natar Lampung Selatan. Penelitian ini menggunakan populasi sampel. Dalam penelitian ini subyek dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil penelitian didapatkan hasil rata-rata tes awal kelompok eksperimen 54,04 dan rata-rata tes akhir 73,31. Sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan rata-rata tes awal 53,76 dan pada tes 54,71. Pada kelompok eksperimen didapatkan  $t_{hitung}$  sebesar 28,33 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,72. Sedangkan  $t_{hitung}$  pada kelompok kontrol didapatkan hasil 0,14 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,72. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran lempar tangkap bola dapat mempengaruhi peningkatan koordinasi mata dan tangan dalam permainan bola kasti.

**Kata kunci** : koordinasi mata dan tangan, model pembelajaran.

**EFFECT OF LEARNING CAST CAPTURE THE IMPROVEMENT OF  
HANDS IN THE EYE COORDINATION  
KASTI PLAYER**

**By**

**Dewi Anita Sari**

**Preceptor**

**Drs. Herman Tarigan, M.Pd**

**Drs. Suranto, M.Kes**

This study aimed to determine the effect of throwing the ball learning models against the hand-eye coordination of kasti player. The method used in this study was the experimental method with a population of students in 3 grade of SDN 4 Natar, South Lampung. This study used population sample. In this study, subjects were divided into two groups: the experimental group and the control group. From the results, the average results of the initial test in experimental group were 54.04 and 73.31 of last test. While the control group gained an average of 53.76 and the initial tests was 54.71. In the experimental group, it obtained  $t_{count}$  was 28.33 and  $t_{table}$  was 1.72. While  $t_{count}$  in the control group showed 0.14 and 1.72  $t_{tabel}$ . It can be concluded that using the throwing catching the ball learning model can affect the increasias of hand-eye coordination kasti player.

**Keywords: hand-eye coordination, learning model.**

## **Latar Belakang**

Dari survei yang dilakukan peneliti pada saat materi permainan bola kasti yang diajarkan oleh guru pada siswa Sekolah Dasar Negeri 4 Natar ternyata koordinasi mata dan tangan yang dimiliki oleh siswa masih kurang baik sehingga siswa masih kesulitan dalam melakukan lemparan yang tepat mengarah pada teman satu timnya. Seringkali bola yang dilempar tidak mengarah ke arah yang dituju melainkan ketempat yang jauh dari penjaga lainnya. Selain itu siswa juga kerap gagal dalam menangkap bola yang melambung kearah dirinya. Bola yang dilempar juga seringkali lolos atau lepas dari genggam tangan dan regu pemukul berhasil mendapatkan poin.

Permasalahan yang telah dikemukakan di atas yang melatarbelakangi judul “Pengaruh Model Pembelajaran Lempar Tangkap Terhadap Peningkatan Koordinasi Mata dan Tangan Pemain kasti Pada Siswa kelas 3 SDN 4 Natar

## **Identifikasi Masalah**

Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya koordanisai mata dan tangan siswa dalam melempar dan menangkap bola pada permaian kasti.
2. Masih kurang pengalaman siswa dalam pengetahuan model bermain bola kasti yang baik.
3. Kurangnya media modikikasi yang dapat menunjang keberhasilan dalam melakukan pembelajaran bola kasti.

## **Batasan Masalah**

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang salah dan tidak menyimpang dari permasalahan serta tujuan penelitian, maka peneliti membuat batasan masalah. Adapun pembatasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh model pembelajaran lempar tangkap bola dalam meningkatkan koordinasi mata dan tangan siswa dalam bermain bola kasti.
2. Pengaruh model bermain lempar tangkap bola terhadap permainan bola kasti.
3. Pengaruh model pembelajaran lempar tangkap pada peningkatan koordinasi mata dan tangan.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian ini, yaitu antara lain :

1. Apakah ada perbedaan rata-rata skor test awal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen?
2. Apakah ada perbedaan rata-rata skor tes ahir kelompok kontrol dan kelompok eksperimen?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran lempar tangkap pada peningkatan koordinasi mata dan tangan ?

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui adakah perbedaan rata-rata skor test awal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
2. Mengetahui adakah perbedaan rata-rata skor tes ahir kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
3. Mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan.

### **Manfaat Penelitian**

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi :

#### **1. Guru olahraga**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang model pembelajaran lempar tangkap bola untuk meningkatkan koordinasi mata dan tangan.

#### **2. Sekolah**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna bagi peningkatan peserta didik ditingkat SD untuk meningkatkan koordinasi mata dan tangan yang akan membantu peserta

didik dalam kegiatan belajar khususnya pada pendidikan jasmani dalam cabang olahraga bola kasti di sekolah.

### **3. Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi gambaran dalam upaya penelitian yang lebih luas, dan mampu memberikan atau menyajikan penelitian yang lebih baik guna menunjang keberhasilan permainan bola kasti ditingkat sekolah dasar.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pengertian Bermain**

Menurut M. Furqon (2008:4) menyatakan bahwa :

Bermain adalah aktifitas yang menyenangkan, serius dan sukarela, di mana anak berada dalam dunia yang tidak nyata atau sesungguhnya. Bermain bersifat menyenangkan karena anak diikat oleh sesuatu hal yang menyenangkan, dengan tidak banyak memerlukan pemikiran.

### **Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

Menurut Husdarta dan Saputra (2002: 2) Belajar dimaknai dengan proses

perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antar individu dengan lingkungan. Tingkah laku itu mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa dapat diukur penampilannya.

### **Belajar Motorik**

Motorik adalah keseluruhan proses yang terjadi pada tubuh manusia, yang meliputi proses pengendalian (koordinasi) dan proses pengaturan (kondisi fisik) yang dipengaruhi oleh faktor fisiologi dan faktor psikis untuk mendapatkan suatu gerakan yang baik.

### **Pengertian Lempar Tangkap Bola**

Menurut Montolalu (2009:739) lempar tangkap bola merupakan salah satu permainan yang menggunakan bola sebagai media. Permainan lempar tangkap bola ini seringkali diterapkan bagi anak usia dini dengan tujuan dapat melatih motorik. Media dalam permainan ini adalah bola, baik bola berukuran kecil maupun besar.

### **Permainan Kasti**

Permainan kecil adalah permainan yang biasanya menggunakan bola kecil atau

alat seperti raket atau alat lain yang digunakan untuk memainkan bola tersebut. Permainan bola kecil ini dapat dilakukan secara beregu atau berkelompok, tergantung pada jenis olahraganya. Contoh beberapa permainan bola kecil yang menggunakan alat pemukul atau raket sebagai penunjang permainan adalah bulu tangkis (menggunakan raket), Tenis meja (menggunakan badge), Kasti (menggunakan alat pemukul bola).

### **Model Pembelajaran Lempar Tangkap Bola**

Lingkaran silang, melempar tangkap bola dengan anggota berjumlah 4 orang dengan menggunakan 2 bola disudut yang berbeda. Cara bermainnya adalah bergeser ke arah kanan, diujung kiri melempar setinggi dada, setelah melempar lalu bergeser ke sebelah kanan dan dilanjutkan melempar setinggi kepala.

### **Pengertian Koordinasi**

Menurut Schmidt dalam Sukadiyanto (2002:108), koordinasi adalah perpaduan gerak dari dua atau lebih persendian, yang satu sama lainnya saling berkaitan

dalam menghasilkan satu keterampilan gerak.

### **Kegunaan koordinasi mata dan tangan dalam permainan kecil**

Koordinasi mata dengan tangan yang berhubungan dengan kemampuan memilih suatu objek dan mengkoordinasikannya (objek yang dilihat dengan gerakan-gerakan yang diatur). Koordinasi mata dan tangan menghendaki pengamatan yang tepat. Dengan adanya koordinasi yang baik, maka hasil dalam lemparan dan tangkapan yang akan dihasilkan dalam permainan bola kecil ini.

### **Kerangka Pikir**

Bermain lempar tangkap bola dapat melatih kelenturan, koordinasi mata, tangan, otot, dan jari tangan hal ini dapat meningkatkan perkembangan emosional dan sosial anak. Dengan memberikan berbagai bentuk model bermain pada anak dapat meningkatkan ketertarikan terhadap anak agar tidak mudah bosan. Pemain kasti merupakan permainan yang banyak diminati oleh anak usia sekolah dasar. Dalam kasti terdapat berbagai teknik dasar diantaranya adalah melempar dan

menangkap bola. Melalui model bermain yang akan diberikan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan anak.

### **Hipotesis**

Ho<sub>1</sub> : Ada perbedaan rata-rata skor test awal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Ha<sub>1</sub> : Tidak ada perbedaan rata-rata skor test awal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Ho<sub>2</sub> : Ada perbedaan rata-rata skor test ahir kelompok kontrol dan kelompok eksperimen?.

Ha<sub>2</sub> : Tidak ada perbedaan rata-rata skor test ahir kelompok kontrol dan kelompok eksperimen?..

Ho<sub>3</sub> : Ada pengaruh model pembelajaran lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan pada siswa kelas 3 SDN 4 Natar Lampung Selatan.

Ha<sub>3</sub> : Tidak ada pengaruh model pembelajaran lempar tangkap bola terhadap peningkatan koordinasi mata dan tangan pada siswa kelas 3 SDN 4 Natar Lampung Selatan.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen.

### **Populasi**

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD N 4 Natar Lampung Selatan.

### **Sampel**

Berdasarkan pendapat diatas mengambil seluruh populasi sebagai sampel karena subyeknya hanya berjumlah 56 siswa.

### **Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest kontrol group design*.

### **Variabel Penelitian**

1. Variabel bebas

adapun variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model bermain lempar tangkap bola (X) .

2. Variabel terikat

Dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan koordinasi mata dan tangan.



## **Instrumen Penelitian**

Untuk mengumpulkan data dari sampel dibutuhkan alat yang disebut instrumen. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah bentuk instrumen tes lempar tangkap bola tenis (Kirkendall: 1987:412).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Dari data diatas diperoleh hasil penilaian kemampuan *wall pass test* kelompok eksperimen dengan rata-rata 54,04 mengalami peningkatan rata-rata pada tes akhir dengan nilai 73,31. Pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan pada tes awal diperoleh rata-rata 54,57 dan mengalami peningkatan pada tes akhir dengan nilai rata-rata 55,54.

### **Perbandingan Hasil *Wall pass test***

Pada kelompok eksperimen yang diberi latihan dengan model pembelajaran lempar tangkap terdapat peningkatan. Pada tes awal kelompok eksperimen siswa yang mendapat nilai yang baik 3,57 % baik sekali 0%, sedang 46%, kurang 46% dan sangat kurang 3,57%. Namun setelah diberikan latihan dengan

pembelajaran lempar tangkap terdapat peningkatan. Pada tes akhir kelompok eksperimen siswa yang mendapat nilai baik sekali ada 3,57%, baik 42,85%, sedang 39,28%, kurang 14,30% dan 0% nilai kurang sekali. Ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain efektif meningkatkan kemampuan *wall pass test*. Berdasarkan hasil penelitian peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran lempar tangkap memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan koordinasi mata dan tangan pada siswa kelas 3 SDN 4 Natar Lampung Selatan.

### **Uji Hipotesis**

Untuk menguji hipotesis maka diperlukan perhitungan uji t. Hasil uji t akan dikonsultasikan dengan tabel t. Jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka hipotesis diterima. Namun jika  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  maka hipotesis ditolak. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 21,88. Hal ini menunjukkan  $t_{hitung}$  yang diperoleh lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Sehingga dapat disimpulkan hipotesis diterima, Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran lempar tangkap terhadap peningkatan

koordinasi mata dan tangan pada siswa kelas 3 SDN 4 Natar Lampung Selatan.

### Uji Pengaruh

Hasil analisis pengaruh kelompok eksperimen terhadap peningkatan kemampuan *wall pass test* permainan sepakbola diperoleh jumlah selisih sebesar 539,69 poin, rata-rata peningkatan masing-masing individu sebesar 19,27 poin, nilai standar deviasi 130,58 dan nilai varians 3,61. Berdasarkan data tersebut diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 28,33 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,72. Jika  $-t_{tabel} \leq t_{hitung}$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak. Karena  $t_{hitung} = 28,33 > t_{tabel} = 1,72$  artinya ada pengaruh yang signifikan dari kelompok eksperimen terhadap peningkatan koordinasi mata dan tangan.

Hasil analisis tidak ada pengaruh kelompok kontrol terhadap peningkatan koordinasi mata dan tangan pada *wall pass test* diperoleh jumlah selisih 22,63 poin, rata-rata peningkatan masing-masing individu sebesar 0,81 poin, nilai standar deviasi 1,45 dan nilai varians 154,75. Dari data tersebut diperoleh nilai  $t_{hitung} = 0,14$  dan nilai  $t_{tabel} = 1,72$ . Jika  $-t_{tabel} \leq t_{hitung}$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_0$  ditolak, karena  $t_{hitung} = 0,01 < t_{tabel} =$

1,72 artinya tidak ada pengaruh dari kelompok kontrol terhadap kemampuan *wall pass test*

### Uji Perbandingan

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai yang lebih baik dengan jumlah nilai 2052,76, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya memiliki jumlah nilai 1529,98. Rata-rata nilai kelompok eksperimen memiliki nilai 73,31, sedangkan kelompok kontrol hanya memiliki nilai rata-rata 54,57. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kelompok kontrol.

### Pembahasan

Berdasarkan uji analisis data terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan kelompok masing-masing berjumlah 28 peserta didik diketahui bahwa kelompok eksperimen memiliki peningkatan yang signifikan terhadap peningkatan koordinasi mata dan tangan pada peserta didik kelas 3 SDN 4 Natar Lampung Selatan hal terlihat dari rata-rata jumlah peningkatan siswa setelah diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil perhitungan uji beda yang dilakukan antara tes awal dan tes akhir terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Diperoleh nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , yang berarti hipotesis nol ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil kuantitatif, kelompok eksperimen memiliki peningkatan yang signifikan terhadap hasil *wall pass test* pada siswa kelas 3 SDN 4 Natar Lampung Selatan. Dari uji hipotesis diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran lempar tangkap dalam pemain kasti berpengaruh pada peningkatan koordinasi mata dan tangan siswa kelas 3 SDN 4 Natar Lampung Selatan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran lempar tangkap bola pemain kasti terhadap peningkatan koordnasi mata dan tangan pada siswa kelas 3 SDN 4 Natar Lampung Selatan.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan

kelompok eksperimen pada siswa kelas 3 SDN 4 Natar Lampung Selatan.

3. Terjadinya peningkatan yang signifikan *pretest-postes* pada kelompok eksperimen dalam model pembelajaran lempar tangkap pada bola kasti.

### Saran

#### 1. Guru Penjaskes

Agar memberikan model pembelajaran ini kepada siswa, karena dapat memberikan peningkatan dalam koordinasi mata dan tangan yang dibutuhkan dalam permainan bola kasti untuk anak Sekolah Dasar (SD).

#### 2. Sekolah

Dapat menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk kelangsungan pembelajaran penjas terutama untuk pelajaran yang mengarah ke permainan karena sangat berguna bagi perkembangan motorik siswa.

#### 3. Bagi Peneliti Lain

Dapat menciptakan model pembelajaran lain yang lebih menarik dan mendukung dalam pembelajaran

penjaskes di sekolah khususnya pemain kasti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Furqon, M. 2008. *Mendidik Anak dengan Bermain (Buku Pegangan Guru Penjasdi Sekolah Dasar)*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Husdarta dan Saputra Y.M. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Dikjen Olahraga.
- Kirkendall. 1987. *Measurement and Evaluation For Physical Educators (Second Edision)* Human Kinetics Publishers. Ine Champaign. Illinois.
- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Schmidt A. R. 1988. *Motor Control and Learning: A Behavioral Emphasis*. Edisi ke-2. Champaign Illinois: Human Kinetics Publishers, Inc.