

Pengembangan Permainan Kasbols untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bagi Siswa MTs NU Ungaran Tahun 2010

Fajar Awang Irawan*

Diterima: Mei 2011. Disetujui: Juni 2011. Dipublikasikan: Juli 2011
© Universitas Negeri Semarang 2011

Abstrak Pengembangan permainan kasbols merupakan model pembelajaran penjasorkes yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Model permainan ini merupakan variasi pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dengan permainan yang sudah ada. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Analisis menggunakan ANOVA satu faktor. Aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam kategori sedang, sedangkan untuk ketertarikan terhadap permainan kasbols sebagian besar siswa mempunyai ketertarikan yang positif dan dapat menerima permainan ini.

Kata Kunci: pengembangan; permainan kasbols; penjasorkes

Abstract Kasbols game development is penjasorkes learning model that can be used as a learning medium that appeals to students. This game is a variation model of learning that students do not feel bored with the games that already exist. This study is a research development. Analysis using ANOVA single factor. Aspects of cognitive, affective and psychomotor the category of being, while for the interest in the game kasbols most students have a positive interest and can accept this game.

Keywords: development; kasbols game; penjasorkes

PENDAHULUAN

Pembelajaran penjasorkes yang dilaksanakan di MTs NU Ungaran dengan keadaan peralatan dan perlengkapan olahraga yang terbatas sehingga aktivitas fisik yang dilakukan perlu adanya variasi pembelajaran dari permainan bola kecil agar lebih menarik yang nantinya dapat dikembangkan di sekolah lain yang memiliki sarana dan prasarana olahraga yang terbatas. Alasan ini dikuatkan karena lapangan yang digunakan tidak terlalu

luas dan ruang lingkup untuk belajar siswa juga terbatas sehingga nantinya aktivitas fisik ini dapat meningkatkan kerjasama. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu diadakan penelitian pengembangan agar olahraga softball lebih menarik dan lebih dikenal serta dapat dimainkan di setiap sekolah terutama sekolah yang mempunyai lapangan yang tidak terlalu luas. Dalam hal ini permainan kasti dan rounders akan dikombinasikan untuk mengembangkan permainan softball dengan alasan kasti dan rounders merupakan permainan yang menggunakan peralatan yang lebih sederhana dan membutuhkan lapangan yang tidak terlalu luas, selain itu kasti dan rounders juga sudah banyak dikenal siswa pada waktu masih di sekolah dasar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana bentuk pengembangan permainan kasbols yang sesuai dengan media pembelajaran permainan bola kecil pada siswa, apakah model yang dikembangkan tersebut menarik untuk membuat siswa mengikuti pembelajaran dan apakah permainan kasbols tersebut dapat dikembangkan di MTs NU Ungaran.

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan permainan kasbols yang sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran permainan bola kecil pada siswa, membuat kasbols menjadi permainan yang menarik bagi siswa dan untuk mengetahui uji penerapan permainan kasbols di MTs NU Ungaran.

Manfaat penelitiannya untuk memecahkan masalah yang ditemui dalam pembelajaran penjasorkes khususnya materi permainan bola kecil, memberi masukan untuk menambah model/variasi pembelajaran Penjasorkes dan untuk meningkatkan

*Jurusan Ilmu Kelahragaan,
FIK, Universitas Negeri Semarang
Mobile Phone: 085640839910
Email: awang_ikor@gmail.com

minat siswa terhadap permainan softball.

Seiring dengan majunya teknologi dan ilmu pengetahuan, setiap warga harus siap untuk menghadapi tantangan dengan meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani mereka sendiri. Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan (Suherman, 2000:22). Pada kompetensi dasar yang isinya mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola kecil dengan koordinasi yang baik, serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan, maka dalam hal ini permainan softball (dalam ejaan Bahasa Indonesia softball) digunakan sebagai media pembelajaran yang fungsinya untuk membantu siswa agar tetap bergerak. Meskipun olahraga softball masih dianggap asing bagi warga Indonesia dan hanya dapat dilakukan oleh orang-orang tertentu saja. Namun cabang olahraga ini sudah banyak dipertandingkan disebagian kota-kota besar di Indonesia, oleh karena itu perlu adanya sosialisasi yang lebih tentang pengetahuan dan keberadaan olahraga softball. Permainan softball adalah permainan yang dilakukan oleh dua regu dengan masing-masing regu berjumlah 9 orang. Pada intinya permainan softball adalah mencari poin atau nilai sebanyak-banyaknya dengan cara pemain memukul dan harus berhasil melalui *base* pertama, kedua, ketiga dan kembali lagi ke *homebase* dengan selamat. Terdapat lima teknik dasar yang dilakukan dalam permainan softball yaitu teknik melempar bola (*throwing*), teknik menangkap bola (*catching*), teknik memukul bola (*batting*), teknik menghadang bola tanpa ayunan (*bunting*), dan teknik lari base ke base dan meluncur (*base running dan sliding*) (Bethel, 1993:16-20).

Namun ada beberapa masalah dalam pembelajaran. Bentuk permainan yang sesuai dengan media pembelajaran bola kecil pada siswa. Selanjutnya ketertarikan siswa terhadap model yang dikembangkan dan permainan tersebut nantinya dapat dikembangkan sekolah yang berbeda apa tidak.

Sedangkan *Performance skills* dalam pendidikan olahraga ialah gambaran hasil interaksi antara efisiensi strategi yang

dilaksanakan dengan taktiknya, unsur-unsur keterampilan persepsi motorik (manajemen tubuh, ruang, tempo, tenaga dan kualitas gerak) dan keterampilan jasmani yang spesifik yang sesuai dengan bentuk permainan dan atau aktivitasnya (Margono, 2005:8).

METODE

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Dwiyooga (2004: 6) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang berupa kritik, saran dari ahli penjasorkes dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan konstruktif untuk bahan revisi produk. Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk berupa kuesioner, angket dan pengamatan lapangan. Angket digunakan untuk menjangkau informasi secara sistematis dan terarah dari para ahli dan narasumber, sedangkan kuesioner dan pengamatan lapangan digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keterterimaan produk.

Penelitian ini dilakukan di MTs NU Ungaran yang terdiri dari 35 siswa putri dan 55 siswa putra. Pemilihan subjek uji berdasarkan predikat sekolah ditinjau dari letak geografisnya yaitu ditengah kota dengan lahan sekolah yang tidak begitu luas dan jumlah siswa yang sesuai target. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan nantinya dapat digunakan di sekolah yang berbeda.

Semua instrumen yang digunakan dalam penelitian telah di validasi. Aspek kognitif, afektif dan psikomotor telah disahkan oleh para ahli penjasorkes. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan analisis butir. Adapun cara pengukurannya adalah skor-skor yang ada pada butir dikorelasikan dengan skor total dengan rumus korelasi product moment dari Pearson (Arikunto, 2002: 160).

Reliabilitas menunjuk pada satu

pengertian bahwa suatu instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2002: 170). Untuk menguji reliabilitas instrumen, dalam penelitian ini digunakan rumus alpha (Arikunto, 2002: 170).

Skala *self-efficacy* dan stres kerja yang telah terkumpul, kemudian diperiksa oleh peneliti. Peneliti melakukan skoring dan membuat tabulasi untuk dihitung secara statistik guna mengetahui validitas setiap item dan reliabilitas skala yang dibuat. Berdasarkan uji validitas diperoleh hasil bahwa tingkat minat siswa terhadap olahraga kasbols yang terdiri dari 29 item yang diujicobakan, ternyata item yang gugur berjumlah 6 item sehingga yang sah atau valid berjumlah 23 item dengan validitas bergerak dari 0,268 sampai dengan 0,510.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan analisis uji Anova satu faktor. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah try out terpakai mengingat terbatasnya jam pelajaran olahraga pada siswa yang tidak memungkinkan pengambilan sampel berulang lagi.

Deskripsi data tentang ketertarikan siswa terhadap permainan kasbols dibagi dalam tiga kategori, yaitu rendah ($\text{skor} \leq \bar{X} - SD$), sedang ($\bar{X} - SD \leq \text{skor} \leq \bar{X} + SD$), dan tinggi ($\text{skor} > \bar{X} + SD$) (Azwar, 2003: 108).

PEMBAHASAN

Kuesioner disebar sebanyak 100 buah. Pada saat pengambilan kuesioner hanya 90 buah yang kembali. Hal ini berarti sampel penelitian sejumlah 90 orang dengan perincian 35 orang perempuan dan 55 orang laki-laki. Pengembangan permainan kasbols pada siswa Sekolah Menengah Pertama, dilakukan dengan mengkombinasikan antara tiga olahraga yaitu kasti, softball dan rounders pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada siswa SMP. Model baru dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya permainan kasbols yaitu dengan perubahan pada aturan permainan, penggunaan teknik bermain dan modifikasi sarana serta prasarana. Hasil distribusi aspek psikomotorik dari MTs NU Ungaran pada kriteria sedang yaitu 70%. Sehingga hasil distribusi aspek psikomotor pada kriteria sedang sebesar 70% dari 90 siswa.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian untuk mengembangkan produk

yang dilakukan, maka didapat produk akhir yang berupa permainan kasbols. Indikator keberhasilan produk ini adalah skor total responden terhadap permainan kasbols yang datanya diperoleh dari kuesioner yang disebar pada siswa.

Skor total tersebut merupakan aspek menyeluruh dari skor aspek psikomotor, afektif dan kognitif yang dijumlahkan dan menjadi skor akhir dari keseluruhan aspek yang dimiliki siswa ketika melakukan permainan kasbols. Berdasarkan skor total dari MTs NU Ungaran yang berjumlah 90 orang sebagai subyek didapat hasil distribusi aspek psikomotorik dari MTs NU Ungaran untuk kriteria rendah 20%, kriteria sedang 70% dan kriteria tinggi 10%. Sehingga hasil distribusi aspek psikomotor pada kriteria sedang sebesar 70%.

Untuk distribusi frekuensi aspek kognitif dari MTs NU Ungaran pada kriteria rendah sebesar 20%, kriteria sedang 66,7% dan kriteria tinggi sebesar 13,3%. Jadi, untuk hasil distribusi aspek kognitif pada kriteria sedang sebesar 66,7%.

Distribusi frekuensi aspek afektif dari MTs NU Ungaran pada kriteria rendah sebesar 26,7%, kriteria sedang sebesar 60% dan kriteria tinggi sebesar 13,3%. Sehingga hasil distribusi aspek afektif berada pada kriteria sedang sebesar 60%. Dengan skor total tersebut dapat diperoleh gambaran ketercapaian kompetensi pembelajaran pada ketiga aspek yang meliputi aspek psikomotor, kognitif dan afektif secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan permainan kasbols dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan serta nantinya dapat dimanfaatkan di sekolah yang berbeda

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa permainan kasbols dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran bola kecil pada siswa SMP dan rata-rata ketertarikan siswa pada permainan kasbols dalam kategori sedang yaitu sebesar 70% atau 64 dari 90 siswa sehingga permainan kasbols nantinya dapat dikembangkan di sekolah yang berbeda.

Saran yang disampaikan untuk keperluan pemanfaatan produk diantaranya agar produk ini dapat dimanfaatkan untuk

media belajar gerak bagi siswa SMP dan produk ini dapat digunakan di semua kategori sekolah, baik di sekolah unggulan, sekolah negeri ataupun sekolah swasta.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2003. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Azwar, S. 2003. *Metode Penelitian Cetakan IV*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Bahagia, Y. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi*
- Bethel, D. 1993. *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*. Semarang: Dahara Prize
- Djamarah, S.B. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dwiyogo, W.D. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM
- Giriwijoyo, S. 2005. *Ilmu Faal Olahraga Fungsi Tubuh Manusia pada Olahraga*. Bandung
- Giriwijoyo, S. 2005. *Ilmu Faal Olahraga Fungsi Tubuh Manusia pada Olahraga*. Bandung
- Harzuki. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Hernowo. 2005. *Menjadi Guru Yang Mau dan Mampu Mengajar secara Menyenangkan*. Bandung: Mizan Learning Center
- Hidayat, I. 2003. *Biomekanika*. Pendekatan Sistem Pembelajaran Gerak. Bandung. PPSUPI
- Inventarisasi Olah Raga Tradisional Kalimantan Timur Tahun 1998/1999, Dinas Pariwisata Propinsi Daerah Tingkat I Kalimantan Timur
- Jajat, D.K.N. 2009. Analisis Bio-mekanika Softball. *Jurnal KONI Pusat*. Bandung
- Kiram, P.Y. 1992. *Belajar Motorik*. Depdikbud
- Koran anak Indonesia. 2009. *Permainan olahraga softball atau softball*. Indonesia Children
- Ma'mun, A. & Saputra, Y.M. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Margono. 2005. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. FIK UNNES
- Media Bawean. 2009. *Pertandingan Kasti*. Gresik
- Parno. 1992. *Olahraga Pilihan Softball*. Depdikbud
- Prasetya. 2007. *Peralatan softball*. prasetya230487.blogspot.com/2007
- Sadiman, A.S. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada dan Pustekkom Dikbud
- Samsudi. 2006. *Desain Penelitian Pendidikan*. UNNES Press
- Siedentop, D. 1994. *Complete Guide to Sport Education*. Human Kinetics
- Sisdiknas. 2006. *Himpunan Peraturan Perundangan Undangan Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung. Fokus Media
- Sudjana, N. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suherman, A. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Depdiknas
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas. 2009. *Kasti*. Wikimedia Indonesia
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas. 2010. *Mekanika Klasik*. Wikimedia Indonesia
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas. 2010. *Softbol*. Wikimedia Indonesia