



**PENGEMBANGAN PERMAINAN TOLAK SASARAN DALAM
PEMBELAJARAN TOLAK PELURU PADA SISWA KELAS
VII SMP N 3 CEPILING KABUPATEN KENDAL
TAHUN AJARAN 2011/1012**

Heri Siswanto*, Cahyo Yuwono , Supriyono

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Desember 2012

Disetujui Desember 2012

Dipublikasikan Januari 2012

Keywords:

Development,

Model Learning,

Gaming Target Decline

Abstrak

Permainan tolak peluru dengan sarpras dan peraturan yang sebenarnya adalah permainan yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa, sedangkan siswa dituntut untuk bisa menguasai teknik dan permainan tolak peluru dengan baik. Dengan melihat kenyataan tersebut di lapangan, perlu pengembangan pembelajaran dengan suatu modifikasi permainan tolak sasaran.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dimana prosedur pengembangan permainan tolak sasaran ini yaitu: (1) Analisis kebutuhan, (2) Pembuatan produk awal, (3) Uji coba produk (4) Revisi produk pertama (5) Uji lapangan (6) Revisi produk akhir dan (7) Hasil akhir. Berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 83,7% memenuhi kriteria baik dan hasil analisis data uji lapangan diperoleh persentase sebesar 93% memenuhi kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa produk permainan tolak sasaran dalam pembelajaran tolak peluru sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba yaitu pada siswa kelas VII SMP 3 Cepiling Kendal. Dalam pengembangan model permainan tolak sasaran sebaiknya: (1) dibuat suatu permainan yang menarik sehingga tidak menjadikan siswa menjadi bosan, (2) masih perlu adanya sebuah pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya disesuaikan dengan kondisi fasilitas yang tersedia di sekolah, sehingga pembelajaran permainan tolak sasaran dapat digunakan lebih efektif lagi dan menyenangkan.

Abstract

Games shot put with facilities and regulations which in fact is the game that were not appropriate to the characteristics of the students, while the students are required to be able to master the technique and the shot put with a good game. By looking at the reality on the ground, keep learning development with a targeted modification of the game starting.

The method of research is are: (1) needs analysis, (2) making the initial product, (3) test the product; (4) Revision of the first product, (5) field test, (6) Revision of the final product, and (7) The final result. After doing research on the development of data analysis models starting game target, based on the analysis of a small group of test data obtained percentage of 83.7% meet both criteria and obtained a percentage of 93% met the criteria very well.

Based on these results, we can conclude that the products of learning objectives in the game starting shot put is practicable to subject test. In developing the game model should reject targets: (1) made an interesting game so it does not make the students become bored, (2) is still the need for a further development of the course.

Purpose of this study are: to develop and produce products in the form of models of learning t

Pendahuluan

Pentingnya pendidikan jasmani dalam pola pendidikan di Indonesia telah dirumuskan oleh pemerintah berupa Undang-undang No.20 tahun 2003. Khusus mengenai kurikulum pendidikan dasar dan menengah telah dirumuskan pada pasal 42 yang wajib memuat mata-mata pelajaran sebagai berikut : pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan atau kejujuran, dan muatan lokal. Ditetapkannya pendidikan jasmani dan olahraga sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah telah membuktikan pentingnya pendidikan jasmani dan olahraga diajarkan mulai tingkat SD hingga SLTA. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga telah menjadi bagian integral dari keseluruhan pendidikan (Husdarta, 2009:76).

Menurut Andang Suherman (2000:1) dalam bukunya Dasar-Dasar Penjas mengatakan bahwa pendidikan pada dasarnya merupakan rekonstruksi aneka pengalaman akan peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila banyak yang meyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik.

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga dewasa ini ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, kondisi rendahnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah lanjutan telah dikemukakan di dalam berbagai forum oleh beberapa pengamat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya ialah terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani. Kualitas guru pendidikan jasmani yang ada pada sekolah lanjutan pada umumnya kurang memadai. Guru kurang mampu dalam melaksanakan profesinya sebagai profesional, kurang berhasil melaksanakan tanggung jawab untuk mengajar dan mendidik siswa secara sistemik melalui gerakan pendidikan jasmani yang mengembangkan kemampuan dan keterampilan secara menyeluruh baik fisik, mental maupun intelektual. Benar bahwa mengingat kebanya-

kan guru pendidikan jasmani disekolah menengah pertama kurang kreatif dalam memberikan model pembelajaran. Kebanyakan guru penjas hanya menekankan hasil akhir tanpa memperhatikan proses pembelajaran. Hal ini akan berdampak buruk bagi siswa karena kurangnya pengetahuan yang diberikan oleh guru dan secara tidak langsung akan mempengaruhi kinerja guru tersebut serta tujuan pendidikan jasmani tidak akan tercapai, hal tersebut akan merusak citra guru penjas dimata siswa. Gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktek pendidikan jasmani cenderung tradisional, atau hanya menggunakan satu gaya mengajar saja, sehingga membuat situasi pembelajaran monoton dan membuat siswa jenuh untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Model metode-metode praktek ditekankan pada teacher centered dimana para siswa melakukan latihan fisik berdasarkan perintah yang ditentukan oleh guru, latihan-latihan tersebut tidak pernah dilakukan anak sesuai inisiatif sendiri. Guru cenderung menggunakan pendekatan yang mendasarkan pada olahraga prestasi dalam pembelajarannya, sehingga dalam proses pembelajarannya jelas beda dari penjas itu sendiri, tujuan utamanya bukan proses melainkan hasil akhir sebuah penilaian. Dalam pendekatan ini guru menentukan tugas-tugas bagi siswa melalui kegiatan fisik tak ubahnya seperti latihan olahraga. Biasanya tujuan pembelajaran ditekankan pada penguasaan yang mengarah pada pencapaian tujuan prestasi tanpa melakukan modifikasi baik dalam peraturan, ukuran lapangan maupun jumlah pemain. Pendekatan seperti ini membuat siswa kurang senang bahkan merasa frustrasi untuk melakukan program pendidikan jasmani, karena mereka tidak mampu dan sering gagal untuk melaksanakan tugas yang diberikan dalam bentuk yang kompleks. Untuk itu kebutuhan untuk memodifikasi olahraga sebagai suatu pendekatan alternatif dalam pengajaran pendidikan jasmani, mutlak perlu dilakukan. Guru harus memiliki kemampuan untuk memodifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai tingkat perkembangan siswa. Guru dituntut harus lebih kreatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran, yang akan diberikan kepada siswa, atau menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran tersebut. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang salah satunya kurang kreatifnya guru pendidikan jasmani dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang sederhana, guru kurang akan model-model pembelajaran sehingga proses pembelajarannya kurang menarik bagi siswa sehingga terciptanya pembelajaran yang membosankan buat siswa.

Salah satu masalah utama yang ada di SMP Negeri 3 Cepiring Kabupaten Kendal dalam penelitian Permainan Tolak Sasaran, siswa masih kurang baik dalam melakukan teknik memegang peluru, siswa tidak meletakkan peluru pada pangkal leher tetapi peluru hanya diangkat, hal seperti itu yang mengakibatkan siswa dalam melakukan tolak peluru terlalu berat. Pada penelitian permainan ini ada beberapa alasan mengapa peneliti tertarik dengan menggunakan sasaran diantaranya terkait dengan sudut elevasi. Sudut elevasi yang baik digunakan dalam permainan tolak peluru antara 40-45 derajat, selain terkait dengan sudut elevasi peneliti juga tertarik dengan sasaran karena dengan tujuan agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam melakukan permainan tolak sasaran.

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkatkan penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian. Utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2010: 194), penelitian dari pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk pengembangan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. 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 dimana 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, Gall, & Borg, 2003). Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama. Yaitu : (1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Penelitian mengembangkan tolak sasaran disesuaikan dengan pertimbangan kedalam lapangan atau lokasi yang akan digunakan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil su-byek yang besar.

Berdasarkan uraian diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Permainan Tolak Sasaran Dalam Pembe-

lajaran Tolak Peluru Pada Siswa Kelas VII SMP 3 Cepiring Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2011/2012”.

Metode

Instrument yang digunakan untuk pengumpulan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek yang relative banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk. Yaitu dalam permainan tolak sasaran. Apakah siswa dapat termotivasi serta dapat mengikuti pembelajaran tolak peluru setelah diberikan model permainan tolak sasaran dengan pembelajaran tolak peluru pada bentuk aslinya.

Hasil dan Pembahasan

Dengan menerapkan permainan tolak sasaran dalam pembelajaran tolak peluru, dengan ukuran lapangan dan peralatan yang sederhana tetap dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Karena pembelajaran harus tetap berjalan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan dengan menggunakan permainan yang telah dimodifikasi serta dikembangkan tanpa mengurangi nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Pendekatan permainan ini dimaksudkan agar materi yang ada di dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa produk permainan tolak sasaran yang telah dibuat layak digunakan untuk pembelajaran tolak peluru pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Cepiring Kabupaten Kendal. Karena dapat membawa perubahan suasana pembelajaran yang lebih menarik, bervariasi bagi siswa, dan meningkatkan keterlibatan seluruh siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran tolak peluru.

Simpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk permainan tolak sasaran berdasarkan data pada saat uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Produk permainan tolak sasaran dalam pembelajaran tolak peluru sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi dari ahli penjas, ahli pembelajaran I, dan ahli pembelajaran II diperoleh rata-rata penilaiannya adalah 82%. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli, maka produk permainan tolak sasaran dalam pembelajaran tolak peluru ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VII SMP 3 Cepiring Kendal.
- 2) Produk permainan tolak sasaran dalam pembelajaran tolak peluru ini sudah dapat digunakan pada siswa kelas VII SMP 3 Cepiring Kendal. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 83,7 % dan hasil analisis data uji lapangan diperoleh persentase 93%. Berdasarkan kriteria penilaian, maka produk permainan tolak sasaran dalam pembelajaran tolak peluru ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VII SMP 3 Cepiring Kendal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian permainan tolak sasaran dalam pembelajaran tolak peluru ini, maka peneliti memberikan saran-saran yaitu sebagai berikut: Bagi siswa kelas VII supaya lebih disiplin lagi dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes yang ada di SMP N 3 cepiring Kabupaten Kendal, bagi Sekolah SMP N 3 cepiring lebih ditingkatkan lagi baik sarana maupun prasarana untuk mata pelajaran penjasorkes., bagi guru, sebaiknya membuat suatu model atau sebuah permainan yang menarik, variatif serta tidak menjadikan siswa menjadi jenuh dan bosan, bagi mahasiswa dan peneliti lain, masih perlu pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya

disesuaikan dengan kondisi fasilitas yang tersedia disekolahan, sehingga pembelajaran permainan tolak sasaran dalam pembelajaran tolak peluru dapat digunakan lebih efektif lagi dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Aip Syarifuddin. 1992. *Atletik*. Depdikbud.
- Anas Sudijono. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada
- Andang Suharman. 2000. *Dasar-dasar Penjas*. Depdiknas
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. PT RINIKA CIPTA : Jakarta
- Husdarta. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Husdarta, dan Saputra, M, Yudha. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Khomsin. 2005. *Atletik 1*. UPT UNNES Press. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press.
- Purnomo Eddy dan Dapan. 2011. *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Alfamedia
- Rumini. 2004. *Model Pembelajaran Atletik dan Metodik I untuk P/PGSD PJKR FIK UNNES*.
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjas*. Depdikbud.
- Said Junaidi. 2003. *Pembinaan Olahraga Usia Dini*. FIK UNNES.
- Saputra. M Yudha. 2004. *Dasar-dasar Keterampilan Atletik dan Pendekatan Bermain*. Jakarta : Depdikbud.
- Setyosari Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Soemitro, 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjasorkes*. Jakarta : Depdikbud.
- Yoyo Bahagia dan Ucup Yusup dan Andang Suherman. 2000. *Atletik*. Depdikbud.
- Yusuf Adisasmata. 1992. *Olahraga Pilihan Atletik*. Depdikbud.