

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Penelitian ini bertujuan meneliti pengaruh model pembelajaran dan persepsi motorik terhadap keterampilan gerak dasar, pemahaman konsep bermain *field game* pada siswa sekolah dasar. Sebelum penelitian inti, terlebih dahulu dilakukan penelitian pengaruh model pembelajaran modifikasi permainan *field game* (*kick ball*). Model pembelajaran tersebut meliputi TGfU dan *Direct Instructional*. beberapa permasalahan yang mendasari penelitian ini yaitu (1) modifikasi permainan *field game* agar lebih menarik dan dapat dipergunakan untuk siswa sekolah dasar, (2) penguasaan keterampilan gerak dasar siswa, (3) pemahaman konsep bermain dalam permainan *field game* secara kognitif, dan (4) pemahaman konsep bermain secara operasional (bermain), (5) modal untuk dapat bermain adalah keterampilan gerak dan level pemahaman, untuk belajar keterampilan gerak dibutuhkan memori persepsi terhadap gerak (persepsi motorik) dan pemahaman penguasaan gerak. Permainan *field game* yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah *kick ball* modifikasi.

Bermain *game* memerlukan keterampilan dan pemahaman terhadap peraturan permainan dalam *game*. Kurangnya keterampilan dapat diidentifikasi sebagai kurangnya pengalaman belajar. Belajar atau latihan ini menjadi perhatian bagaimana dan dengan cara apa, serta kualitasnya seperti apa? Hal ini penting karena *game* (permainan) adalah media yang penting dalam pendidikan jasmani. Kapan dan bagaimana menyampaikan *game* ini menjadi permasalahan pelik yang terus berkembang. Pada kenyataannya, *game* telah menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan jasmani pada banyak sekolah (Copel & Susan, 2000: 124). Penelitian yang dilakukan oleh Bunker dan Thorpe pada 1986 menyatakan bahwa 65% pendidikan jasmani adalah *game*. Demikian pula penelitian berikutnya pada 1994 oleh Penney & Evan menyatakan bahwa 75% pendidikan jasmani adalah *game*. Permainan dalam TGfU dibagi atas *invasion*, *net*, *target*, dan *field game*.

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ketika modal dasar (gerak dasar dan teknik dasar) kurang maka akan ada kesulitan untuk menguasai permainan, ditambah dengan berbagai peraturan. Selain itu, permasalahan persepsi motorik masih sangat kurang diperhatikan dengan beberapa argumentasi. Permasalahan bagaimana menyampaikan game? Apakah dengan cara yang telah turun-temurun atau menggunakan model atau pendekatan baru? Hal ini patut menjadi pertimbangan dengan melihat kemajuan serta bukti penelitian efektivitas sebuah pendekatan. Berikut ini paparan beberapa latar permasalahan sehingga penelitian ini dilaksanakan.

#### 1. Permasalahan pemahaman konsep bermain

Pemahaman konsep bermain dapat dimanifestasikan dalam beberapa hal. Pertama penguasaan terhadap pengetahuan, kedua penguasaan terhadap keterampilan, ketiga penguasaan terhadap strategi dan taktik, keempat penguasaan terhadap peraturan permainan, dan kelima penguasaan terhadap konteks permainan. Pemain yang hebat adalah pemain yang menguasai dan mampu memutuskan kelima elemen tersebut serta menyelesaikan kasus (konteks) dengan hasil yang menguntungkan bagi *team*. Ketika salah satu dari komponen tersebut tidak diketahui sampai pada taraf pemahaman, pemain akan merasakan kesulitan untuk bermain dalam permainan apapun (*invasion, net, target, dan field game*). Bukti penelitian membuktikan hal ini berdasarkan penelitian deskriptif Stephen Mitchell (2011) tentang perbedaan dalam membuat keputusan antara pemain yang berpengalaman dan pemain pemula pada olahraga sepak bola. Studi *cross sectional* yang menerangkan perbedaan antara pemain muda ahli (sepak bola)  $n=55$  dan pemain pemula  $n=74$  dalam kemampuan membuat keputusan selama bermain. Kemampuan bermain diamati dengan rekaman dan pengetahuan dilakukan dengan menganalisis hasil observasi. Pengambilan keputusan dilakukan terhadap dua hal yaitu pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pemilihan teknik (*passing, bergerak dengan bola, tanpa bola, penjagaan, tackling, serta merebut bola*) dan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan konteks taktik *game*. Pemain ahli lebih tinggi dalam kemampuan pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan berbeda ketika dilihat pada setiap level keahlian, terjadi peningkatan sesuai

peningkatan umur. Penelitian kedua dilakukan oleh Fujii et. all (2014) tentang reaksi pemain basket pemula dan terampil terhadap antisipasi. Hasil penelitian juga mengindikasikan bahwa orang yang memiliki pengalaman bergerak atau latihan akan lebih memiliki kepekaan dan kecepatan gerak.

Kedua, ilustrasi di atas merupakan bukti bahwa pemahaman konsep bermain membutuhkan penguasaan kelima komponen yang telah disebutkan. Ketika salah satu dari keempat komponen tersebut tidak terkuasai, maka akan mengalami kesulitan bermain dengan baik. Kedua penelitian di atas memandang permainan dari sisi tingkat keterampilan (pengalaman belajar), berdasarkan tingkat keterampilan akan berbeda dalam memutuskan permasalahan berkaitan dengan pemilihan teknik (passing, bergerak dengan bola, tanpa bola, penjagaan, tacling, dan merebut bola). Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman terhadap konsep bermain adalah hal yang mutlak harus diberikan kepada anak agar anak dapat bermain dengan baik. Anak tidak mampu bermain menghadapi permasalahan dalam *game* ketika pemahaman terhadap keempat elemen tersebut kurang. Anak yang memiliki keterampilan melempar dapat diasumsikan dapat bermaian *baseball* atau kasti, tetapi kenyataannya keterampilan tersebut masih harus ditambah dengan kemampuan menangkap untuk bertahan dan kesadaran akan kontek dan peraturan. Demikian juga anak yang cepat berlari seharusnya dapat bermain sepak, bola, bola basket dan semua olahraga beregu dan memiliki keuntungan dari kemampuannya tersebut. Kenyataan di lapangan dalam olahraga *game* tidak berjalan demikian. Penguasaan keterampilan secara parsial sangat penting tetapi lebih penting adalah menggunakan pengetahuan dan penguasaan parsial tersebut dalam konteks permainan.

Permasalahan kedua, diduga akan sangat mustahil bagi siswa untuk menguasai pemahaman konsep bermain dengan sistem pendidikan jasmani yang ada. Kenyataan kurikulum di Indonesia setiap semester selalu memberikan tiga sampai empat permainan ataupun olahraga dalam proses belajar mengajar. Sebagai ilustrasi bahwa mahasiswa untuk lulus dari S1 pendidikan olahraga, pendidikan jasmani, ataupun kepelatihan minimal dalam satu cabang olahraga

diberikan dalam 16 kali pertemuan. Ketika hal ini dibandingkan dengan siswa sekolah level dibawahnya menjadi sulit bagi siswa untuk menguasai pemahaman konsep bermain. Ketika merujuk pada penelitian pemahaman konsep bermain ternyata semua penelitian menggunakan satu cabang dengan treatment minimal 3 dan ada yang sampai 24 kali pertemuan. Bohler (2011) terhadap *game* jenis net game, (Griffin et al., 2001; Howarth & Walkuski, 2003 tentang pengetahuan sepak bola (French & Thomas, 1987) (Rink, French, & Graham, 1996), (French, Werner, Taylor, Hussey, & Jones, 1996). Pengamatan terhadap permainan dilakukan dengan berpedoman pada GPAI dan modifikasinya sesuai dengan kebutuhan.

Permasalahan ketiga katiannya dengan pemahaman konsep bermain berjenjang bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan pada pertimbangan tingkat kesulitan *game* akan lebih baik jika dipilih *game* yang mudah kesulitannya tetapi menyenangkan untuk dimainkan dan dapat dipergunakan untuk proses belajar mengajar. *Field game* dapat menjadi pilihan untuk sekolah dasar, salah satu alasannya seperti yang diungkapkan Mitchel & Collier yang dikutip oleh Fisette et al (Oct 2010) *Striking/fielding and target games have less "flow" and a slower pace compared to invasion and net/wall games, which decreases the level of tactical complexity in them.* Permainan *field game* terdiri atas beberapa cabang di antaranya rondes, kriket, softball baseball. Baseball softball telah masuk dalam event PON ataupun event yang lebih besar antarnegara. Permainan ini belum masuk dalam olahraga wajib dalam kurikulum. Hal ini dimungkinkan karena peralatan yang relatif mahal bila dibandingkan dengan olahraga yang lain. Didukung oleh Mitchel & Collier ( Fisette et al Oct 2010) *invasion and net/wall games tend to be the most commonly taught in physical education curricula (Mitchell & Collier, 2009), whereas striking/fielding and target games are taught less frequently.* Permainan *field game* di sekolah dasar yang telah dimainkan adalah kasti. Melihat karakteristik kasti dengan bola dilempar dan dipukul seperti pada permainan baseball softball dengan bola yang keras anak akan cenderung takut (terlebih putri) dan memukul cenderung lebih sulit bagi

pemula Doolittle, Sarah (Sep 1995) *striking skills are difficult for most beginners, eliminating those skills enables students to concentrate on other parts of the game.* Permainan *field game* dalam memainkan membutuhkan kemampuan teknik dasar yang baik serta tentunya memiliki nilai yang positif terhadap orang yang melakukan permainan ini. Permasalahannya kendala adalah permainan ini selalu dilakukan dengan bola kecil, dilempar serta memukul bola dari pelembar. Kemampuan *open skill* dengan bola kecil akan menyulitkan ketika diajarkan pada siswa yang kurang memiliki kemampuan gerak dasar yang kurang.

Permainan ini belum lazim dimainkan di Indonesia sehingga penelitian ini harapannya dapat menjadi hal yang baru bagi permainan *field game* di sekolah dasar. Permasalahan berikutnya dalam *field game* adalah lapangan yang luas dengan peralatan yang mahal. Kedua hal ini jika tidak diatasi maka *field game* akan selamanya menjadi olahraga yang tidak populer, sehingga jika dilihat dari tingkat kesulitan permainan ini mudah dan menyenangkan untuk dimainkan menjadi permainan yang tidak akan pernah dimainkan. Berkenaan dengan hal tersebut permainan ini harus disesuaikan dengan kondisi ketersediaan sekolah yang sebagian besar memiliki ukuran lapangan kecil.

Di samping keterampilan gerak dasar yang dibutuhkan juga dibutuhkan kemampuan untuk memahami taktik pertandingan agar dapat memenangkan pertandingan. Taktik yang dibutuhkan telah dibahas sebelumnya minimal adalah taktik bertahan dan taktik menyerang yang di dalamnya membutuhkan kerjasama *team*. Dalam usaha untuk melaksanakan taktik ini dibutuhkan kemampuan berfikir yang cepat dan membawa tubuh untuk bergerak agar dapat memenangkan pertandingan.

Masih perlu pembuktian bahwa permainan ini dapat dipergunakan untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan meningkat menjadi teknik dasar anak sekolah dasar serta mendidik pemahaman konsep bermain dengan beberapa alasan: gerakan dalam permainan ini cukup kompleks ada terkandung hampir semua gerak keterampilan gerak dasar. Kedua permainan ini dapat menjadi

pengantar untuk pengenalan ke cabang olahraga *soft ball*, *base ball*. Hal ketiga permainan ini dapat menjadi sarana untuk belajar terhadap penguasaan “*space awareness*” yang dapat ditransfer ke cabang olahraga lain yang membutuhkan keterampilan yang sama. Keempat permainan ini mudah dilaksanakan dengan aturan dengan modifikasi sarana prasarana akan mempermudah pelaksanaan permainan. Kelima permainan ini membutuhkan kemampuan pemecahan taktik sehingga akan dapat merangsang siswa untuk berfikir dalam memecahkan permasalahan gerak yang dibutuhkan.

## 2. Permasalahan keterampilan gerak dasar

Kurangnya penguasaan siswa terhadap keterampilan gerak dasar dapat mempengaruhi penguasaan keterampilan teknik dasar menuju pada spesifik ke cabang olahraga. Bukti penelitian menunjukkan bahwa anak yang kurang penguasaan dalam gerak dasar anak memiliki nilai transfer negatif terhadap aktivitas jasmani. Kegagalan dan keterlambatan untuk mencapai keterampilan motorik dasar dapat memiliki efek negatif jangka panjang pada anak, kurangnya keterampilan ini dapat membatasi anak bergabung dalam beraktivitas, permainan kelompok dan olahraga selama bertahun-tahun sekolah dan sampai menjadi dewasa dan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, mental, dan sosial (Doan and Scherman 1987; Hartup 1983; Hops and Finch 1985; Page et al. 1992, dalam NCCDPHP, 2000; Poest, Williams, Witt & Atwood, 1989 dalam Benelli, Cecelia, Yongue, Bill, 1995; Pica (2000) dalam Joanne Hui-Tzu Wang, 2004 ; Anthony D Okely, Michael L Booth, Tien Chey, 2004; Lisa M Barnett, Eric van Beurden, Philip J Morgan, Lyndon O Brooks, John R Beard, 2010; Jacqueline D Goodway, Leah E Robinson, Heather Crowe, 2010). Kumpulan review penelitian ini menggambarkan betapa berbahayanya efek terhadap anak ketika permasalahan gerak dasar ini tidak diatasi dari pendidikan gerak awal. Permasalahan ini sangat penting untuk diatasi.

Kenyataan menunjukkan penyebab kurangnya penguasaan siswa terhadap keterampilan gerak dasar ini, antara lain kurangnya kualitas belajar mengajar

yang ada di sekolah-sekolah karena beberapa hal seperti terbatasnya lahan, sarana, penguasaan guru terhadap materi ataupun penguasaan model pembelajaran. Berkenaan dengan materi pelajaran olahraga yang diminati oleh siswa pada umumnya adalah olahraga beregu. Olahraga beregu memiliki banyak ragam dan untuk menjembatani ke olahraga terdapat *game* yang menyerupai olahraga tersebut.

Gerak yang harus diberikan semasa sekolah dasar dapat dibedakan atas keterampilan gerak dasar dan keterampilan dasar cabang olahraga. Keterampilan gerak dasar terdiri dari “...*basic movement skills* (i.e., *throwing, kicking, catching, running, jumping, and hopping*) ... (Clark & Metcalfe, 2002; Seefeldt, 1980 dalam Leah E Robinson, Jacqueline D Goodway, 2009). Bullus 2007: 10-11). Menurut Pangrazi (1992: 14-15) *Fundamental skill these skills set the foundation for adult activity and form the basis of competent movement, ... the fundamental skills are divided into three categories; locomotor, non locomotor, manipulative skills.*

Penguasaan keterampilan gerak dalam setiap fase membutuhkan dorongan dan rangsangan dari orang dewasa (dalam konteks ini guru). Pembelajaran gerak dalam pendidikan jasmani dicurigai belum cukup untuk memberikan pengalaman yang cukup agar menyenangkan gerak. Agar anak senang terhadap gerak maka perlu diberikan kesempatan yang cukup dan memiliki pengalaman berhasil dalam fase perkembangan belajar gerak.

Penguasaan siswa dalam kesadaran akan ruang bergerak memberikan transfer dalam kegiatan aktivitas olahraga. Kemampuan lempar tangkap merupakan kemampuan yang memiliki transfer ke beberapa cabang olahraga. Melempar dapat ditransfer ke bola voli, *soft ball- base ball*, tenis, tenis meja, bola basket, polo air, lempar dalam atletik. Menendang dapat ditransfer dalam olahraga sepak bola. keterampilan gerak dasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterampilan gerak dasar yang berhubungan dengan keterampilan bermain kick ball modifikasi.

Pembahasan permasalahan gerak dasar ini telah memberikan bukti baik secara empiris ataupun teoritik bahwa secara teoritik terdapat bermacam gerak yang harus dikuasai anak untuk menjamin partisipasi dalam aktivitas jasmani. Hal ini di dukung oleh berbagai penelitian. Kenyataan menunjukkan efek yang kurang baik ketika gerak dasar tidak terkuasai dan juga di dukung oleh berbagai penelitian. Serta kenyataan bahwa masih terjadi penguasaan gerak dasar yang kurang dibuktikan dengan bukti penelitian. Sehingga peningkatan penguasaan gerak dasar siswa masih menjadi hal yang penting untuk dilakukan penelitian.

### 3. Persepsi motorik

Pendidikan jasmani seharusnya memfasilitasi agar anak berperan serta dalam aktivitas jasmani. Baik itu olahraga ataupun permainan. Dalam pembahasan terhadulu keikutertaan dalam aktivitas jasmani dipengaruhi oleh penguasaan gerak dasar, hal kedua kemampuan bermain dengan baik dipengaruhi oleh pemahaman terhadap konsep bermain. Hal ini dapat dipahami sebagai dua hal yang besar pertama kualitas penguasaan gerak (psikomotor) dan penguasaat pemahaman bermaian (kognitif dan psikomotor). Bukti penelitian menunjukkan bahwa penguasaan psikomotor ataupun kognitif ini mengandung unsur keterlibatan persepsi motorik. Kenyataan di lapangan dari sudut belajar gerak persepsi motorik masih kurang diperhatikan. Hal ini terlihat dari proses belajar mengajar yang secara seragam dilakukan secara klasikal. Berdasarkan beberapa penelitan yang ditemukan persepsi motorik memiliki korelasi terhadap belajar gerak Haggard (2013). Shmuelof\_, Krakauer, Mazzoni, (2012) Penguasaan, kemampuan menulis (Tseng, Elizabeth, 1994) , keseimbangan statis dan dinamis koordinasi Hatzitaki et.all (2002), persepsi motorik terhadap kinerja motorik dan kognisi (Parush et.all, 2000). Dalam semua penelitian menyebutkan bahwa persepsi motorik memiliki kaitan terhadap beberapa variabel tersebut. Secara lebih nyata seperti pernyataan yang dikemukakan oleh Thomas (1982). Penelitian di atas menunjukkan bahwa ada keterkaitan antara persepsi motorik terhadap gerak



(psikomotor) dan kognisi. Terhadap kognisis ini dalam permainan olahraga identik dengan pemahaman konsep bermain.

Argumentasi secara teoritis perihal persepsi motorik saling bersinggungan dengan perkembangan gerak. Thomas (1982: 62) menyatakan bahwa persepsi motorik berpengaruh terhadap fungsi kognitif dengan dua pernyataannya yang menyatakan bahwa ada hubungan sebab akibat antara keterampilan persepsi motorik dengan prestasi akademik, yang kedua telah berkembang teori yang menyatakan bahwa beberapa keterampilan persepsi motorik merupakan landasan untuk kesiapan belajar. Sebagai contoh kemampuan koordinasi mata tangan akan berpengaruh terhadap kemampuan menulis. Lebih lanjut ada pernyataan yang mengatakan bahwa ada hubungan antara keterampilan gerak kognitif dan persepsi motorik. *Movement skill and cognitive function have frequently been linked together and sometimes are labeled perceptual motor development. Perceptual motor development sometime is used interchangeably with motor development (Thomas & Amelia, 1988: 62)*. Dari kajian transfer ke motorik Hatzitaki (Jun 2002) mengungkapkan *Perceptual-motor contributions to static and dynamic balance control in children*. Berdasarkan pada kajian ini dapat ditekan bahwa persepsi motorik merupakan hal yang sangat penting. Apa yang akan terjadi ketika persepsi motorik ini kurang atau tidak diperhatikan? Berdasarkan beberapa penelitian dan pendapat di atas setidaknya akan terjadi pertumbuhan yang kurang bagus, kedua perkembangan gerak yang kurang optimal, ketiga fungsi kognisi yang kurang optimal. Dari ketiga ini ada yang berpengaruh langsung dan tidak langsung.

Pertama ketika persepsi motorik kurang baik maka anak akan tumbuh kurang baik. Pemahaman dari pernyataan ini adalah ketika anak memiliki persepsi motorik yang kurang baik hal ini berkaitan dengan kesempatan untuk mempelajari gerak yang baru dan kesempatan untuk bergerak. Persepsi motorik yang kurang maka kemampuan untuk belajar gerak menjadi kurang. Ketika anak kurang kesempatan belajar gerak maka dapat diasumsikan penguasaan terhadap gerak juga kurang. Kurangnya penguasaan gerak akan membatasi anak untuk

bersosialisasi dalam aktivitas jasmani. Kurang bersosialisasi dalam aktivitas jasmani menjadikan anak kurang aktif, sehingga anak yang kurang aktif cenderung mengalami masalah dengan pertumbuhan karena secara fisiologi kualitas jaringan ataupun organ kurang baik.

Kedua, pernyataan yang menyatakan bahwa ketika persepsi motorik kurang maka perkembangan gerak kurang optimal. Berdasarkan pada pengertian persepsi motorik adalah *ability to receive, interpret, and respond successfully to sensory information. Perception is the act of interpreting relevant stimuli recorded through one's sensory apparatus. Motor refers to the response produced* (Kruger, 1997: 126-127)". Persepsi motorik adalah kemampuan untuk menerima, mengartikan, merespon dengan benar. Lebih lanjut persepsi itu sendiri adalah bertindak sesuai dengan rangsangan yang diartikan/dipahami berdasarkan sensor (salah satu atau beberapa panca indera) dalam bentuk gerak. Ketika misalnya anak kurang kemampuan dalam pengalaman mengolah bagaimana dan apa yang harus dilakukan ketika bola datang sementara bola itu harus ditangkap, ada kemungkinan anak tersebut tidak tahu bagaimana menangkap bola dan untuk apa bola ditangkap. Ada kemungkinan bola datang mengenai wajah dahulu baru kemudian anak tersebut memegang wajahnya dengan ekspresi tersentak.

Ketiga, pernyataan fungsi kognisi yang kurang optimal. Pernyataan ini dapat memiliki makna yang luas. Konteks dalam permasalahan penelitian ini adalah dalam aktivitas gerak bermain. Dalam menyelesaikan permasalahan bermain anak harus memahami peraturan, strategi, taktik dan memiliki kemampuan gerak yang cukup. Beberapa hal tersebut adalah model dasar untuk bermain. Konteks sebuah permainan ketika anak kurang dalam persepsi motorik akan kesulitan untuk menggabungkan kemampuan ini dalam pengambilan keputusan yang intinya "saya harus berbuat apa dan bagaimana caranya?". Sebuah contoh kaitannya kemampuan persepsi terhadap objek di luar tubuh aplikasi dalam permainan sepak bola. Ada dirinya yang menempati posisi tertentu (penyadaran diri), objek luar (bola, teman team, teman lawan, luas lapangan, arah bola, dimana gawang sendiri dan lawan), data ini adalah berbagai hal yang harus dipahami, disadari sebagai

dasar untuk mengambil keputusan “saya harus berbuat apa ketika bola datang kepada saya?”. Pengalaman pengamatan dan masa lalu peneliti ketika siswa masih duduk sampai kelas 3 sekolah dasar ketika bola datang kepada seorang anak maka sebagian besar anak (dari kedua team) akan menuju bola, sehingga akan terlihat seperti semut mengerumuni gula. Beriring dengan perkembangan kognisi, pengalaman setelah sekolah atas (SLTP) anak telah dapat melihat saya posisi apa, apa tugas, bola harus diapakan dan dikemanakan tinggal eksekusi yang dilaksanakan apakah bagus atau tidak tergantung dari tingkat keteralitian. Kasus tersebut adalah konteks penggunaan kognisi dalam olahraga yang kompleks perihal kesadaran diri, manajemen tubuh terhadap objek di luar diri serta ditambah dengan kesadaran akan peraturan (sesuatu yang abstrak). Ilustrasi ini semakin menguatkan bahwa persepsi motorik berkaitan dengan penguasaan gerak (prosedur bagaimana bergerak) dan pemahaman bagaimana bermain (penguasaan konsep bermain) dalam permainan. Semakin tinggi persepsi motorik asumsinya maka akan semakin mudah untuk belajar gerak dan berlajar permainan.

Berikut adalah sebuah ilustrasi yang hampir sama dengan pembahasan perihal persepsi motorik sebelumnya, dalam dunia olahraga Rosalie, Simon M; Müller, Sean (Sep 2012) menyatakan;

*“Similarly, in sport, individuals practice perceptual motor skills to prepare for more efficient and successful goal achievement during competition, such as: blocking an opponent's punch or kick; striking, throwing or kicking a ball; or tackling or intercepting an opponent in various situations, depending on the requirements and constraints of die context.*

Pendapat berikutnya oleh Paul E. Robinson, (2010: 148)

*Perceptual skills; skills that help the performer make sense of the environment and make a decision based on the information in the environment. For example, the tennis player assessing the ball flight of a service as it is coming over the net, and making a decision as to what shot to employ for the return*

Pemahaman dari hal di atas adalah bahwa kemampuan persepsi motorik penting untuk lebih dalam keberhasilan di kompetisi seperti kemampuan mengeblok bola dari lawan (memukul atau menendang), melempar, merebut

**Y. Touvan Juni Samodra, 2015**

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam berbagai situasi tergantung dari konteks. Dicontohkan bahwa pemain tenis akan memutuskan cara mengembalikan bola dalam permainan. Kasus yang diungkapkan oleh Robinson di atas ketika dianalisis terdapat bagian-bagian dari persepsi motorik di antaranya kemampuan visual (melihat bola datang, melihat *space* diri sendiri yang dimiliki, melihat posisi lawan, melihat *space* kemungkinan bola harus ditempatkan), kemampuan kognisi (menginterpretasi harus berbuat apa, memutuskan harus menggunakan teknik apa) dan kemampuan motorik (bagaimana melakukan) dan terakhir eksekusi. Eksekusi dilakukan masih dalam kerangka peraturan dalam game.

Kenyataan di lapangan dalam pendidikan jasmani variabel persepsi motorik ini masih diabaikan dengan pembelajaran yang klasikal baik untuk pembelajaran gerak atupun permainan. Meskipun secara teoritis, bukti penelitian menunjukkan persepsi motorik merupakan hal yang penting dalam perkembangan siswa belum menjadi pertimbangan dalam proses belajar motorik dan lebih jauh lagi dalam belajar permainan.

#### 4. Model pembelajaran

Rendahnya kualitas pembelajaran kemungkinan karena penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat. Data menunjukkan guru pendidikan jasmani di Pontianak kota dan Kalimantan Barat umumnya adalah alumni dari sekolah guru olahraga (SGO). Mulai tahun 2008 terdapat kelas penyetaraan dengan jumlah mahasiswa kurang lebih 90 per angkatan. Kurikulum yang diajarkan masih pada pendekatan gaya mengajar dalam pendidikan jasmani dan belum menyentuh pada pemberian model pembelajaran yang berkembang dewasa ini. Ketika peneliti menitipkan penyampaian beberapa model pembelajaran sebagai materi pengenalan guru-guru belum mampu menyerap dan menurut pengakuan pembimbing PPL lebih cenderung menggunakan model *direct* yang telah lama dikuasai. Perencanaan di atas kertas dalam pembuatan rencana pembelajaran dapat melakukan tetapi ketika praktek *mikro teaching* kembali pada gaya yang telah lama terbentuk. Pada periode berikutnya salah satu alumni berkenaan penelitian yang akan dilaksanakan turun ke sekolah dan mengadakan pengamatan dengan hasil sebagai berikut.

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berikutnya hasil observasi pada tanggal 10-14 September 2012 di SD 24 kota Pontianak dalam beberapa siklus adegan pembelajaran yang dilaksanakan masih kental dengan pendekatan *direct*. Sebagai contoh materi *passing* bawah dalam olahraga voley untuk siswa kelas 5 SD, siswa dibariskan menjadi empat baris dan secara bergiliran melakukan *passing* bawah satu per satu diumpun oleh guru. Dalam diskusi setelah pembelajaran ketika ditanyakan pernah menerapkan model pembelajaran yang lain seperti guru tersebut menyatakan “saya pernah dengar dan pernah diajarkan tetapi tidak pernah dilakukan, tetap pak begitu saja”. Berdasarkan pada pengamatan ini masih sangat melekat cara tradisional pembelajaran masih dilakukan di sekolah. Terjadi kasus dalam pengamatan yang dilakukan selanjutnya, guru olahraga menunjuk siswa agar tidak bermain pada waktu istirahat karena siswa tersebut mengaku alasan sakit ketika melakukan kegiatan pendidikan jasmani, tetapi sangat semangat bermain lempar tangkap bola ketika istirahat dan tidak menunjukkan adanya tanda-tanda bahwa siswa tersebut sakit. Berdasarkan dua kasus tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak sebenarnya memiliki keinginan besar untuk bermain tetapi disebabkan cara ataupun model pembelajaran yang kurang menyenangkan maka siswa kurang menikmati pembelajaran.

Kenyataan secara kelilmuan telah berkembang dan dikembangkan model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani, tetapi hal ini masih menjadi bahan diskusi di perguruan tinggi dan belum terimplementasikan sampai tingkat daerah. Salah satu model pembelajaran yang mengalami perkembangan pesat adalah model pembelajaran TGfU. Permasalahan pokok dalam penelitian ini kaitannya dengan model pembelajaran adalah sebuah keyakinan yang menyatakan model pembelajaran TGfU lebih baik dibandingkan model pembelajaran *direct* dalam mengajarkan kemampuan bermain. Berdasarkan pernyataan yang ditulis oleh Paul Webb (2006) menyinggung juga perbandingan antara pembelajaran dengan model TGfU dan model *direct* yang hanya menggunakan *drill-drill* dan mengajak siswa untuk melakukan yang seharusnya dilakukan dengan tidak menggunakan konteks *game*. Kritik dari aliran TGfU adalah bagaimana bisa anak akan bermain hanya bermodal latihan? Keterampilan teknik atau pembelajaran *game* yang disampaikan secara langsung memberikan solusi akan mengerdilkan perkembangan kognitif siswa. Keyakinan dari aliran yang dikritisi

bahwa untuk dapat bermain dibutuhkan kematangan teknik terlebih dahulu baru kemudian diaplikasikan dalam permainan. Pada model *direct instructional* meyakini bahwa untuk mencapai sukses dalam permainan dibutuhkan kemampuan teknik yang benar baru dapat bermain. Light (2004) Blomquist (2001), *the traditional approach is based on analysing skills and technique seen as being fundamental fo successfull play. Thise tehniques are practised and developed until they are performed well enough to enable the game to be played.* Dua keyakinan ini saling berseberangan dan merangsang orang untuk melakukan pembuktian termasuk dalam penelitian ini.

Penelitian telah dilakukan kaitannya keampuhan kedua model pembelajaran ini. Turner, Adrian P; Martinek, Thomas (1999) telah melakukan review terhadap penelitian yang membandingkan kedua model ini (TGfU dan *Direct*) ternyata hasilnya masih bervariasi sebagai berikut: Studi yang dilakukan oleh Gabriele and Maxwell (1995), Griffin et al., (1995), Mitchell et al., (1995), Rink et al., (1991), Turner (1996), and Turner and Martinek (1992). Juga tidak ada perbedaan yang signifikan antara pendekatan taktik dengan teknik pada olahraga badminton (French, Werner, Rink, Taylor, & Hussey, (1996), *3-week study*; Lawton, (1989), pada olahraga hockey (Turner, 1996; Turner & Martinek, (1992), pada olahraga sepakbola (Mitchell et al.,1995), pada olahraga bola voli (Griffin et al., 1995). Penelitian-penelitian ini menghasilkan kesimpulan yang sama antara kedua model pembelajaran. Penelitian penelitian diatas masih menunjukkan hasil yang tidak berbeda. Menjadi pertanyaan adalah mengapa bisa demikian mengingat kedua model tersebut memiliki dasar filosofis dan langkah yang berbeda dalam pembelajaran.

Penelitian berikutnya menyatakan hasil yang berbeda. Penelitian yang menyatakan terjadi peningkatan keterampilan pada olahraga hokey oleh (Turner 1996; Turner & Martinek, 1992) menunjukkan peningkatan pada keterampilan mendribel bola untuk kedua model. Hal ini terjadi juga pada keterampilan badminton dan keterampilan bermain (French, Wierner, Taylor, Hussey, and Jones,1996, *6-week badminton study*). McPherson and French (1991) menemukan bahwa hasil *the forehand and backhand* mengalami peningkatan pada metode teknik dan vollley pada metode taktik pada tennis. Penelitian untuk mengetahui

efek pendekatan taktik dan teknik terhadap keterampilan, pengetahuan dan bermain dalam olahraga hokey. Turner, Adrian P; Martinek, Thomas (1999). TGfU hasilnya lebih tinggi terhadap keputusan melakukan passing dan pengetahuan prosedural baik terhadap kelompok kontrol ataupun *direct*.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan pada umumnya membandingkan antara TGfU dengan pendekatan teknik (drill) masih sedikit yang membandingkan dengan model *direct instructional*. beberapa tahun kemudian hasil tersebut masih menunjukkan hasil yang kurang lebih sama dapat dilihat dalam penelitian Daniel Memmert & Klaus Roth (2007) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek latihan antara kelompok yang latihan bebas dengan kelompok yang mendapat perlakuan dengan TGfU terhadap pengembangan kreatifitas taktik olahraga *handball*, sepak bola dan hokey. Hasilnya tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap kedua pendekatan ini sampelnya.

Penelitian yang menyatakan bahwa kedua model pembelajaran ini memiliki hasil yang berbeda dilakukan oleh Minna Blomqvist, Pekka Luhtanen & Lauri Lakso (2006) melakukan penelitian tujuan penelitian ini untuk mengetahui efek dari pendekatan tradisional dengan tradisional ditambah penayangan video. Terhadap 30 mahasiswa dengan 11 pendekatan tradisional ditambah video, 10 metode tradisional dan 9 kelompok kontrol. Hasilnya terhadap pemahaman *game*, keterampilan dan unjuk kerja permainan. Ternyata dengan pendekatan tradisional ditambah penayangan video strategi hasilnya signifikan lebih tinggi. Rengasamy, Mohd Salleh Aman (2011) yang berjudul *Effect of Teaching Games for Understanding Approach on students' Cognitive Learning Outcome*. Menghasilkan kesimpulan *The results reveal that there was a significant difference between the TGfU approach group and the traditional skill approach group students on post test score*. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre test* dan *post test* antara kelompok yang mendapat perlakuan dengan TGfU dengan *Direct*.

Empat paragraf di atas merupakan gambaran beberapa penelitian yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran masih memiliki variasi hasil baik untuk penguasaan gerak (teknik) ataupun pemahaman konsep bermain. Ada yang menyatakan TGfU lebih baik ada yang menyatakan sama. Kenyataan bahwa TGfU telah dikenal tetapi belum dapat diimplementasikan sampai pada PBM

sekolah-sekolah bukan adalah kenyataan di lapangan. Hal ini terjadi juga di Australia dan Hongkong menurut Australia Light (2003) dan di Cina Yuk-kwong (2003). Sehingga pemilihan model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran merupakan permasalahan hangat terlebih TGfU bagi siswa sekolah dasar.

Pembelajaran yang dilaksanakan akan berjalan sesuai dengan yang direncanakan tidak terlepas dari bagaimana cara penyampaian kepada siswa dengan menciptakan lingkungan yang tepat. Berkaitan dengan hal ini dibutuhkan pemilihan dan penerapan model-model pembelajaran. Perkembangan peranan gerak dalam pendidikan melalui pendidikan jasmani bukan semata sebatas pada cara kualitas gerak ditampilkan oleh siswa tetapi juga nilai transer dalam ranah yang lain seperti kognitif. Harapannya akvitas jasmani dapat memfasilitasi hal tersebut. Model TGfU memberikan kesempatan siswa untuk berlatih teknik, kesadaran taktik, berpikir memahami permasalahan permainan dalam konteks aktivitas jasmani dan olahraga dengan fokus pada pemecahan masalah (*problem solving*).

Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Peorson & Weeb (2008) sebagai berikut.

*TGfU places an emphasis on the play, where tactical and strategic problems are posed in a modified game environment, ultimately drawing upon students to make decisions. It places the focus of a lesson on the student in a game situation where cognitive skills such as 'tactics, decision making and problem solving are critical...with isolated technique development utilised only when the student recognises the need for it.*

Untuk mencapai kondisi tersebut khususnya bidang pendidikan jasmani, lebih banyak menggunakan olahraga sebagai media pembelajaran. Hal ini dibutuhkan kreativitas dan harus mengubah diri agar memberikan rangsangan dan kesempatan kepada siswa untuk dapat melakukan pendidikan jasmani bukan sekedar menggerakkan badan untuk mencapai kebugaran tetapi juga mampu menjadikan pendidikan jasmani sebagai sarana latihan berpikir.

Dalam konsep pendidikan jasmani yang baru khususnya untuk olahraga permainan telah berkembang model pembelajaran yang lebih mengutamakan



siswa memiliki kemampuan berfikir dalam menghadapi situasi permainan. Model pembelajaran ini telah berkembang sejak dilontarkan pada tahun 1982 dan telah menjadi perdebatan dan juga dianut dalam sistem pendidikan jasmani dan kepelatihan. Bukti penelitian yang dilakukan oleh Malathi Balakrishnan, Shabeshan

Penelitian berikutnya dilakukan oleh McNeill, Michael CharlesFry, Joan Marian, Hairil, Johari Md (2011) membuktikan bahwa model TGfU dengan menggunakan permainan *volly ball*, *tee ball* dan *field game*, ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk bergerak baik itu putra ataupun putri. Penelitian dilakukan terhadap siswa dari umur 11-13 tahun dengan 115 siswa dalam tiga kelas yang berbeda.

Data penelitian Richard Light (2003) menunjukkan bagaimana peserta pelatihan menanggapi penggunaan TGfU dari perspektif guru.

*“ I was just shocked because I couldn’t believe how...we were always taught this inquiry approach and to question and discovery learning in every other subject and then all of a sudden I came to PE and I discovered this fantastic new approach and I thought ‘Wow’. I’d never heard of TGfU, I’d never seen that sort of approach. PE teaching for me was always standing out the front, telling people what to do” (Monica, May 1).*

Data berikut adalah pendapat dari perspektif siswa dari penelitian Richard Light (2003):

*“ I was very excited, the first one was practical. It just excited me. It was like, ‘That is how I want to teach PE’ (Kathy, May 7). When we finished the first tute so many of my friends obviously knew I wanted to be a PE teacher and they were like ‘How good was that? That makes sense’ and, ‘I’m so anti PE but I really enjoyed that lesson’. It was like, if these adults think like this then it can only benefit the kids and definitely people wanted to know how I thought bout it”*

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh Richard Light (2003) menunjukkan bahwa baik dari sudut pandang guru maupun siswa setelah mengalami dan merasakan pendekatan TGfU merasa sesuatu yang lain, yang fantastik, menyenangkan dan ingin mengulang kembali, serta ada keinginan untuk

menjadi guru olahraga (pada siswa yang masih berumur 7 tahun) karena dapat menikmati olahraga.

TGfU memfasilitasi pembelajaran teknik dengan drill berdasarkan atas kesadaran kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan taktik. Dengan demikian drill hanya dilakukan ketika dibutuhkan. Pemecahan masalah taktik disusun untuk memberikan masalah agar siswa berpikir apa solusinya. Pendekatan *direct* latihan teknik didahulukan dan permasalahan taktik diberitahu cara pemecahannya sehingga siswa menerima jadi solusi atas permasalahan taktik. Neil F. Williams berpendapat (1996) *Poor teaching practices among physical educators are often due to a lack of critical thinking. Through critical thinking, physical educators can implement developmentally appropriate physical education that fosters recreation as well as learning.* Dapat dipahami bahwa guru pendidikan jasmani biasanya memberikan pengalaman mengajar yang jelek.

TGfU adalah solusi dari kritik ini. Kenyataan penelitian yang telah dibahas di atas menunjukkan hasil yang bervariasi, sehingga pembuktian lebih lanjut masih perlu untuk dilakukan. Berdasarkan pada beberapa permasalahan yang telah dipaparkan keterkaitan setiap permasalahan adalah sebagai berikut. Bagaimana anak dapat bermain membutuhkan pemahaman terhadap konsep bermain. Konsep bermain merupakan representasi dari pengetahuan akan lima komponen. Hal kedua untuk dapat bermain dengan baik salah satunya adalah penguasaan keterampilan dasar bermain, dengan keterampilan dasar yang baik maka asumsinya anak akan dapat bermain dengan baik. Keterampilan dasar dan penguasaan konsep bermain dibutuhkan kemampuan untuk berpersepsi terhadap motorik dan peraturan. Persepsi motorik menjalankan fungsinya sebagai modal dasar untuk belajar gerak dan belajar bermain. Kalimat lain dapat dirumuskan bahwa dihipotesiskan berdasarkan pembahasan latar belakang persepsi motorik memiliki hubungan dengan kemampuan, kualitas dan belajar gerak serta memiliki hubungan dengan kemampuan memahami konsep bermain. Model pembelajaran merupakan arena intervensi lingkungan yang mempengaruhi siswa yang harapannya akan berpengaruh sehingga mengalami perubahan kemampuan. Belajar pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak membutuhkan modal (persepsi motorik) atau kemampuan persepsi motorik diduga mempengaruhi terhadap hasil belajar dengan pengaruh intervensi dari model pembelajaran. Fakta

berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan kedua model pembelajaran baik terhadap penguasaan gerak ataupun pemahaman konsep bermain masih menunjukkan hasil yang bervariasi, sehingga perlu dilaksanakan penelitian untuk meyakinkan, menyumbang, kemampuan kedua model ini. Apakah hasilnya sama atau berbeda, dengan melihat latar belakang persepsi motorik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Hopper, Tim (Sep 2002) mengungkapkan beberapa hal penyebab ketidaksihasilan pendidikan jasmani (a) sedikit siswa yang dapat mencapai pada kinerja yang diharapkan, (b) pemain yang terbatas pada teknik memiliki kemampuan pengambilan keputusan yang buruk, (c) penampilan siswa tergantung dari apa yang telah diputuskan oleh guru, (d) sebagian siswa yang lulus dari sekolah hanya mengetahui sedikit tentang *game*. Padahal kenyataan dalam kurikulum pendidikan jasmani lebih dari 60% menggunakan *game*. Bermain game anak harus memiliki model gerak dasar dan pemahaman terhadap game. Persepsi motorik merupakan variabel yang belum dilirik dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran kurang memberikan instruksional pembelajaran yang memadai sehingga dengan system kurikulum yang ada penguasaan gerak dasar ataupun penguasaan konsep bermain rendah.

Penguasaan keterampilan gerak dasar masih menjadi permasalahan. Apabila anak kurang menguasai gerak dasar maka anak cenderung untuk sulit menguasai teknik dasar, serta masih banyak lagi permasalahan yang timbul sebagai rentetan dari kurang terkuasainya gerak dasar. Bukti penelitian dalam latar belakang masalah cukup memberikan bukti.

Permasalahan persepsi motorik merupakan hal yang perlu untuk diperhatikan. Berdasarkan penelitian yang telah dipaparkan ternyata persepsi motorik ini berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam hal ini, secara tidak langsung ataupun langsung persepsi motorik memiliki peran yang besar terhadap belajar. Ketika modal persepsi motorik kurang, maka belajar gerak

akan mengalami masalah, demikian juga belajar memahami konteks, ataupun implementasi dari peraturan dalam permainan yang berimplikasi dalam konsep pemahaman bermain.

Model pembelajaran merupakan rangkaian pembelajaran berdasarkan tujuan, langkah-langkah, sistem reaksi, sistem instruksional, sistem sosial, dan dampak pengiring dalam menyampaikan materi. Tidak ada model pembelajaran yang ampuh untuk mengatasi semua masalah pembelajaran, tetapi ada kecenderungan guru menggunakan strategi *direct* dalam penyampaian pembelajaran. Strategi *direct* ini sebenarnya tidak sama dengan model *direct instructional* tetapi telah menjadi rancu. Model pembelajaran harus secara tepat digunakan sesuai dengan permasalahan materi dengan karakteristik siswa, kemampuan guru dan lingkungan. Pemilihan yang kurang tepat berakibat kurang efektifnya pembelajaran yang berlangsung.

Dua model pembelajaran yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah *direct instructional* dan *Teaching game for understanding* (Metzler, 2000). Berdasarkan pada hasil penelitian yang dipaparkan dapat dipahami bahwa kedua model ini memiliki kemampuan untuk proses belajar mengajar teknik ataupun pemahaman konsep bermain terlepas dari model pembelajaran lama dan baru. TGfU biasanya selalu dihadapkan dengan pendekatan tradisional yang telah mengakar pada banyak sekolah dan pengimplementasian TGfU sulit karena guru telah tetap pada kegiatan dari permulaan menjadi guru (sistem tradisional). Bukti lebih jauh tentang kemampuan kedua model masih diperlukan.

Berdasarkan pembahasan dalam latar belakang masalah beberapa penelitian yang ada, ternyata kedua model tersebut masih memiliki pengaruh terhadap pembelajaran. Jika kedua model ini dibandingkan maka hasilnya masih belum nyata secara berbeda.

Dari uraian di atas permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pembuktian efektifitas penggunaan model pembelajaran yang cocok untuk siswa sekolah dasar? Penelitian ini menelaah dua model

pembelajaran TGfU dan *direct instructional* dengan variabel atribut persepsi motorik.

2. Kontek belajar gerak dan penerapan dalam pemahaman konsep bermain selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, dicurigai dari sisi siswa untuk kecepatan belajar juga dipengaruhi oleh persepsi motorik. Persepsi motorik diduga berpengaruh sebagai modal dasar, baik itu untuk belajar skill ataupun kognisi (pemahaman konsep bermain) dalam hal ini perlu pembuktian kebenaran akan hal ini.
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran dan persepsi motorik tersebut terhadap keterampilan gerak dasar bermain dan penguasaan konsep bermain?

### C. Rumusan Masalah

Secara umum rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh model pembelajaran dan persepsi motorik terhadap keterampilan dasar bermain dan pemahaman konsep bermain siswa SD? Secara khusus rumusan tersebut dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh persepsi motorik terhadap hasil belajar pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar.?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan persepsi motorik terhadap hasil belajar pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar.?

### D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dua model pembelajaran dengan menggunakan permainan *kick ball* terhadap keterampilan gerak dasar dan pemahaman konsep bermain *game* siswa SD. Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui dan menguji apakah ada pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar .
2. Untuk mengetahui dan menguji apakah ada pengaruh persepsi motorik terhadap hasil belajar pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar.
3. Untuk mengetahui dan menguji apakah ada Interaksi antara model pembelajaran dan persepsi motorik terhadap hasil belajar pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar.

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran dalam pembelajaran permainan dan atau olahraga permainan. Khususnya dalam permainan *field game*. Hal kedua mendorong ditemukannya model permainan yang secara nyata dapat merangsang penguasaan keterampilan gerak dasar sebagai upaya untuk mendasari siswa dalam cabang olahraga. Ketiga semakin mendorong kajian permainan-permainan yang dapat dipergunakan sebagai media untuk pendidikan jasmani. Keempat memberikan bukti bahwa persepsi motorik memiliki peran dalam belajar gerak sebagai bahan pertimbangan dalam proses belajar mengajar.