

## **Perbandingan Model Pendekatan Taktis Dan Pendekatan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti**

Muhamad Willy A.<sup>1</sup>, Jajat Darajat KN<sup>2</sup>, Arif Wahyudi<sup>3</sup>

*Universitas Pendidikan Indonesia*

### **ABSTRAK**

Hasil temuan peneliti dari 40 siswi sebagai objek penelitian di dapat signifikansi sebesar 0,000 presentasi peningkatannya sebesar 23,14% atau ( $8,35 \pm 1,31$  vs  $10,70 \pm 1,13$ ) untuk pendekatan taktis dan 0,004 untuk pendekatan tradisional presentasi peningkatannya adalah sebesar 15,52% atau ( $8,05 \pm 1,32$  vs  $9,30 \pm 1,26$ ) perbedaan didapat signifikansi sebesar 0,000 presentasi peningkatannya sebesar 88% atau ( $2,35 \pm 0,67$  vs  $1,25 \pm 0,55$ ) dari hasil penelitian tersebut maka didapat hasil pendekatan taktis lebih besar signifikansinya dibandingkan pendekatan tradisional, maka dari itu peneliti merekomendasikan penggunaan pendekatan taktis untuk olahraga permainan.

Kata kunci: Model Pendekatan Taktis, Model Pendekatan Tradisional, Belajar Permainan Kasti, Permainan Kasti.

### **PENDAHULUAN**

Permainan kasti merupakan permainan yang dimainkan di lapangan dengan ukuran lapang permainan 30 x 60 m, dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 x 53m dan ukuran terkecil 30 x 45 m, dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 x 50 m untuk ukuran anak-anak, dan terdapat alat-alat permainan seperti kayu pemukul, bola yang berdiameter 19-20 cm dan beratnya antara 70-80 gram dengan lama permainan 2 x 20 menit, terdapat regu terdiri atas 12 orang, terdapat peraturan dan wasit. Jumlah pemain pada permainan kasti dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regunya terdiri dari 12 orang pemain, dan pemain cadangan 6 orang, setiap pemain dari masing-masing regu harus memakai nomor di dada dan di punggungnya, yang berurutan mulai dari nomor 1 sampai dengan 12, sedangkan untuk pemain cadangan dari nomor 13 ke atas.

Untuk kepentingan penelitian ini, materi pembelajaran permainan kasti yang akan dipelajari meliputi: keterampilan melempar bola, memukul bola, menangkap bola dan berlari, yang pembelajaran berikut akan di ajarkan melalui model pendekatan taktis dan tradisional sebagai perbandingan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam permainan kasti.

Griffin, Mitchell, & Oslin (Yudiana, 2010:26) memaparkan bahwa tujuan dari penerapan model pendekatan taktis adalah: "Penguasaan kemampuan bermain melalui keterkaitan taktik permainan dengan perkembangan keterampilan, memberikan kesenangan, memecahkan masalah dan membuat keputusan." Selanjutnya Harsono (Yudiana, 2010:92) memaparkan bahwa

Berdasarkan pemaparan yang telah dipaparkan penulis ingin menganalisis dan meneliti bagaimana Perbandingan Model Pendekatan Taktis dan Pendekatan Tradisional terhadap hasil Belajar Permainan Kasti.

## METODE

Berdasarkan permasalahan yang ada penulis menggunakan metode penelitian *Eksperimen* dengan variabel bebas yaitu model pembelajaran dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar permainan kasti.

### Populasi dan Sample Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswi SMK 45 Lembang kelas X Bisni Manajemen yang berjumlah 215 orang, sampel diambil dengan cara *Random Sampling* sebanyak 40 orang, 20 orang untuk kelompok model pendekatan taktis dan 20 orang model pendekatan tradisional.

### Instrumen Penelitian

berikut instrumen yang digunakan penulis untuk penelitian ini:

Tabel 3.1  
Instrumen Keterampilan Kasti

No.	Jenis Keterampilan Kasti	Nilai Performa		
		Baik (3)	Sedang (2)	Buruk (1)
1.	Keterampilan mencapai tiang hinggap dan mencetak poin			
2.	Keterampilan mematikan lawan			
3.	Keterampilan melambungkan bola ke pemukul			
4.	Keterampilan menangkap bola			
5.	Keterampilan memukul bola			

Berdasarkan Table 3.1 apabila siswa mempunyai keterampilan yang baik maka akan mendapat skor 3; sedangkan apabila siswa mempunyai keterampilan sedang maka mendapat skor 2; dan apabila siswa mempunyai keterampilan buruk maka siswa mendapat skor 1.

Setelah dilakukan pengolahan data perhitungan diperoleh nilai rata-rata dan simpang baku untuk setiap variabel penelitian, data-data tersebut diolah dan dianalisis secermat mungkin dengan menggunakan *SPSS for Windows versi 20*, seperti tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1  
Hasil Penghitungan Rata-rata dan Simpang Baku

Hasil belajar keterampilan kasti	Pre Test		Post Test		Gain Score	
	$\bar{x}$	sd	$\bar{x}$	sd	$\bar{x}$	sd
Pendekatan Taktis	8.35	1.31	10.70	1.12	2.35	68
Pendekatan Tradisional	8.05	1.31	9.30	1.26	1.25	55

Berdasarkan tabel 4.1 maka di dapat hasil belajar keterampilan kasti dengan menggunakan model pendekatan taktis pada *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 8,35 dan simpangan baku sebesar 1,31 sedangkan pada *post-test* diperoleh nilai rata-rata 10,70 dan simpangan baku sebesar 1,12 kemudian *gain score*-nya diperoleh nilai rata-rata 2,35 sedangkan simpangan bakunya sebesar 68, sedangkan pada model pendekatan tradisional, *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 8,05 dan simpangan baku sebesar 1,31 selanjutnya pada hasil *post-test* diperoleh nilai rata-rata 9,30 dan simpangan bakunya sebesar 1,26 kemudian *gain score*-nya diperoleh nilai rata-rata 1,25 dan simpangan bakunya sebesar 55.

### Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi dengan normal atau tidak, untuk mendapatkan hasil uji normalitas data, diperlukan suatu perhitungan uji normalitas. Pada perhitungan ini penulis akan menggunakan metode Shapiro-Wilk pada  $p\text{-value} \geq 0,05$ , yaitu untuk menguji normalitas data masing-masing variabel. Setelah dilakukan uji normalitas, maka didapat hasil sebagaimana dalam tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2  
Hasil Penghitungan Uji Normalitas Data

Data	Shapiro-Wilk		
	Statistik	P-Value	Gain Score
Pre-Test Taktis	.918	.089	.028
Post-Test Taktis	.924	.117	
Pre-Test Tradisional	.897	.036	.232
Post-Test Tradisional	.943	.268	

Keterangan:  $p\text{-value} \geq 0,05 \rightarrow$  Data Normal  
 $< 0,05 \rightarrow$  Data tidak Normal

Dari hasil data yang diperoleh hasil uji normalitas menggunakan program *SPSS for Windows versi 20*, dapat diketahui bahwa data *pre-test* taktis pada nilai  $p\text{-value}$  sebesar 0,089 yang berarti normal, data *post-test* taktis nilai  $p\text{-value}$  sebesar 0,117 yang berarti normal dan data *pre-test* tradisional nilai  $p\text{-value}$  sebesar 0,036 dalam hal ini tidak normal, sedangkan pada data *post-test* tradisional diperoleh  $p\text{-value}$  sebesar 0,268 maka data tersebut normal.

### Uji Homogenitas

Setelah dilakukan perhitungan uji normalitas langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas dengan uji Levene's Test pada  $p\text{-value} \geq 0,05$ , yang bertujuan untuk menguji apakah data yang dijadikan sampel tersebut homogen atau tidak. Dengan kata lain, uji homogenitas digunakan untuk menguji homogen tidaknya sampel yang diambil dari populasi yang sama. Salah satu syarat agar pengujian homogenitas dapat dilakukan

apabila datanya terbukti berdistribusi normal. untuk menguji homogenitas data masing-masing variabel. Setelah dilakukan uji homogenitas maka didapat hasil dalam tabel 4.3.

Tabel 4.3  
Uji Homogenitas Levene's test keterampilan permainan kasti

Data Hasil Keterampilan Permainan Kasti		$\bar{x}$	sd	f	P-value
Model Pendekatan Taktis	Pre Test	8.35	1.31	0.3	0.56
	Post Test	10.70	1.13	45	0
Model Pendekatan Tradisional	Pre Test	8.05	1.32	0.0	0.87
	Post Test	9.30	1.26	24	7
Gain Score	Pre Test	2.35	0.67	1.0	0.31
	Post Test	1.25	0.55	24	8

Keterangan: p-value  $\geq 0,05$  → Data Homogen atau mempunyai varian yang sama  
 p-value  $< 0,05$  → Data Heterogen atau mempunyai varian yang tidak sama

Berdasarkan tabel diatas maka kehomogenan dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk suatu taraf signifikansi ( $\alpha$ ) tertentu (Biasanya  $\alpha = 0.05$  atau  $0.01$ ). Sebaliknya, jika hasil uji signifikan maka kenormalan tidak dipenuhi. Pada kolom p-value, terdapat bilangan yang menunjukkan taraf signifikansi yang diperoleh. Untuk menetapkan homogenitas yang menggunakan pedoman jika signifikansi yang diperoleh  $\geq \alpha$  ( $0,05$ ), maka variansi setiap sampel sama atau homogen sebaliknya jika signifikansi yang diperoleh  $< \alpha$  ( $0,05$ ) maka variansi setiap sampel tidak sama atau heterogen, dari hasil perhitungan yang terdapat pada tabel 4.3, menunjukan data varian yang sama (homogen).

**Uji Hipotesis**

Setelah diketahui bahwa data tersebut normal dan homogen maka langkah terakhir dari analisi data adalah menguji hipotesis penelitian. Untuk memecahkan masalah penelitaian dan menjawab hipotesis yang diajukan dalam penelitian, penulis akan menggunakan uji t skor berpasangan pada p-value  $\leq 0,05$ .

**Hipotesis Pertama**

Tabel 4.4  
Hasil Uji-t berpasangan pengaruh model pendekatan taktis terhadap hasil belajar permainan kasti pada hipotesis pertama

Data Hasil	Pre-Test	Post-test	b	t	p-value	Persen
------------	----------	-----------	---	---	---------	--------

Keterampilan Permainan Kasti					Peningkatan			
	$\bar{x}$	sd	$\bar{x}$	sd				
Model Pendekatan Taktis	8.35	1.31	10.70	1.13	2.35	6.081	0.000	23.14%

Keterangan: p- value  $\leq 0,05$  → terdapat peningkatan hasil belajar bermain kasti yang signifikan > 0.05 tidak terdapat peningkatan hasil belajar kasti yang signifikan

Dari hasil yang didapat dalam uji t skor berpasangan serta untuk menjawab hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini, maka akan di jabarkan berikut ini:

Model pendekatan taktis dapat meningkatkan hasil belajar permainan kasti di SMK 45 Lembang.

Output p-value dari tabel diatas signifikasinya adalah 0,000 maka hipotesis yang pertama diterima dan presentasi peningkatannya sebesar 23,14%.

Hipotesis Kedua

Tabel 4.5  
Hasil Uji-t berpasangan pengaruh model pendekatan tradisional terhadap hasil belajar permainan kasti pada hipotesis kedua

Data Hasil Keterampilan Permainan Kasti	Pre-Test		Post-test		b	t	p-value	Persen Peningkatan
	$\bar{x}$	sd	$\bar{x}$	sd				
Model Pendekatan Tradisional	8.05	1.32	9.30	1.26	1.25	3.066	0.004	15.52%

Keterangan: p- value  $\leq 0,05$  terdapat peningkatan hasil belajar bermain kasti yang signifikan

> 0.05 → tidak terdapat peningkatan hasil belajar kasti yang signifikan

Model pendekatan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar permainan kasti di SMK 45 Lembang.

Berdasarkan p-value pada tabel di atas didapat signifikasinya adalah 0,004, maka hipotesis kedua diterima dan presentasi peningkatannya adalah sebesar 15,52%.

Hipotesis ketiga

Model pendekatan taktis lebih baik dalam meningkatkan keterampilan permainan kasti.

Pada pengujian hipotesis ketiga ini penulis menggunakan uji-t tidak berpasangan pada P-value  $\leq 0,05$ , uji digunakan untuk menganalisis perbedaan pengaruh antara model pendekatan taktis dan tradisional terhadap peningkatan hasil belajar permainan kasti dan dituangkan dalam tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6  
Hasil Uji-t tidak berpasangan perbandingan model pendekatan taktis dan pendekatan tradisional terhadap hasil belajar permainan kasti

Data	Model	Model	b	t	p-	Persen
------	-------	-------	---	---	----	--------

	Pendekatan Taktis		Pendekatan Tradisional		t	value	perbedaan	
	x	sd	x	Sd				
	Hasil Belajar Kasti	2.35	0.67	1.25				0.55

Keterangan:  $p\text{-value} \leq 0,05 \rightarrow$  terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar bermain kasti yang signifikan  
 $> 0,05 \rightarrow$  tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kasti yang signifikan

Berdasarkan p-value pada tabel di atas didapat p-value atau signifikasinya 0,000, maka hipotesis ketiga diterima karena p-value atau signifikasinya  $\leq 0,05$  dan presentasi perbedaan adalah sebesar 88% yang berarti perbedaan pengaruh antara model pendekatan taktis dan pendekatan tradisional sangat besar.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penghitungan dan pengolahan data secara statistik, uji Normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan *SPSS for Windows versi 20* yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal, uji homogenitas menyatakan bahwa data tiap kelompok homogen, dan melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t skor berpasangan untuk hipotesis pertama dan kedua sedangkan untuk hipotesis ketiga menggunakan uji-t skor tidak berpasangan, hasil penelitian ini memberikan jawaban dari permasalahan penelitian yang diangkat penulis dalam penelitian yang penulis lakukan selama enam belas (16) pertemuan. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari diterimanya hipotesis yang penulis paparkan, sebagaimana dalam hipotesis yang penulis ajukan adalah sebagai berikut: (1) model pendekatan taktis dapat meningkatkan hasil belajar permainan kasti di SMK 45 Lembang, sebagaimana dari hasil penghitungan uji-t berpasangan bahwa *pre-test* nilai rata-rata didapat 8,35 dan *post-test* didapat nilai rata-rata sebesar 10,70 sedangkan p-value didapat 0,000 dan persen peningkatannya sebesar 23,14%, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran permainan kasti dengan menggunakan model pendekatan taktis dapat meningkatkan hasil keterampilan bermain kasti yang signifikan. Permainan atau olahraga; (2) model pendekatan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar permainan kasti di SMK 45 Lembang, sebagaimana dari hasil penghitungan uji-t berpasangan bahwa *pre-test* nilai rata-rata didapat 8,05 dan *post-test* didapat nilai rata-rata sebesar 9,30 sedangkan p-value didapat 0,004 dan persen peningkatannya sebesar 15,52%, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran permainan kasti dengan menggunakan model pendekatan tradisional dapat meningkatkan hasil keterampilan bermain kasti yang signifikan walaupun tidak sebesar dari model pendekatan taktis. (3) model pendekatan taktis lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar permainan kasti dibandingkan dengan model pendekatan tradisional pada siswa SMK 45 Lembang, pada hipotesis ketiga ini dilakukan dengan uji-t tidak berpasangan, dengan didapat nilai rata-rata pada model pendekatan taktis sebesar 2,35 dan pada model pendekatan tradisional didapat nilai rata-rata sebesar 1,25 dan p-value 0,000 dengan persen perbedaan sebesar 88%, berdasarkan hasil penghitungan nilai rata-rata model pendekatan taktis lebih besar dibandingkan dari nilai rata-rata pendekatan tradisional, ini menunjukkan bahwa model pendekatan taktis lebih baik dalam meningkatkan keterampilan permainan kasti dibandingkan dengan model pendekatan tradisional.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan pengolahan dan analisis data dengan bantuan *SPSS for Windows versi 20*, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut maka yang pertama model pendekatan taktis dapat meningkatkan hasil belajar permainan kasti siswi SMK 45 Lembang sebesar, yang kedua model pendekatan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar permainan kasti siswi SMK 45 Lembang sebesar, yang ketiga model pendekatan taktis lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar permainan kasti siswi SMK 45 Lembang dibandingkan dengan model pendekatan tradisional, dengan persen perbedaan peningkatan sebesar 88%.

## **Saran**

Kepada para guru pendidikan jasmani, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pendekatan taktis dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran permainan kasti yang lebih memberikan pengaruh yang signifikan. Kepada rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian tentang pendekatan taktis, penulis menganjurkan untuk mencari variabel dan sampel penelitian yang lebih relevan demi kemajuan ilmu pendidikan khususnya bidang.

## Daftar Pustaka

- Kholik. (2011). *Metode Pembelajaran Konvensional*. [Online].  
Tersedia:<http://wordpress.com/2011/11/08/metode-pembelajaran-konvensional>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suparlan, dkk. (2010). *Permainan Bola Kecil*. Bandung: FPOK  
Tersedia:<http://repository.upi.edu>
- Yudiana. (2010). *Implementasi Model Pendekatan Taktis dan Teknis dalam pembelajaran Permainan Bola Voli Pada Pendidikan Jasmani Siswa SMP*. Desertasi Doktor pada SPS UPI Bandung.