



MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN TAKRAW ASIK DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES BOLA BESAR PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Gugus Puji Arman , Sulaiman, Tri Rustiadi.

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2013

Disetujui Januari 2013

Dipublikasikan Maret 2013

Keywords:

**sepak takraw;
development;
takraw asik**

Abstrak

Permainan sepak takraw masih diajarkan dalam bentuk permainan yang baku sehingga tidak semua siswa dapat memainkan permainan ini. Maka dari itu perlu adanya modifikasi dalam proses pembelajarannya. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dan hasil pengembangannya yaitu model pengembangan permainan takraw asik. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pengamatan di lapangan dan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Dari hasil uji ahli diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 87,99% dengan kriteria baik. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 85,00% dengan kategori baik, dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 87,08% dengan kategori baik. Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan takraw asik dapat digunakan guru penjas sebagai permainan alternatif dalam pembelajaran penjasorkes.

Abstract

Sepak takraw is still taught in the standard form of the game so that not all students can play this game. Thus it needs the modifications in the learning process. This research method is the development research and the development result is game developers takraw asik. The procedures include analysis of product development product that will be developed, developing initial products, expert validation, and revision, testing and revision of the small group, large group and test the final product. The data was collected using field observations and questionnaires were obtained from the results of expert evaluation and student questionnaires. The data analysis technique used is descriptive percentages. Based on the test results, the average percentage of product analysis of 87.99% is in good criteria. Data results of the questionnaire students in small group trials obtained an average percentage of 85.00% response with good category, and questionnaire data from a large group of students test answers obtained with the percentage 87.08% good category. Based on survey data, it was concluded that takraw asik game to use as an alternative learning for physical education game.

PENDAHULUAN

Sesuai dengan kompetensi dasar bagi siswa kelas V sekolah dasar, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktekkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Kenyataan yang ada pembelajaran bola besar khususnya sepak takraw di kelas V yang masih jauh dari harapan.

Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran sepak takraw dikarenakan pembelajaran sepak takraw masih menggunakan permainan baku yang kurang sesuai untuk anak-anak sekolah dasar. Hal ini dikarenakan permainan ini sulit dilakukan, beresiko cidera atau sakit lebih besar, dan masih ada kelompok masyarakat yang menganggap sepak takraw sebagai olahraga yang kasar (Sulaiman,2008:1). Lapangan yang luas dan tinggi net juga menjadi halangan bagi siswa sekolah dasar dalam memainkan permainan ini. Sehingga pengembangan dalam bentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik anak sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi anak dalam melakukan permainan sepak takraw sehingga mereka dapat bermain permainan sepak takraw dengan perasaan senang dan tidak merasa takut dengan bola yang digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha mengembangkan model permainan takraw asik untuk pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nantinya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan model permainan sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan tingkat kebugaran jasmani siswa.

Dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah : Bagaimanakah model pengembangan permainan takraw asik dalam pembelajaran penjasorkes bola besar pada siswa kelas V SD ?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran bola besar melalui permainan takraw asik dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V SD

KAJIAN PUSTAKA

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar, siswa dapat bergerak dengan aktif dalam permainan dengan peraturan yang sudah dikembangkan sesuai dengan situasi yang ada dilapangan. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan di sekolah das-

ar masih dalam bentuk permainan yang sesuai dengan peraturan yang baku, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturan. Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut dijumpai anak-anak yang merasa tidak senang, bosan, dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Permainan takraw asik dibuat tidak jauh dari bentuk permainan aslinya, ini sesuai dengan prinsip modifikasi yang dapat dilakukan terhadap aturan permainan, peralatan yang digunakan, jumlah pemain, dan tujuan dalam permainan. Hal tersebut dimaksudkan agar tujuan dalam permainan takraw asik, yaitu meningkatkan gerak atau aktivitas jasmani siswa dapat tercapai

Pengembangan pembelajaran permainan sepak takraw merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran permainan sepak takraw dalam hal ini adalah permainan takraw asik yang diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan.

METODE

Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan bola kasti modifikasi (kaskor). Menurut Borg & Gall seperti dikutip Punaji (2010:194), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Prosedur pengembangan model permainan kaskor untuk siswa sekolah dasar meliputi beberapa tahap, yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba kelompok kecil dan revisi, dan (5) uji coba kelompok besar dan produk akhir.

Subjek Uji coba

1)Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas (Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd.), dan ahli pembelajaran (Angkat Sucipto, S.Pd.).

2)Siswa kelas V SD Negeri 1 Beji Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga yang berjumlah 24 orang.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhammad Ali (1987 : 184) yaitu :

$$NP = n/N \times 100$$

NP = Nilai dalam %

n = adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data pada tabel 1.

HASIL PENGEMBANGAN

Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran sepak takraw dikarenakan pembelajaran sepak takraw masih menggunakan permainan baku yang kurang sesuai untuk anak-anak sekolah dasar. Hal ini dikarenakan permainan ini sulit dilakukan, beresiko cidera atau sakit lebih besar, dan masih ada kelompok masyarakat yang menganggap sepak takraw sebagai olahraga yang kasar. Sehingga pengembangan dalam bentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik anak sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi anak dalam melakukan permainan sepak takraw sehingga mereka dapat bermain permainan sepak takraw dengan perasaan senang dan tidak merasa takut dengan bola yang digunakan.

Model permainan takraw asik merupakan permainan yang dibentuk sesuai karakter siswa dengan cara membuat peraturan permainan lebih sederhana dan menarik. Dengan model permainan takraw asik ini diharapkan dapat mengatasi kurangnya minat terhadap pembelajaran sepak takraw dan sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan siswa Sekolah Dasar, sehingga model permainan takraw asik ini dapat

berjalan efektif.

Hasil analisis data oleh evaluasi ahli penjas, didapat rata-rata nilai 86,66%. Hasil analisis dari evaluasi ahli pembelajaran didapat rata-rata penilaian 89,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka model permainan takraw asik dari hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran didapat persentase 87,9% masuk dalam kategori "baik".

Data hasil uji coba skala kecil sebesar 85,00% (baik).

Berdasarkan saran dari Ahli Penjas dan Ahli pembelajaran pada produk yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk, proses revisi berdasarkan saran ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala yang muncul setelah uji-coba skala kecil. Proses revisi dapat dilihat pada tabel 2.

Data hasil uji coba skala besar sebesar 87,08% (baik). Permainan takraw asik merupakan bentuk modifikasi dari permainan sepak takraw. Setiap tim masing-masing terdiri dari 5 pemain, untuk apit dan tekong tidak tetap karena pemain akan berpindah posisi setiap mendapatkan giliran melakukan servis. Bola yang digunakan dalam pembelajaran permainan sepak takraw ini adalah bola plastik yang dilapisi spon seukuran bola voli, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan siswa dalam mengontrol bola dan keselamatan. Untuk bola diperbolehkan jatuh dahulu satu kali di lapangan atau mau di kembalikan secara langsung juga diperbolehkan.

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 – 20%	Tidak baik	Dibuang
20,1 – 40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1 – 70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 – 90%	Baik	Digunakan
90,1 – 100%	Sangat baik	Digunakan

Tabel 1 Klasifikasi persentase

Ahli Penjas dan Pembelajaran	Bagian yang direvisi	Saran perbaikan
Ahli penjas	Servis	Servis dilakukan sendiri oleh tekong bukan dilempar oleh apit
	Pantulan bola	Bola boleh memantul satu kali ditanah atau ditendang langsung
Ahli Pembelajaran	Peralatan	Persiapkan peralatan lebih matang
	Tanda rotasi	Beri tanda panah di area lapangan untuk rotasi siswa agar siswa tidak bingung saat rotasi pemain

Tabel 2 Revisi Skala Kecil

Dalam permainan takraw asik ini, suatu tim dinyatakan menang apabila memperoleh 15 poin. Setiap tim memperoleh poin apabila berhasil mematikan lawan dengan menempatkan bola pada lapangan lawan yang kosong sehingga tidak dapat dikembalikan. Poin juga dapat diraih apabila lawan terlalu banyak melakukan sentuhan lebih dari 5 kali, dan ketika lawan gagal menempatkan bola didalam daerah lawan atau bola jatuh diluar area lapangan.

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan takraw asik. Peraturan dalam permainan takraw asik terdiri dari beberapa hal antara lain:

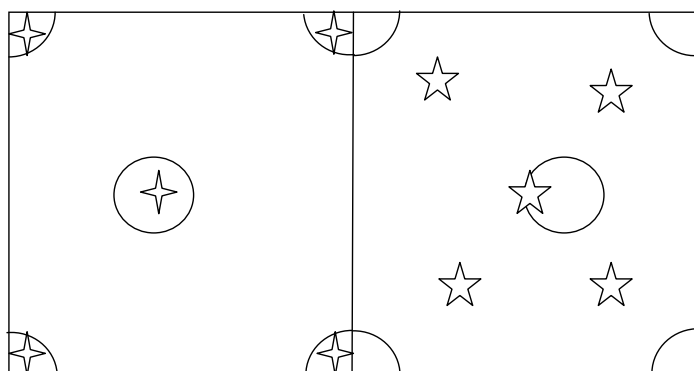
- 1) Lapangan: Lapangan yang digunakan berbentuk persegi panjang. Ukuran lapangan dengan panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m sama seperti lapangan aslinya.
- 2) Bola: Bola yang digunakan adalah bola dari plastik yang dilapisi spon (lihat gambar 2. Bola Permainan Takraw Asik)
- 3) Net: Tinggi net dalam permainan takraw asik yaitu 1 meter.
- 4) Jumlah Pemain: Permainan takraw asik dimainkan olah dua tim yang masing-masing tim beranggotakan 5 anak.
- 5) Poin kemenangan: Permainan akan berakhir jika salah satu tim berhasil mendapat 15 poin, apabila skor sama 14 – 14 harus memperoleh selisih 2 angka. Kalau tidak terjadi selisih jumlah poin maksimal adalah 18.
- 6) Cara Permainan: Permainan dimulai dengan cari bola, kemudian tim yang mendapatkan bola melakukan servis untuk pertama kalinya. Apabila servis berpindah maka tim yang mendapat giliran servis harus merotasi pemain seperti dalam permainan bola

voli. Setiap tim dapat melakukan sentuhan sampai 5 kali setiap mendapat bola untuk mengontrol dan menyusun serangan. Setiap pemain hanya diberikan 2 kesempatan memainkan bola secara beruntun.

7) Cara Mencetak Poin: Dikatakan mendapatkan poin apabila berhasil mematikan bola pada daerah lapangan lawan sebanyak 2 kali pantulan dan mendapat poin apabila bola serangan lawan jatuh diluar area lapangan serta lawan melakukan kesalahan sendiri sehingga gagal mengembalikan bola dalam lima sentuhan.

8) :Aturan permainan: (1) Setiap tim beranggotakan 5 orang; (2) Ketika melakukan servis semua pemain harus berada di dalam area lingkaran yang sudah ada di penjuru lapangan dan lawan bebas berdiri dimana saja untuk bersiap menerima servis; (3) Ketika melakukan servis satu kaki tekong harus berada di dalam area lingkaran; (4) Pemain hanya diperbolehkan melakukan 2 kali sentuhan secara beruntun; (5) Setiap tim maksimal melakukan 5 kali sentuhan secara beruntun ketika mendapat bola; (6) Suatu tim mendapatkan poin apabila berhasil mematikan/menjatuhkan bola di dalam area lapangan atau apabila ketika tim lawan gagal mengembalikan bola atau berhasil mengembalikan bola tetapi bola jatuh di luar area lapangan; (7) Saat mengembalikan bola dapat menunggu memantul dahulu satu kali di tanah atau mengembalikan langsung tanpa menyentuh tanah; (8) Pemain melakukan rotasi ketika servis searah jarum jam dan pemain yang berada di tengah dianggap ikut di barisan belakang.

9) Pelanggaran: (1) Menyentuh bola dengan tangan secara sengaja; (2) Pemain melakukan sentuhan lebih dari 2 kali dan bagi tim adalah sebanyak 5 kali sentuhan; (3) Pada saat melakukan servis kaki apit ada yang berada di luar area yang sudah di sediakan.



Gambar 1. Lapangan Permainan Takraw Asik (Sumber : penelitian 2012)



Gambar 2. Bola Permainan Takraw Asik (Sumber : penelitian 2012)

KAJIAN DAN SARAN

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah model permainan takraw asik dalam pembelajaran penjasorkes yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba skala besar (N=24).

Permainan takraw asik sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena dalam permainan ini terdapat berbagai ranah penjas yaitu lokomotor, nirlokomotor, dan manipulatif. Dari 10 komponen kondisi fisik yang ada, permainan takraw asik dapat meningkatkan kemampuan kondisi fisik paling dominan antara lain sebagai berikut : kekuatan (strength), kecepatan (speed), daya otot (muscular power), ketepatan (accuracy), reaksi (reaction).

Saran

1) Model permainan takraw asik sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan bola besar untuk siswa SD.

2) Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

3) Model permainan takraw asik ini dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar karena sesuai dengan karakteristik siswa.

4) Bagi guru Penjasorkes di SD diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan

bola besar yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

PUSTAKA

- Abdulkadir Ateng. 1992. Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani. Depdikbud
- Adang Suherman. 2000. Dasar-dasar Penjas. Jakarta: Depdikbud
- Amung Ma'mun, dan Yudha M. Saputra. 2000. Perkembangan gerak dan belajar gerak. Jakarta: Depdiknas
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. Belajar dan pembelajaran. Depdikbud
- Mochamad Sajoto. 1988. Pembinaan Fisik dalam Olahraga. Jakarta: Depdikbud
- Muhamad Ali. 1987. Penelitian pendidikan. Bandung: Angkasa Bandung
- Punaji Setyosari. 2010. Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SD/ MI. Jakarta: Prenada Media Group.
- Soemitro. 1992. Permainan kecil. Jakarta : Depdikbud.
- Sugiyanto. 2001. Perkembangan dan Belajar Motorik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulaiman. 2008. Sepak takraw pedoman bagi guru olahraga, Pembina, pelatih, dan atlet. Semarang : UNNES PRESS
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjas. Jakarta: Depdikbud.
- Trianto. 2010. Model pembelajaran terpadu. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Yoyo Bahagia, Adang Suherman. 2000. Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Depdiknas.