



**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA TANGAN “KAPPAR”
DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS
V SDN MUNTUNG KECAMATAN CANDIROTO
KABUPATEN TEMANGGUNG
TAHUN 2012**

Novi Kurnia Triwijayanto*, Rumini, Harry Pramono

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan.

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2013
Disetujui April 2013
Dipublikasikan Mei 2013

Keywords:

**Game
Kappar**

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah model pengembangan Permasalahan dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah model pengembangan permainan bola tangan tangkap lempar (Kappar) dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas V SDN Muntung Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung Tahun 2012”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk model pembelajaran dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas V SD Negeri Muntung Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung Tahun 2012. Metode dalam penelitian ini adalah pengembangan berbasis penelitian (research-based development).

Hasil penelitian (1) aspek kognitif 85,5% (2) aspek afektif 96,1% (3) dan aspek psikomotorik 85,8% dengan rata-rata 89,1%. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa keseluruhan Model Pengembangan Permainan Bola Tangan Kappar dalam Pembelajaran Penjasorkes, dinyatakan efektif karena dapat dilihat dari data-data diatas maka modifikasi permainan berbagai kecepatan lari dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan bola tangan kappar layak digunakan. Dengan hasil pengembangan efektif untuk pembelajaran penjasorkes kelas V SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung. Dapat disarankan bagi guru Penjasorkes Sekolah Dasar dapat memanfaatkan model pengembangan pembelajaran ini dan dapat menambahkan variasi lain dalam pembelajaran penjasorkes.

Abstract

The problem in this research is "how the development model of the hand catching a ball throwing game (Kappar) in Grade V Penjasorkes on SDN Muntung Candiroto Sub County Waterford in 2012." This study aims to produce a learning model in the form Penjasorkes on Siswa Kelas V Muntung Elementary School District Candiroto County Waterford in 2012. The method in this research is the development of research-based (research-based development).

The results (1) cognitive aspects of 85.5% (2) 96.1% affective aspect (3) and psychomotor aspects of 85.8% with an average of 89.1%. Therefore, it can be seen that the overall Model Development Ball Game Hand Kappar in Learning Penjasorkes, declared effective as it can be seen from the data above, the modification of the game running speed range can be used in learning penjasorkes.

From these results it can be concluded that the model of learning Kappar handball game worth digunakan. Dengan effective development of learning outcomes penjasorkes Muntung Elementary School fifth grade, Candiroto District, County Waterford. Be recommended for primary school teachers can utilize Penjasorkes models of learning and development can add other variations in learning penjasorkes.

✉ Alamat korespondensi:
novi_kurnia@yahoo.com

Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya dan pembangunan nasional. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Keberadaan pendidikan yang sangat penting tersebut, telah diakui dan sekaligus memiliki legalitas yang sangat kuat sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (1) dalam Perubahan Ke IV Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (2002: 3), menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Selanjutnya pada ayat (3) dituangkan pernyataan yang berbunyi “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang-Undang”

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sifat sportif, dan kecerdasan emosi (Adang Suherman, 2000:1).

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah termasuk juga pembelajaran penjasorkes harus disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Sementara kurikulum yang berkembang saat ini adalah kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yaitu kurikulum yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah/ daerah, sosial budaya masyarakat setempat dan sesuai dengan karakteristik siswa (Mulyasa, 2006: 8).

Bola tangan adalah salah satu olahraga cepat yang dimainkan di dalam ruangan (Susanto, 2004). Permainan bola tangan merupakan modifikasi antara permainan bola basket dan sepak bola yang mengandalkan kemahiran tangan untuk memasukkan bola ke gawang lawan. Permainan bola tangan adalah suatu permainan layaknya sepak bola, tapi permainan ini menggunakan tangan untuk mengoper bola dari pemain ke pemain lain. Permainan ini diperkuat oleh 8 orang pemain, dimana 1 orang berfungsi sebagai penjaga gawang. Teknik permainan ini adalah dribbling, passing, shooting bola ke gawang lawan dg menggunakan tangan. Biasanya dapat nilai 1, untuk sekali bola masuk ke gawang lawan. Ukuran lapangan bola tangan adalah 40 meter, lebar 20 meter ukuran gawang adalah tinggi 2 meter, lebar 3 meter.

Pendekatan modifikasi pembelajaran

penjasorkes merupakan salah satu upaya menyelesaikan permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran penjasorkes di Sekolah. Dari hasil pengamatan ini, pengembangan model pembelajaran Penjasorkes yang dilakukan guru Penjasorkes dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.

Peneliti melakukan observasi di SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung pada tanggal 12 Agustus 2012. Dalam observasi tersebut peneliti melakukan wawancara kepada guru penjas dan melakukan pengamatan sarana dan prasarana di SD tersebut. Dari hasil wawancara, guru penjas di SD tersebut mengungkapkan bahwa bola tangan itu ada dalam kurikulum SD kelas V dan masuk dalam kategori bola besar. Tetapi guru penjas hanya mengajarkan siswa pelajaran penjas yang hanya masuk dalam Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA) saja sehingga siswa kurang mengenal permainan bola tangan.

Dalam penelitian ini modifikasi yang dibuat peneliti adalah modifikasi permainan bola tangan. Permainan bola tangan sendiri merupakan salah satu materi dalam kategori permainan bola besar. Permainan ini keberadaannya kurang dikenal di masyarakat karena dalam kenyataannya guru hanya mengajarkan pelajaran yang masuk dalam Pekan Olahraga Daerah (POPDA) saja seperti sepakbola, voli, dan basket sehingga selama ini siswa hanya mengenal permainan yang ada dalam Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA) tersebut. Bola tangan merupakan olahraga yang sebenarnya menarik. Berusaha memasukkan bola ke gawang dengan memilih teknik tertentu merupakan salah satu kriteria dari olahraga tersebut. Dalam kegiatannya, permainan bola tangan dilakukan dengan mengabungkan keterampilan dasar permainan sepakbola dan bola basket.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tema pengembangan model pembelajaran bola tangan dengan memodifikasi permainan bola tangan tersebut pada siswa kelas V SD Negeri Muntung tahun ajaran 2012, sebagai wahana pembelajaran penjasorkes yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dan tujuan yang utama dari modifikasi permainan bola tangan ini adalah dapat meningkatkan aktifitas gerak pada

siswa

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran bola tangan kappar bagi siswa tingkat Sekolah Dasar (SD). Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.

2. Mengembangkan bentuk produk awal (berupa permainan bola tangan kappar)

3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.

4. Revisi produk utama. Revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dari uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.

5. Uji coba lapangan

6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.

7. Hasil akhir modifikasi model permainan bola tangan kappar untuk siswa kelas V SD Negeri Muntung yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Draf Produk Awal Model Permainan Bola Tangan Kappar

Permainan bola tangan Tangkap Lempar (Kappar) adalah sebuah modifikasi permainan bola tangan dimana dalam permainan bola tangan sebenarnya lapangan berukuran 40x20m diganti dengan lapangan berukuran 8x9m dan gawang berukuran 2x3 m diganti dengan menggunakan 5 buah botol air mineral dengan tujuan agar semua siswa dapat aktif bergerak. Bola yang digunakan dalam permainan terbuat dari karet yang sifatnya lentur dan tidak terlalu keras. Tujuannya agar meminimalisir terjadinya cedera pada siswa saat melakukan permainan.

Untuk memulai permainan, dilakukan jump ball (melambungkan bola keatas) oleh wasit. Dalam permainan ini pemain boleh membawa bola tanpa mendribelnya tetapi dengan ketentuan tidak boleh membawanya melebihi 5 langkah. Selain itu, untuk mencetak point, maka setiap regu harus bisa merobohkan botol air mineral lawan sebanyak mungkin tetapi tidak boleh

melewati garis pertahanan lawan. Garis pertahanan lawan berdiameter 2m. Apabila pemain bisa merobohkan botol tetapi melewati garis pertahanan lawan, maka dianggap tidak dapat point.

Apabila bola keluar lapangan, maka dilakukan lemparan kedalam seperti pada permainan sepakbola. Dan bila terjadi pelanggaran, maka dilakukan lemparan bebas di tempat terjadinya pelanggaran.

4.1.1.1 Indikator Permainan Bola Tangan Kappar

a. Bersifat Menarik

Permainan bola tangan Kappar bersifat menarik karena tujuan dari permainan ini adalah merobohkan sasaran yang berupa botol air mineral yang diberi warna dan bola menggunakan bola karet

b. Bersifat Menantang

Permainan bola tangan Kappar bersifat menantang karena permainan ini membuat siswa lebih tertantang untuk mencetak point sebanyak-banyaknya dan berusaha untuk memenangkan pertandingan karena sifat dari permainan ini adalah kompetitif/ persaingan dan berusaha merobohkan sasaran sebanyak-banyaknya.

c. Bersifat Lebih Aman

Permainan bola tangan Kappar bersifat aman karena permainan ini menggunakan sarana dan prasarana yang sederhana dan tidak membahayakan siswa. Bola tangan yang sebenarnya, yaitu bola basket kecil diganti menggunakan bola karet yang sifatnya lentur dan ringan.

d. Bersifat Mudah

Permainan bola tangan Kappar mudah dimainkan karena dalam peraturan dalam permainan ini telah dimodifikasi sedemikian rupa yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

e. Bersifat Menyenangkan

Permainan bola tangan Kappar bersifat menyenangkan karena permainan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yang aktif dan selalu ingin mencoba hal yang baru.

4.1.1.2 Peraturan Bola Tangan Kappar

a. Fasilitas dan Alat

1. Bola



Gambar 4.1 (Bola yang dipakai dalam bola tangan Kappar)

Bola yang digunakan dalam permainan bola tangan Kappar adalah bola yang terbuat dari karet yang sifatnya lentur dan ringan.

2. Sasaran



Gambar 4.2 (Sasaran yang digunakan dalam bola tangan Kappar)

Sasaran yang digunakan dalam permainan bola tangan Kappar menggunakan lima buah botol air mineral setiap regu.

3. Jumlah Pemain

Dalam permainan bola tangan Kappar setiap tim terdiri dari 5 pemain.

4. Perlengkapan Pemain

a. Pemain memakai seragam olahraga
b. Pemain memakai celana olahraga pendek

c. Pemain memakai kaus kaki

d. Pemain memakai sepatu olahraga

5. Wasit

a. Permainan bola tangan Kappar dipimpin oleh seorang wasit

b. Wasit berperan untuk mengawasi jalannya permainan

c. Posisi wasit berada di pinggir lapangan, dan bisa memasuki lapangan ketika ada suatu pelanggaran

6. Cara Mendapatkan Point

a. Pemain dapat memperoleh point dengan cara merobohkan botol air mineral lawan

b. Apabila 1 botol roboh, maka dapat 1 point. Apabila 2 botol roboh, maka dapat 2 point. Maksimal dapat 5 point dalam 1 tembakan.

c. Pemain tidak boleh melewati garis batas serang/daerah pertahanan lawan.

d. Apabila pemain bisa merobohkan botol, tetapi memasuki area batas serang, maka point tersebut dianggap tidak sah.

7. Sasaran Lemparan

Sasaran dalam permainan bola tangan Kappar ini adalah 5 buah botol air mineral setiap regu.

8. Pelanggaran

a. Membawa bola lebih dari lima langkah.

b. Memegang bola lebih dari lima detik.

c. Menendang bola dengan kaki secara sengaja.

d. Dengan sengaja melempar bola ke lawan yang bertujuan untuk mencederai lawan.

e. Memasuki daerah kiper/ batas serang lawan.

f. Memukul, menarik, mendorong, menjauhkan lawan.

9. Lama permainan

Permainan bola tangan kappar ditentukan dengan lama waktu permainan, yaitu 10 menit.

1. Hasil Analisis Data Uji Coba I (Uji Coba Skala Kecil)

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dan di ujicoba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada ujicoba lapangan.

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 88,67 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan bola tangan Kappar ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Muntung. Hal itu bisa dilihat pada table dibawah ini :

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa seluruh aspek terlihat sudah baik, akan tetapi ada beberapa kegiatan yang kurang maksimal. Untuk itu perlu adanya revisi model pembelajaran.

Hasil rekapitulasi aspek kognitif siswa, diperoleh persentase jawaban siswa baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat melaksanakan dengan baik semua permainan bola tangan Kappar. Sehingga model pembelajaran ini sangat baik untuk di terapkan pada pembelajaran penjasorkes.

Hasil rekapitulasi aspek afektif siswa, diperoleh persentase jawaban siswa sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat melaksanakan dengan baik semua permainan bola tangan Kappar. Sehingga model pembelajaran ini sangat baik untuk di terapkan pada pembelajaran penjasorkes.

Hasil rekapitulasi aspek psikomotor siswa, diperoleh persentase jawaban baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat melaksanakan dengan baik permainan bola tangan Kappar, sehingga model pembelajaran ini baik untuk di terapkan pada pembelajaran.

2. Hasil Analisis Data Uji Coba II (Uji

Coba Skala Besar)

Berdasarkan evaluasi ahli serta ujicoba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta ujicoba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri Muntung yang berjumlah 36 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner.

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 89,1%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan bola tangan Kappar ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Muntung.

Berdasarkan uji lapangan siswa lebih aktif dalam bergerak, bisa dilihat dalam tabel denyut nadi siswa pada uji lapangan, denyut nadi siswa meningkat saat sebelum aktivitas dengan sesudah aktivitas.

3. Pembahasan Hasil Akhir Penelitian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk permainan bola tangan Kappar yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba lapangan (N=36).

Sesuai dengan kompetensi dasar pada permainan bola besar khususnya permainan bola tangan bagi kelas V sekolah dasar, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktekan gerak dasar permainan bola besar dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan bola di sekolah dasar tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa serta permainan bola tangan yang diajarkan belum dimodifikasi.

Siswa SD yang berusia dalam rentang 6-12 tahun berdasarkan teori Piaget, termasuk ke dalam tahap operasional konkret (7-11 tahun). Selama tahap ini, cara berpikir siswa masih bersifat konkret, maksudnya yaitu siswa belum dapat berpikir tentang hal-hal yang bersifat abstrak. Segala sesuatu yang dipelajari harus nyata/konkret mulai dari hal mudah ke hal yang sulit dan dari hal yang sederhana menuju ke hal yang lebih kompleks.

Untuk menjawab permasalahan yang ada dalam pembelajaran permainan bola tangan bagi sekolah dasar maka dalam penelitian ini dikem-

bangkan produk modifikasi permainan bola tangan yang dalam penyusunannya memperhatikan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar.

Hasil dari pengembangan permainan bola tangan yang dikembangkan sesuai prosedur pengembangan didapat sebuah produk yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu permainan bola tangan Kappar. Hal itu terbukti dari hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 89,1%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola tangan kappar ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dari uji lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Muntung.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk modifikasi permainan bola tangan kappar yang telah dibuat layak digunakan untuk pembelajaran permainan bola bagi siswa sekolah dasar kelas V karena dapat membawa perubahan suasana pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran.

4. Keunggulan dan Kelemahan Produk

A. Keunggulan Produk

1. Peraturan permainan bola tangan kappar lebih mudah dibandingkan bola tangan sesungguhnya.

2. Tidak perlu memerlukan lapangan yang luas untuk memainkan permainan bola tangan kappar.

3. Sarana dan prasarana lebih sederhana dan terjangkau

4. Bola lebih ringan dari yang sebenarnya.

5. Dapat dimainkan siapa saja.

6. Dapat memupuk kedisiplinan, kerjasama, dan menghormati teman sehingga tujuan penjas akan tercapai

7. Permainan bola tangan Kappar dapat menambah pengetahuan tentang permainan bola tangan beserta teknik dasarnya

8. Teknik bermain bola tangan siswa akan meningkat, serta aktifitas gerak juga lebih aktif sehingga meningkatkan kesehatan tubuh.

B. Kelemahan Produk

1. Masih banyak siswa yang memasuki daerah batas serang sehingga banyak point yang tidak sah.

2. Bola yang terbuat dari karet menjadikan siswa sulit untuk melakukan dribble sehingga siswa hanya bisa melempar.

3. Siswa putri cenderung pasif dan bergelombol dalam permainan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tentang model pengembangan permainan bola tangan kappar pada pembelajaran penjasorkes siswa kelas V di SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung tahun 2012 disimpulkan layak digunakan atau efektif digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran penjasorkes. Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan bola tangan kappar di SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung. Pengembangan model pembelajaran ini telah divaliditas oleh ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran penjasorkes melalui dua uji coba, yaitu uji coba skala kecil dengan jumlah 10 siswa dan uji coba skala besar dengan jumlah 36 siswa.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk model permainan bola tangan kappar sudah dapat dipraktikan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas didapat rata-rata 85 % dan evaluasi ahli pembelajaran, didapat rata-rata persentase 90 %. Rata-rata dari penilaian mereka adalah 87,5 %. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk permainan bola tangan kappar ini telah memenuhi kriteria yang baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung.

Daftar Pustaka

- _____. 2002. *Perubahan Ke IV Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Online. Available at www.bappenas.go.id/get-file-server/node/89/ (accessed 27/02/2012)
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Jakarta : Dahara Prize