**PERMAINAN TIBOL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PERMAINAN  
SOFTBALL PADA SISWA EKSTRAKURIKULER DI SEKOLAH DASAR****Ramon Setiyono<sup>✉</sup>, Tandiyo Rahayu, Sugiharto**

Prodi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

**Info Artikel***Sejarah Artikel:*Diterima September  
2015

Disetujui Oktober 2015

Dipublikasikan  
November 2015*Keywords:**Tibol game;  
Softball Games;  
Extracurricular***Abstrak**

Softball dipandang sebagai salah satu permainan yang dianggap mahal, perlu ada upaya agar permainan softball dikenal lebih awal. Tujuan penelitian ini adalah mengenalkan permainan softball pada siswa sekolah dasar melalui permainan tibol, modifikasi permainan tibol disesuaikan dengan karakteristik siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural. Subyek penelitian siswa kelas V SDN Srandol wetan 06, SDN srandol wetan 05, SDN Pedalangan 03 berjumlah 97 siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah presentase untuk menganalisis dan penilaian kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik subyek serta uji Wilcoxon. Hasil penelitian pada SDN Srandol Wetan 6 sebagian besar kemampuan kognitif (97,3%), afektif (91,9%), psikomotorik (91,9%). SDN Pedalangan 3 sebagian besar kemampuan kognitif (86,4%), afektif (86,4%) dan psikomotorik (86,4%). SDN Srandol Wetan 5 sebagian besar kemampuan kognitif (92,1%), afektif (86,8%) dan psikomotorik (84,2%). Secara keseluruhan siswa dalam penelitian ini memiliki kemampuan kognitif (92,8%), afektif (88,7%) dan psikomotorik (87,6%). Simpulan pemanfaatan atau penggunaan produk permainan tibol dalam mengenalkan permainan softball memberikan pengaruh terhadap intensitas gerak peserta didik, mengatasi keterbatasan sarana prasarana, menjadi alternatif untuk permainan bola kecil, memberikan pengalaman koordinasi gerak kompleks sehingga terbukti layak dan dapat diterima.

**Abstract**

*Softball is seen as one of the games that are considered expensive, there needs to be an effort in order to play softball known earlier. The purpose of this study is to introduce the game of softball in elementary school students through the game tibol, modification tibol game adapted to the characteristics of the students. The model development used is procedural development. Research subjects fifth grade students of SDN Srandol wetan 06, SDN Srandol wetan 05, SDN pedalangan 03 total 97 students. Analysis technique used is the percentage for analyzing and assessment of cognitive abilities, affective and psychomotor subjects and the Wilcoxon test. Results of research on SDN Srandol Wetan 6 largely cognitive abilities (97.3%), affective (91.9%), psychomotor (91.9%). SDN puppetry 3 largely cognitive abilities (86.4%), affective (86.4%) and psychomotor (86.4%). SDN Srandol Wetan 5 largely cognitive abilities (92.1%), affective (86.8%) and psychomotor (84.2%). Overall the students have the cognitive ability (92.8%, affective (88.7%) and psychomotor (87.6%). Conclusions utilization use of products in introducing tibol game softball game to give effect to the motion intensity learners, overcoming the limitations of infrastructure, alternative to the kind of small ball game, give experience motor coordination complex that proved feasible and acceptable.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233  
E-mail: [pjs@unnes.ac.id](mailto:pjs@unnes.ac.id)

## PENDAHULUAN

Cabang olahraga yang bisa dijadikan sebagai sarana untuk pencapaian prestasi adalah permainan *softball*. Permainan *softball* di Indonesia ini sekilas mirip permainan bola kasti, tetapi dalam permainan *softball* benar-benar membutuhkan ketangkasan dan menguras banyak pikiran (Agus Mukholid, 2004 : 58). Permainan *softball* di Indonesia masih kurang dikenal masyarakat dikarenakan perkembangan permainan ini hanya ada di kota-kota besar dan di kota Semarang sendiri ada beberapa tim yang masih aktif yaitu UNNES dan UNDIP untuk tingkat Perguruan Tinggi, SMA 3 Semarang, SMA St Louis dan SMA Kristamitra untuk Sekolah Menengah Atas dan untuk Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Dasar belum ada dikarenakan permainan *softball* masih dipandang sebagai salah satu permainan yang dianggap mahal, harga peralatannya yang masih sulit terbeli karena mahal dan kendala lainnya adalah tidak cukupnya lahan untuk melakukan permainan *softball*. Masalah lain yang ada adalah atlet yang awalnya dari SMA di kota Semarang ketika melanjutkan pendidikan di tingkat Universitas hanya beberapa atlet saja yang masih tetap menempuh pendidikan di Kota Semarang, sehingga atlet yang seharusnya bisa sebagai generasi penerus akhirnya tidak ada.

Perlu ada upaya agar permainan *softball* dikenal lebih awal, dapat dimainkan dengan lapangan yang kecil, peralatan yang sederhana dan agar pembibitan atlet *softball* khususnya di Kota Semarang bisa banyak menghasilkan atlet berprestasi. Dari kurangnya pengetahuan tentang permainan *softball* maka peneliti ingin memperkenalkan permainan *softball* kepada siswa Sekolah Dasar dengan mengembangkan modifikasi permainan tersebut menjadi lebih sederhana dan mudah dimainkan, maka peneliti membuat produk permainan bola kecil Tibol yaitu berasal dari kata kasti dan *softball*, dengan tujuan untuk mengenalkan permainan *softball* lebih awal. Permainan tibol ini dalam menggunakan alat permainannya didasarkan pada permainan *kitchen ball* dan disesuaikan dengan tingkat keamanan siswa, untuk peraturan permainan

didasarkan pada permainan kasti, kasbol dan permainan *softball* yang sesungguhnya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah jenis penelitian eksperimental laboratoris. Penelitian ini menggunakan rancangan "Randomized Pretest-Posttest Control Group Design" Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi universitas wahid hasyim semarang bukan seorang atlet dan dalam kondisi sehat. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 10 orang untuk setiap kelompok, sehingga secara keseluruhan menggunakan sampel sebanyak 10 orang yang diperoleh secara random. Variabel Bebas Manipulasi *Sport Massage* Pada Latihan *Anaerob*, Variabel Tergantung *Kadar Laktat Darah*. Bahan dan alat yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi: (1) *Stop-watch*: digunakan untuk membatasi waktu pelaksanaan maupun perlakuan terhadap sampel (2) *Alat tulis* : untuk mencatat hasil perlakuan dan pemeriksaan pengukuran laktat darah (3) *Accutrend Lactate* : untuk mengukur kadar laktat darah dari sampel (4) *Softclick dan jarum* : digunakan untuk menusuk guna mengeluarkan sampel darah. (5) *Alkohol*: untuk mengoles daerah yang akan diukur darahnya, supaya steril. (6) *lotion*: sebagai media untuk membantu perlakuan *massage* Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan anova dengan taraf signifikansi 5%. Uji statistik di atas menggunakan program SPSS secara komputerisasi Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural. Prosedur yang digunakan meliputi enam tahap utama: 1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal model pemanasan untuk siswa SD, 3) validasi ahli, 4) uji coba lapangan, 5) revisi produk dan 6) produk akhir. Sebelum pengembangan pembelajaran dikembangkan terlebih dahulu dievaluasi (validasi) oleh satu orang ahli permainan dan dua orang ahli pendidikan

jasmani dan olahraga (Dosen dan Guru Penjasorkes). Uji coba kelompok kecil dilakukan di SD Negeri Srandol Wetan 6 yang berjumlah 37 siswa. Selama melakukan uji coba kelompok kecil siswa terlihat sangat antusias mengikuti permainan Tibol. Efektifitas pengembangan permainan Tibol pada kelompok kecil dinilai dengan menggunakan kuesioner dan rubrik penilaian siswa. kuesioner penilaian siswa meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

$$P = \frac{\text{Frekuensi yang dicari}}{\text{Banyaknya individu}} \times 100\%$$

Kuesioner dihitung dengan menggunakan rumus deskriptif prosentase. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis uji Anova satu faktor jika data berdistribusi normal, namun jika data tidak berdistribusi normal maka digunakan uji pengganti non parametrik yaitu uji *wilcoxon*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penilaian terhadap permainan Tibol diketahui aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam melaksanakan permainan Tibol sebagian besar dalam kategori baik. Hal ini berarti siswa paham dan mengerti permainan Tibol tersebut yang ditunjukkan dengan sikap siswa terhadap permainan Tibol baik dalam hal perhatian, semangat, keaktifan, kerjasama serta kesungguhan melakukan permainan dan siswa melakukan permainan Tibol dengan benar-benar dan penuh kesungguhan.

Gambaran aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa SD terhadap permainan Tibol dapat dilihat berdasarkan kategori data

empirik penelitian dengan teknik perhitungan menggunakan bantuan komputer. Data diungkap menggunakan rubrik penilaian aspek psikomotorik dan afektif dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Aspek kognitif siswa terhadap permainan Tibol diukur menggunakan kuesioner dengan skor jawaban tertinggi 1 dan tertinggi 0.

Adapun yang dinilai meliputi aspek gerakan lemparan atas dan bawah, gerakan menangkap bola atas dan bawah, dan gerakan memukul bola serta gerakan lari antar *base*. Rangkuman hasil penilaian siswa pada aspek psikomotorik bisa dilihat pada Gambar 3.

Ketertarikan dan minat siswa terhadap permainan Tibol dilakukan pengukuran pada akhir tahapan dengan menggunakan kuesioner. Hasil tanggapan siswa tentang permainan Tibol yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 6.

Indikator yang menunjukkan efektifitas dari permainan Tibol yaitu dari kesegaran jasmani siswa yang ditandai dengan peningkatan denyut nadi siswa. Menghitung distribusi prosentase denyut nadi dapat dilihat pada Gambar 4.

Tabel *ranks* pada Tabel 6 di bawah, menunjukkan denyut nadi sesudah melakukan pemanasan dalam bentuk bermain, tidak terdapat siswa dengan denyut nadi lebih rendah daripada sebelum melakukan pemanasan dalam bentuk bermain, serta tidak ada siswa yang memiliki denyut nadi tetap sama setelah melakukan pemanasan dalam bentuk bermain. Hal ini berarti denyut nadi siswa mengalami peningkatan semua, sehingga mencerminkan semua siswa aktif bergerak melakukan pemanasan dalam bentuk bermain.

**Tabel 1.** Hasil Kuesioner Penilaian Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik

Aspek Penilaian	Kemampuan Siswa							
	Kurang Baik		Cukup Baik		Baik		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Kognitif	1	2,7	1	2,7	35	94,6	37	100,0
Afektif	1	2,7	2	5,4	34	91,9	37	100,0
Psikomotorik	1	2,7	3	8,1	33	89,2	37	100,0

Sumber: Hasil penelitian (2014)

**Tabel 2.** Hasil Rubrik Penilaian Aspek Psikomotorik

Kemampuan Siswa	f	%
Kurang baik	1	2,7
Cukup baik	3	8,1
Baik	33	89,2
Total	37	100,0

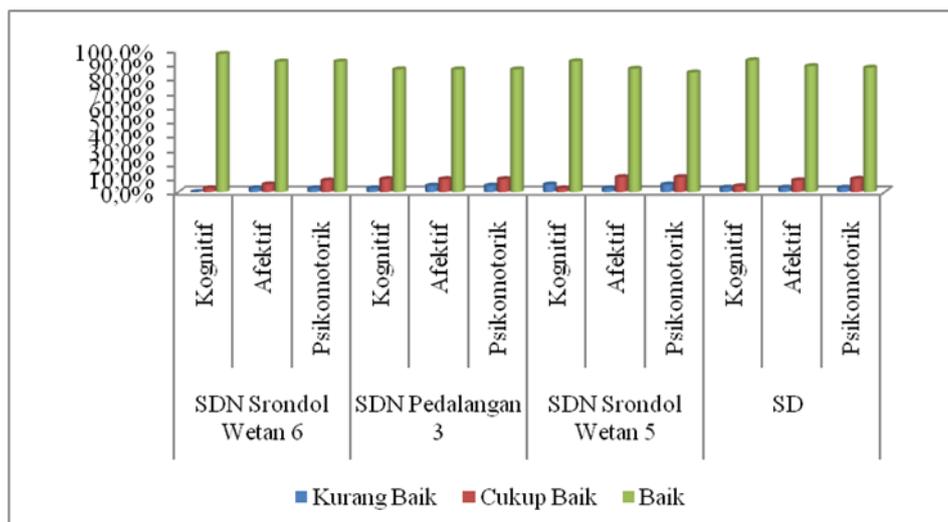
**Tabel 3.** Revisi Produk Permainan Tibol

No	Perubahan	Sebelum	Sesudah
1	Alat	1) Bentuk base berupa tiang	1) Base tanpa tiang, base menggunakan busa/keset yang dibuat menyerupai base pada permainan softball
2	Peraturan permainan Tibol	1) Ukuran lapangan 30 x 15m 2) Bola tenis 3) Batting T (pengganti Pitcher)	1) Ukuran lapangan di sesuaikan dengan halaman sekolah yang dimiliki 2) Bola diganti bola tonis 3) Tetap menggunakan Pitcher, dengan posisi Pitcher disamping.

**Tabel 4.** Distribusi Frekuensi Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa SD

Sekolah Dasar	Aspek Penilaian	Kemampuan Siswa							
		Kurang Baik		Cukup Baik		Baik		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
SDN Sronдол	Kognitif	0	0,0	1	2,7	36	97,3	37	100,0
Wetan 6	Afektif	1	2,7	2	5,4	34	91,9	37	100,0
	Psikomotorik	0	0,0	3	8,1	34	91,9	37	100,0
SDN Pedalangan 3	Kognitif	1	2,7	2	9,1	19	86,4	22	100,0
	Afektif	1	4,5	2	9,1	19	86,4	22	100,0
	Psikomotorik	1	4,5	2	9,1	19	86,4	22	100,0
SDN Sronдол	Kognitif	2	5,3	1	2,6	35	92,1	38	100,0
Wetan 5	Afektif	1	2,6	4	10,5	33	86,8	38	100,0
	Psikomotorik	2	5,3	4	10,5	32	84,2	38	100,0
Total SD	Kognitif	3	3,1	4	4,1	90	92,8	97	100,0
	Afektif	3	3,1	8	8,2	86	88,7	97	100,0
	Psikomotorik	3	3,1	9	9,3	85	87,6	97	100,0

Sumber: Hasil penelitian (2014)

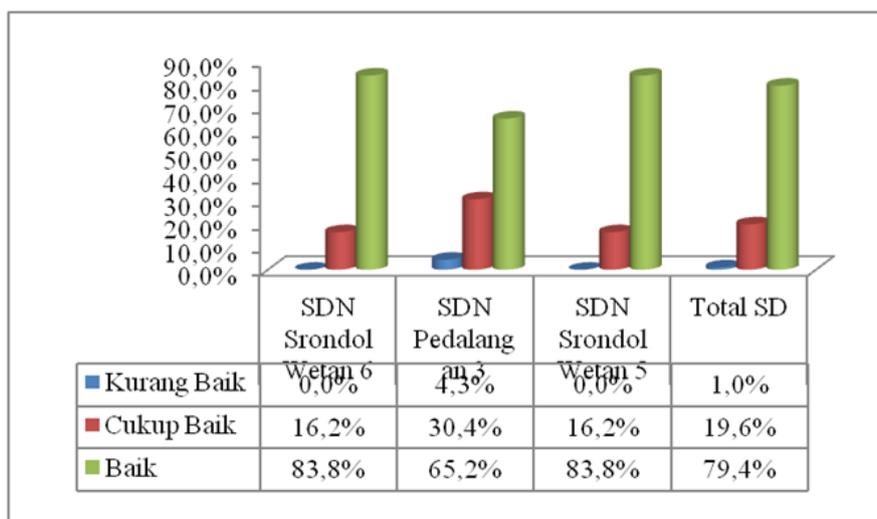


Gambar 1. Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa SD

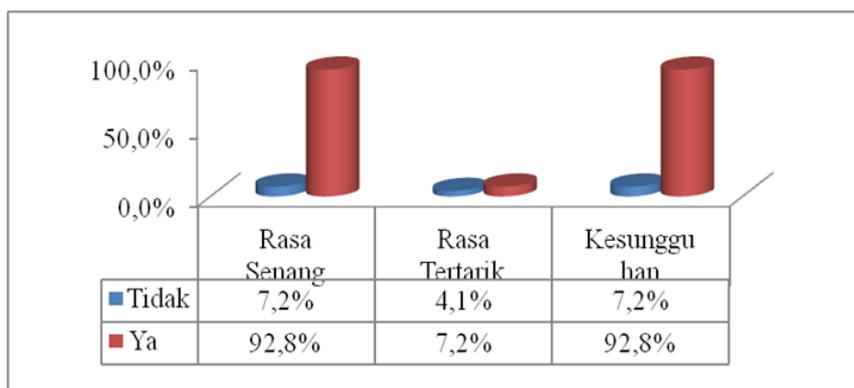
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Aspek Psikomotorik Siswa SD

Kemampuan Siswa	Sekolah Dasar							
	SDN Sronдол Wetan 6		SDN Pedalangan 3		SDN Sronдол Wetan 5		Total SD	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Kurang Baik	0	0,0	1	4,3	0	0,0	1	1,0
Cukup Baik	5	16,2	7	30,4	6	16,2	19	19,6
Baik	31	83,8	15	65,2	31	83,8	77	79,4
Total	37	100,0	23	100,0	37	100,0	97	100,0

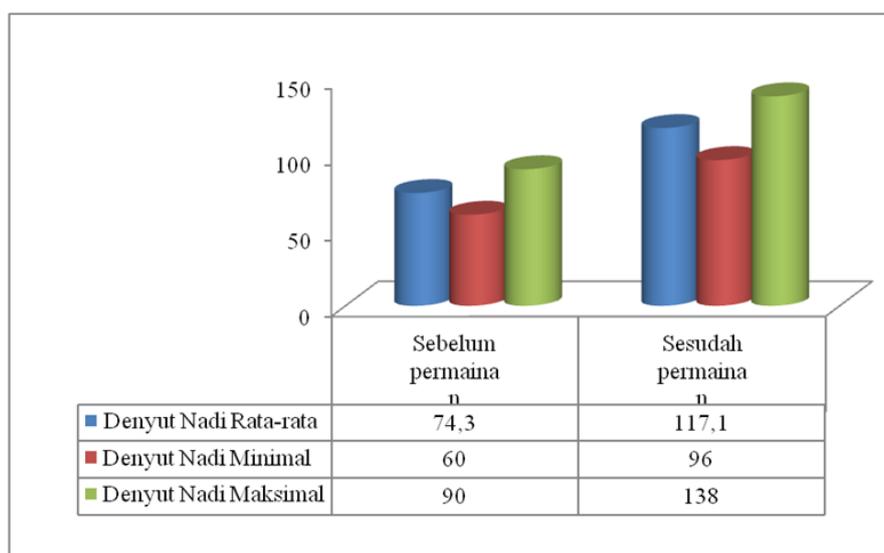
Sumber: Hasil Penelitian (2014)



Gambar 2. Hasil Rubrik Penilaian Aspek Psikomotorik Siswa SD



Gambar 3. Tanggapan Siswa Terhadap Permainan Tibol



Gambar 4. Denyut Nadi Siswa SD

Tabel 6. Uji Wilcoxon Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
DN sesudah permainan Tibol-	Negative Ranks	0a	.00	.00
DN sebelum permainan Tibol	Positive Ranks	97b	49.00	4753.00
	Ties	0c		
	Total	97		

a. sesudah < sebelum

b. sesudah > sebelum

c. sesudah = sebelum

Tabel 7. Uji Wilcoxon Test Statistics

	DN sesudah permainan Tibol- DN sebelum permainan Tibol
Z	-8.675a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Based on negative ranks.	
b. Wilcoxon Signed Ranks Test	

## SIMPULAN

Pengenalan permainan *softball* pada siswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan dengan memperhatikan keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah seperti dengan mengembangkan permainan *softball* menjadi permainan Tibol. Modifikasi permainan Tibol pada siswa sekolah dasar sebagai berikut: 1) Waktu permainan Tibol; 2) Peraturan permainan Tibol; 3) Peralatan permainan Tibol. Permainan Tibol terbukti efektif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bergerak, terbukti dari peningkatan denyut nadi siswa.

Penelitian ini memberikan deskripsi yang jelas bahwa melalui pendekatan bermain dan memodifikasi suatu cabang olahraga dalam pengembangan penjasorkes dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam melakukan kegiatan olahraga, sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin menggunakan metode pengembangan model olahraga sebagai wahana pengenalan cabang olahraga baru bagi siswa pada pembelajaran penjasorkes. Bagi guru bidang studi pendidikan jasmani dan olahraga, hasil ini dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran penjasorkes khususnya yang berkaitan dengan peningkatan minat siswa pada pelaksanaan olahraga yang efektif dan menarik, sehingga membuat siswa lebih aktif serta menghapus persepsi siswa mengenai pembelajaran penjasorkes yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan.

Pemberian tindakan dalam penelitian ini memberikan deskripsi bahwa terdapatnya kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pengenalan berlangsung. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan

tindakan pada tahapan berikutnya. Hasil pelaksanaan tindakan terhadap permainan Tibol, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan kualitas pemahaman siswa terhadap pengembangan olahraga Tibol (baik proses maupun hasil).

Saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah: 1) Sesuai dengan hasil penelitian, produk permainan ini dapat dimanfaatkan untuk media belajar gerak bagi siswa SD; 2) Pemanfaatan produk tetap mengacu pada tujuan pengenalan dini permainan cabang olahraga *softball*; 3) Untuk penelitian lebih lanjut agar dapat lebih mengembangkan peraturan dan teknik bermain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, A. 2002. *Model Pengembangan Produk Pembelajaran*. Semarang: UNNES
- Azis, S. 2006. *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Goudas, Marios & Mary Has Sandra. 2004. "Greek Student for Participant in Physical Education". *International Journal of Physical Education*. Volume 9. No 12. Page 85-89
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Harsono. 2000. *Pemanduan dan Pembinaan Bakat Usia Dini*. Jakarta: KONI.
- Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pangrazi. 2004. *Dynamic Physical Education for Elementary School Children*. San Fransisco: Benjamin Cummings
- Sugiyanto.2001. *Perkembangan Gerak*. Jakarta: Depdikbud, Proyek Penataran Guru, Bagian Proyek Penataran Guru Penjas.