



## PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SOFTBALL "BOLA BAKAR" BAGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 7 SEMARANG

Edwin Fatah<sup>✉</sup>, Tandiyo Rahayu, Agus Raharjo

Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima November 2012  
Disetujui Desember 2012  
Dipublikasikan Juni 2013

*Keywords:*

*Development, Small Ball  
Game, "Bola Bakar".*

### Abstrak

Permainan "Bola Bakar" merupakan salah satu alternatif penyampaian pembelajaran Penjasorkes khususnya permainan bola kecil. Pengembangan model ini bertujuan menciptakan produk variasi permainan bola kecil dalam Penjasorkes. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis kebutuhan termasuk observasi lapangan, wawancara dan kajian pustaka, mengembangkan produk awal, evaluasi para ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan dan kuisioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan hasil pengisian kuisioner oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Dari hasil uji ahli Penjasorkes hasil analisis produk sebesar 80% dengan kriteria cukup baik, hasil dari ahli pembelajaran diperoleh hasil analisis produk sebesar 81,3% dengan kriteria baik sedangkan. Sedangkan dari uji coba kelompok kecil diperoleh data sebesar 87,1% dan uji coba lapangan diperoleh sebesar 86,25% dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil itu, dapat disimpulkan model pengembangan permainan "Bola Bakar" dapat digunakan pada pembelajaran Penjasorkes untuk siswa kelas VIII SMP.

### Abstract

*Game "Bola Bakar" is one alternative learning delivery Penjasorkes especially small ball game. Development of this model aims to create product variations Penjasorkes small ball game. The method of research is developing. The procedure includes product development, including requirements analysis field observations, interviews and literature review, developed the initial product, expert evaluation and revision, testing and revision of the small group, large group and test the final product. The data was collected using observation sheets and questionnaires were obtained from the results of expert evaluation and filling questionnaires by students. The data analysis technique used is descriptive percentages. From the test results Penjasorkes expert product analysis of 80% with the criteria quite well, the results of expert learning obtained the results of analysis of the product by 81,3% with good criterion. While a small group of test data obtained 87,1% sebesar and field trials of 86,25% is obtained with the criteria well. Based on the results, it can be inferred model of development of the game "Bola Bakar" can be used in learning for students of class VIII Penjasorkes SMP.*

© 2013 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup>Alamat korespondensi:

Kampus Sekaran, UNNES Gedung F1 Lantai 2  
E-mail : haoshoku27@gmail.com

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan jasmani, kesehatan, olahraga dan rekreasi di sekolah menengah pertama (SMP) selama ini masih jauh dari tujuan pendidikan jasmani itu sendiri. Banyak sekali faktor-faktor yang menjadi penyebabnya, diantaranya adalah kurangnya sarana prasarana yang memadai, kurangnya kompetensi guru dll. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan memodifikasi pembelajaran penjasorkes dengan syarat tujuan penjasorkes yang sebenarnya masih dapat tercapai.

Berdasarkan observasi dilakukan di 10 Sekolah Menengah Pertama di daerah Boja Kabupaten Kendal, 5 SMP Negeri yaitu SMP N 1 Boja, SMP N 2 Boja, SMP N 3 Boja, SMP N 1 Singorojo dan SMP N 2 Singorojo dan 5 SMP Swasta yaitu SMP Taman Siswa Boja, SMP PGRI 03 Boja, MTs NU AL-Ma'arif 02 Boja, SMP Muhammadiyah 2 Boja dan SMP NU 08 Boja diperoleh hasil bahwa sebanyak 14,7% siswa mengetahui permainan softball, 82,7% siswa tidak mengetahui permainan softball. 8% siswa pernah bermain olahraga softball, 89,3% siswa tidak pernah bermain softball. 4,6% mengetahui peraturan permainan softball, 92,6% siswa tidak mengetahui peraturan permainan softball. 26% siswa ingin menguasai permainan softball, 71,3% siswa tidak ingin menguasai peraturan permainan softball. 2,6% angket tidak sah. Ini menunjukkan bahwa permainan Softball tidak pernah digunakan sebagai media pembelajaran permainan Bola Kecil.

Kurikulum standar isi 2006 pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama kelas VIII semester 1 dengan setandar isi Mempraktikkan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola kecil lanjutan dengan kombinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan (Samsudin, 2008:30).

Selain kurangnya prasarana yang memadai, kreatifitas guru dalam menciptakan inovasi dalam pembelajaran juga kurang. Sehingga berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Softball di SMP tidak pernah diberikan pada siswa. Hal ini terjadi karena kurangnya sarana prasarana dan kreatifitas guru sehingga agar pembelajaran tidak membosankan diperlukan variasi pembelajaran melalui pengembangan model permainan Bola Bakar.

Produk permainan Bola Bakar merupakan pengembangan model permainan yang akan dijadikan alternatif permainan Softball dalam pembelajaran penjasorkes. Permainan ini merupakan permainan olahraga bola kecil beregu yang bisa dimainkan oleh 6 sampai 112 orang siswa per tim. Pada dasarnya permainan ini memodifikasi peraturan permainan Softball dan Sarana Prasarana Softball.

Permainan Bola Bakar mempunyai karakteristik permainan yang mirip dengan permainan Softball, yang membedakan adalah ukuran lapangan lebih kecil dan tidak harus berbentuk *diamond*. Cara mematikan dalam Bola Bakar hanya dengan membakar dan *catchball*. Dalam Bola Bakar tidak ada *pitching*, *pitcher* dalam Bola Bakar adalah teman tim penyerang, jadi *pitching* seperti permainan kasti

Sarana dan Prasarana yang dimodifikasi adalah lapangan, bola dan base, peralatan yang lain dalam softball tidak dipergunakan seperti *Glove* dan *Bodyprotector*. Bola yang digunakan adalah bola yang dimodifikasi yaitu bola tenis yang di dalamnya dimasukkan pasir lalu dililit dengan lakban dan dibungkus dengan balon. Berat bola 200gr dengan diameter 7,5 cm dan daya pantul dalam 1 M setinggi 24 cm. Bola dibuat sedemikian rupa sehingga berat dan ukuran bola menyerupai bola softball yang sesungguhnya. Bola dibungkus dengan balon bertujuan agar lebih rapi.

Peneliti menggunakan keset sebagai pengganti base standart softball. Keset yang digunakan adalah keset yang berukuran besar, dengan ukuran 1 X 0,6 meter dapat disesuaikan dengan ukuran yang dimiliki tiap sekolah. Keset yang digunakan harus agak berat sehingga ketika diinjak oleh siswa, keset tidak bergeser.

Tujuan permainan Bola Bakar ini meliputi domain psikomotorik seperti perkembangan keterampilan gerak dasar dan kebugaran jasmani, domain kognisi seperti kemampuan memecahkan masalah serta domain afektif seperti kekompakan, kerjasama dan mau berbagi tempat/ peralatan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani menurut Husdarta (2009:9) yang diringkas dalam terminologi populer, maka tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif. Permainan Bola Bakar ini mempunyai banyak keunggulan sehingga perlu diujicobakan sebagai alternatif variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran Penjasorkes kelas VIII SMP N 7SEMARANG.

#### **Perumusan Masalah**

Dalam suatu penelitian tentunya mempunyai permasalahan yang perlu diteliti dan dianalisis untuk memecahkan permasalahan. Setelah mencermati dari latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan yang akan di kaji sebagai berikut: Apakah bentuk model permainan softball "Bola Bakar" efektif untuk meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani kelas VIII SMP N 7 Semarang?

#### **Tujuan Pengembangan**

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan diatas, maka tujuan tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk model permainan "Tembak Kaleng" sebagai alternatif variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran Penjasorkes pada siswa

kelas VIII SMP N 2 Patebon Kab. Kendal, Tahun 2012.

#### **Landasan Teori**

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) (2012:215) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu Gall & Borg, 2003 dalam buku (Punaji Setyosari, 2012:216).

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktifitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara keseluruhan (Adang Suherman,2000:1).

Pendidikan jasmani dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang, yaitu:

1. Pandangan tradisional, yang menganggap bahwa manusia itu terdiri dari 2 komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini menganggap bahwa penjas semata-mata hanya mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain penjas hanya sebagai pelengkap saja (Adang Suherman, 2000:17),
2. Pandangan modern yang sering juga disebut pandangan holistik, menganggap bahwa

manusia bukan suatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah satu kesatuan dari bagian-bagian yang terpadu. Dengan pandangan tersebut pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Hubungan antara tujuan umum pendidikan, tujuan pendidikan jasmani, dan penyelenggaraannya harus terjalin dengan baik. Dengan demikian akan nampak bahwa pendidikan jasmani sangat penting bagi pengembangan manusia secara utuh dan merupakan dari pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, penjas tidak dapat hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja. Pandangan holistik ini, pada awalnya kurang banyak memasukkan aktivitas sport karena pengaruh pandangan sebelumnya, yaitu pada akhir abad 19 yang menganggap bahwa sport tidak sesuai di sekolah-sekolah. Namun tidak bisa dipungkiri sport terus tumbuh dan berkembang menjadi aktivitas fisik yang merupakan bagian integral dari kehidupan manusia sport menjadi populer, siswa menyenangkannya dan ingin mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi di sekolah-sekolah hingga para pendidik seolah-olah ditekan untuk menerima sport dalam kurikulum di sekolah karena mengandung nilai-nilai pendidikan (Adang Suherman, 2000:19).

#### **Kerangka Berpikir**

Softball merupakan permainan yang sangat kompleks. Softball dapat mengasah otak dan meningkatkan kemampuan kecepatan berfikir, mengambil keputusan, dan menyusun strategi dengan baik. Melalui softball siswa juga dapat belajar nilai-nilai kerjasama, tanggung jawab, dan rasa percaya diri. Softball sangat cocok untuk diberikan pembelajaran kepada siswa SMP karena sesuai dengan karakter siswa SMP yang sedang berkembang kognitif dan psikomotoriknya, serta nilai-nilai yang

terkandung dalam softball juga sangat bermanfaat bagi siswa, dari disiplin, kerja sama, pengambilan keputusan, kecepatan berpikir dan rasa tanggung jawab. Permainan Softball secara keseluruhan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik dan fisik.

Peneliti mempunyai ide untuk membuat produk modifikasi permainan Softball yang sarana dan prasarannya dapat dijangkau oleh sekolah-sekolah SMP dan juga peraturan modifikasinya mudah untuk dipahami siswa. Dengan demikian pembelajaran penjas melalui permainan softball dapat diberikan di sekolah-sekolah SMP dengan produk modifikasi permainan softball. Model modifikasi permainan softball yang peneliti desain bernama "Bola Bakar" yang memiliki penekanan pemahaman cara mematenkan tim penyerang dengan di bakar.

#### **METODE PENGEMBANGAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang akan menghasilkan produk berupa model permainan *Bola Bakar* pada pembelajaran Penjasorkes untuk siswa kelas VIII SMP N 7SEMARANG. Menurut Borg dan Gall (1988) dalam Sugiyono (2010:9), penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah yang utama yaitu:

1. Melakukan analisis kebutuhan. Termasuk observasi lapangan, wawancara dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan bentuk produk awal.
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjasorkes dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan

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 model permainan Bola Bakar

### **Subyek Uji Coba**

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari ahli Penjasorkes dan ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil terdiri dari siswa kelas VIII D dengan jumlah subyek 14 siswa.
3. Uji coba lapangan yang terdiri dari siswa kelas VIII E dan VIII F dengan jumlah subyek 49 siswa.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian sangat penting dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006:149).

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli Penjasorkes dan ahli pembelajaran. Kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuisisioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang

berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Galih Pangaji (2012:32) yaitu nilai yang diperoleh dibagi jumlah seluruh nilai dan dinyatakan dalam persen.

## **HASIL PENGEMBANGAN**

### **Data Uji Coba Kelompok Kecil**

Setelah produk model permainan Bola Bakar divalidasi oleh para ahli serta dilakukan revisi, maka selanjutnya produk permainan tersebut dilakukan uji coba kelompok kecil kepada siswa kelas VIII SMP N 7 SEMARANG yang berjumlah 14 siswa yang terdiri dari 7 siswa putra dan 7 siswa putri. Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh presentase jawaban yang sesuai aspek yang dinilai sebesar 81,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Tembak kaleng.

### **Analisis Hasil Uji Kelompok Kecil**

Hasil uji coba skala kecil produk permainan Bola Bakar pada 14 siswa SMP N 7 SEMARANG sebesar 87.1%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan maka produk permainan Bola Bakar telah memenuhi kriteria "Baik" sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP N 7 Semarang.

Dalam uji coba tentunya tidak langsung menunjukkan hasil yang bagus. Permasalahan dan kendala yang muncul dalam uji coba skala kecil perlu dicarikan solusi dan pemecahan masalahnya. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil.

1. Bola yang digunakan masih kurang besar. Tujuannya agar bola lebih menyerupai ukuran bola softball sesungguhnya.

### **Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil**

Revisi pertama terhadap draf produk awal modifikasi permainan "Bola Bakar" dilakukan berdasarkan penilaian ahli dan hasil pengamatan lapangan saat uji coba lapangan skala kecil. Perubahan produk modifikasi permainan "Bola Bakar" berdasarkan saran dari ahli pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Menengah Pertama pada *draf* produk awal modifikasi permainan dilakukan sebagai berikut:

1. Bola diperbesar dengan menambahkan potongan kertas yang dilem dan direkatkan berulang-ulang pada bola.
2. Ahli Penjas memberikan saran hanya pada saat pembelajaran lempar tangkap sebelum permainan dimulai. Saran dari ahli penjas adalah memberikan latihan lempar tangkap secara bertahap yaitu dimulai dari yang paling mudah yaitu lemparan melambung tinggi dan bertahap ke lemparan datar.

#### Data Uji Coba Kelompok Besar

Setelah produk model permainan Tembak Kaleng untuk pembelajaran Penjasorkes dilakukan uji coba skala kecil dan hasilnya direvisi oleh satu ahli Penjasorkes dan dua ahli pembelajaran, produk diujicobakan kepada siswa SMP N 7 SEMARANG. Uji coba lapangan dilakukan terhadap siswa kelas VIII B SMP N 2 Patebon Kecamatan Patebon yang berjumlah 54 siswa. Data uji coba lapangan diperoleh dengan menggunakan kuesioner dan pengamatan lapangan.

Berdasarkan data pada hasil kuesioner keseluruhan yang diisi para siswa diperoleh persentase sebesar 86,25%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan Bola Bakar pada pembelajaran Penjasorkes ini telah memenuhi kriteria "**baik**".

#### Analisis Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan pada data tabel kuesioner pada uji lapangan yang diadakan 10 oktober 2012 di dapat rata-rata presentase pilihan jawaban yang sesuai **86.25%**. Berdasarkan

kriteria yang ditentukan maka permainan Bola ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 7 SEMARANG.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil dari data kuesioner dan masukan dari ahli, maka produk permainan "Bola Bakar" efektif dapat digunakan sebagai media pembelajaran penjasorkes SMP N 7 Semarang.
2. Permainan Bola Bakar dapat dilaksanakan di lahan SMP N 7 Semarang yang relatif sempit dan terbatas, ini menunjukkan bahwa produk permainan Bola Bakar dapat menjadi alternatif media pembelajaran pendekatan permainan Softball dengan sarana dan prasarana yang mudah didapat dan terjangkau yang dapat dilaksanakan di tempat atau lahan yang sempit dan terbatas.

### Saran

Hasil produk permainan Bola Bakar dapat digunakan sebagai media pembelajaran penjas bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

## PUSTAKA

- Amung Ma'mun dan Yudha M Saputra. 2000. *Prekembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ateng, Abdul kadir . 1992. *Asas dan Landasan Penjas*. Jakarta : Depdikbud.
- Yoyok Bahagia dan adang suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdiknas.

Bethel, Dell. 1987. *Petunjuk Lengkap Softball dan Base Ball*. Semarang : Dahara Prize.

Husdarta. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.

Lutan, Rusli. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.

.Pangaji, Galih. 2012. *Model Pengembangan Permainan Enjoy Volley Ball untuk Pembelajaran Penjas pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Boja Kecamatan Boja Kabupaten Kendal Tahun 2012*.

Parno. 1992. *Olahraga Pilihan Softball*. Jakarta : Depdikbud.

Soegiyanto dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud.

Sugiyono. 2009. *Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Suherman, Adang. 2000. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud.