



MODEL PERMAINAN TRAWNIS DALAM PENJASORKES SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Dedy Fera Suprabowo , Sulaiman, Agung Wahyudi

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2012

Disetujui November 2012

Dipublikasikan Januari 2013

Keywords:

**Physical
education; Trawnis
game; Sila Football**

Abstrak

Takraw merupakan salah satu alternatif pembelajaran permainan bola kecil di sekolah, namun kenyataannya dalam proses pembelajaran belum optimal. Maka perlu adanya modifikasi dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan trawnis. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan. 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 penjas diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 88% (sangat baik), ahli pembelajaran I 89% (sangat baik), ahli pembelajaran II 88% (sangat baik). Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 76,39% (baik). Dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 93,98%(sangat baik). Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan trawnis sebagai pembelajaran sepak sila dapat digunakan pada siswa kelas VII SMP.

Abstract

Takraw is one alternative learning school in the ball game, but in fact in the process of learning not optimal. Therefore, it needs modification in it. The method of this research is developmental research. This research aimed to produce model trawnis game. The procedure of development product covers the analysis of product, developing first product, expert validation and revision, a small group experiment and revision, a big group experiment and last product. The collecting of data is conducted by observing and making questionnaire which is gathered from evaluator and students. The technique of analysis used is percentage descriptive. Test results of expert physical education obtained the average percentage yield of product analysis of 88% (very good), a study of I 89% (very good), expert learning II 88% (very good). Results of questionnaire Data on student small group trials retrieved an average answer by percentage 76,39% (good). Student questionnaire results data and test large groups obtained answers with the percentage of 93,98% (very good). According to research results, it was concluded that the game trawnis as sila football learning can be used in Class VII Junior high students.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, tujuannya untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Samsudin, 2008:125).

Pendidikan jasmani di sekolah-sekolah telah menjadi mata pelajaran yang wajib dilaksanakan di setiap jenjang dan tingkat pendidikan, baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Dari mulai Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) (Toto Subroto, 1999/2000:1).

Fokus program pendidikan jasmani di SMP harus dikaitkan dengan peningkatan kesehatan dan kebugaran jasmani. Siswa menginginkan belajar keterampilan baru dan berbagai cabang olahraga. Program pendidikan jasmani harus lebih dari sekadar mengembangkan tubuh, tetapi juga mengembangkan pikiran dan mempersiapkan siswa untuk bekerja pada masa yang akan datang. Pada tingkat ini program pendidikan jasmani dipandang sebagai tempat untuk belajar fair play dan jiwa sportivitas yang baik (Samsudin, 2008:8). Jadi pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani yang dapat dilakukan di sekolah dan juga di luar sekolah (Adang Suherman, 1999/2000:23).

Permainan sepak takraw merupakan salah satu cabang olahraga yang dilakukan di sekolah. Permainan sepak takraw sampai sekarang masih merupakan salah satu cabang olahraga yang belum memasyarakat (Sulaiman, 2008:1).

Peneliti mengamati dalam proses pembelajaran sepak sila kelas VII di SMP Negeri 5 Adiwerna yang berlokasi Jalan Raya Selatan Adiwerna. Kecamatan Adiwerna, Kabupaten Tegal diperoleh hasil pengamatan bahwa proses pembelajarannya masih jauh dari harapan dan tidak sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan siswa serta pembelajaran sepak sila yang diajarkan belum dimodifikasi. Pada proses pembelajaran sepak sila ditemui beberapa hal, antara lain: 1) Diketahui ada beberapa siswa khususnya siswa putri yang mengeluh rasa sakit ketika melakukan teknik dasar sepak sila, 2)

Diketahui ada beberapa siswa ketika mengikuti pembelajaran hanya duduk-duduk saja dan tidak aktif mengikuti pembelajaran sepak sila dalam sepak takraw, dikarenakan pembelajaran kurang menarik dan mereka cenderung bosan, 3) Pembelajaran sepak sila diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi masih menggunakan cara lama yaitu menggunakan pembelajaran sepak sila konvensional, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak, 4) Diketahui dalam proses pembelajaran guru kurang inovatif dalam memberikan suatu pembelajaran yang baru sebelum atau ketika pembelajaran sudah di mulai. Pemberian suatu permainan untuk pembelajaran sangat membantu siswa agar siswa merasa senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, 5) Sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah cukup lengkap akan tetapi dengan fasilitas yang lengkap pembelajaran belum dapat berjalan dengan efektif, dikarenakan guru kurang inovatif dalam memberikan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Model Permainan Trawnis Untuk Pembelajaran Sepak Sila Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2011/2012".

Dalam penelitian ini penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

"Bagaimana model permainan trawnis untuk pembelajaran sepak sila pada siswa kelas VII SMP N 5 Adiwerna Kabupaten Tegal".

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah: (1) Menghasilkan model permainan trawnis untuk pembelajaran sepak sila pada siswa kelas VII SMP N 5 Adiwerna Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2011/2012.; (2) Untuk dijadikan suatu inovasi bagi seorang guru olahraga bahwa dengan adanya model permainan trawnis untuk pembelajaran sepak sila dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam olahraga sepak takraw; (3) Dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan sepak sila pada siswa dalam olahraga sepak takraw; (4) Untuk membiasakan cara bermain dengan menggunakan teknik sepak sila tidak hanya menggunakan teknik heading (menyundul) saja; (5) Dapat menjadikan solusi bagi siswa putri, dengan adanya bola memantul terlebih dahulu harapannya siswa putri tidak merasa sakit saat melakukan sepak sila.

Peneliti mencoba mengembangkan model pembelajaran sepak sila dalam olahraga sepak takraw melalui permainan yang dimodifikasi. Pengembangan model pembelajaran ini

bertujuan meningkatkan keaktifan siswa dalam berolahraga. Selain itu hal ini dilakukan peneliti agar siswa mampu mengenal akan pentingnya olahraga pada umumnya dan pendidikan jasmani pada khususnya sehingga tujuan dari pendidikan jasmani dapat tercapai.

Pengembangan model permainan untuk pembelajaran sepak sila pada cabang olahraga sepak takraw sebagai wahana penciptaan pembelajaran penjasorkes yang inovatif sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk lebih mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki.

METODE PENGEMBANGAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model permainan trawnis untuk pembelajaran sepak sila dalam penjasorkes pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Adiwerna kabupaten tegal. Menurut Borg dan Gall dalam sugiyono (2010: 9). Penelitian dan pengembangan (research and development/R&D) merupakan metode 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:

Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.

Mengembangkan bentuk produk awal berupa peraturan permainan trawnis.

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

Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil, revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang telah diujicobakan.

Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.

Hasil akhir model pembelajaran sepak takraw dengan teknik dasar sepak sila melalui permainan trawnis bagi siswa kelas 7 SMP N 5 Adiwerna yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah: Evaluasi ahli yang terdiri dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran, uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 12 siswa (6 siswa putra dan 6 siswa putri) kelas VII SMP N 5 Adiwerna Kabupaten Tegal

yang dipilih menggunakan sampel secara acak (Random Sampling).

Uji coba lapangan yang terdiri dari 41 pada siswa kelas VII SMP N 5 Adiwerna Kabupaten Tegal.

Sampel uji coba lapangan telah dipilih secara acak yaitu kelas VIIE. Pemilihan kelas dengan cara acak atau random (random sampling) menggunakan undian dari beberapa kelas VII di SMP N 5 Adiwerna Kabupaten Tegal.

Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah: 1)Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, 2) kuesioner atau angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Data yang diperoleh dari kuesioner antara lain data aspek psikomotorik, aspek kognitif, aspek psikomotor dan aspek fisik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk, (2003) yaitu:

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

f = frekuensi relatif / angka persentase

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

HASIL PENGEMBANGAN

Setelah produk model permainan trawnis untuk pembelajaran sepak sila divalidasi oleh ahli Penjas dan ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 28 Mei 2012 produk diujicobakan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Adiwerna yang berjumlah 12 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (random sampling).

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digu-

nakan pada uji coba lapangan.

Analisis Hasil Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan data pada tabel uji kelompok kecil yang diadakan pada 28 Mei 2012 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 76,39 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan trawnis ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 5 Adiwerna Kabupaten Tegal.

Berdasarkan saran dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran pada produk atau model pembelajaran yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli Penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba skala kecil. Produk revisi adalah sebagai berikut: (1) Dalam melaksanakan pembelajaran, peneliti melakukan cara alternatif agar siswa putri mudah melakukan servis, selain menggunakan kaki bagian dalam untuk servis diperbolehkan juga menggunakan bagian punggung kaki sehingga servis lebih mudah dan keras.; (2) Dalam melaksanakan pembelajaran, siswa diharuskan melakukan umpan kepada teman agar terjalin kerja sama dalam tim; (3) Dalam melaksanakan pembelajaran, peneliti melakukan cara alternatif agar siswa tidak terlalu mundur melebihi garis pembatas lapangan saat menerima pantulan bola, maka peneliti membuat garis pembatas sasaran servis untuk menentukan masuk atau tidak jatuhnya bola, dengan adanya garis pembatas untuk sasaran servis siswa lebih mudah dan tidak terlalu kebelakang untuk menerima servis dari lawan.

Dalam melaksanakan pembelajaran, peneliti melakukan cara alternatif sesuai saran ahli agar siswa putri lebih mudah melakukan, terkait dengan kelambatan reaksi saat melakukan tahap ke 2 latihan permainan, peneliti membalik cara tahap latihan ke 2 dengan cara bola dipantulkan ke lapangan terlebih dahulu kemudian baru ditiming sebanyak 3 kali.

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Maka pada tanggal 15 juni 2012 diadakan uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas VII E SMP Negeri 5 Adiwerna Kabupaten Tegal yang berjumlah 41 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi, kuesioner dan pengamatan di lapangan.

Berdasarkan data pada tabel kuisisioner pada uji lapangan yang diadakan pada 15 Juni 2012 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 93,98 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan trawnis ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VII E SMP Negeri 5 Adiwerna Kabupaten Tegal.

KAJIAN DAN SARAN

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan trawnis yang berdasarkan data pada uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba lapangan (N=41) dapat diterima oleh siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang menjadikan model permainan trawnis dapat diterima oleh siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama adalah dari semua aspek uji coba yang ada sebagian besar siswa dapat mempraktikan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktifitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan trawnis dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun dari uji coba kelompok lapangan, model ini dapat digunakan oleh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Adiwerna.

Saran yang dapat disimpulkan: (1) Model permainan trawnis sebagai produk yang telah dihasilkan dari peneliti ini dapat digunakan sebagai model pengembangan untuk pembelajaran sepak sila; (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 trawnis untuk pembelajaran sepak sila dapat memudahkan siswa dalam bermain, karena sesuai dengan karakteristik siswa; (4) Bagi guru penjas-orkes di Sekolah Menengah Pertama (SMP) diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan yang lebih menarik untuk dapat digunakan dalam pembelajaran penjas-orkes dan memanfaatkan fasilitas yang ada disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman dan Yoyo Bahagia. 2000. Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi C a - bang Olahraga. Jakarta: Depdikbud
- Samsudin. 2008. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP/MTS. Jakarta : Prenada Media Group.