

## PENGEMBANGAN PERMAINAN TEMBAK JARING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI UNTUK SISWA KELAS X SMA NEGERI 7 MALANG

**Amjad Elfarabi**

*Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Pendidikan Ilmu Eksakta Dan Keolahragaan IKIP Budi Utomo Malang*

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Sedangkan permainan adalah bagian dari bermain, tetapi permainan yang sudah dibatasi oleh peraturan yang sengaja dikembangkan untuk ditaati agar permainan itu dapat berlangsung secara lancar, aman dan adil. Permainan tembak jaring adalah penyederhanaan dari permainan bolabasket. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk memberikan kegembiraan dan meningkatkan aktivitas gerak siswa melalui permainan yang mudah dilakukan. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Research & Development (R&D) dari Borg & Gall. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan deskriptif berupa persentase. Hasil pengembangan ini, secara umum termasuk pada kategori baik dengan persentase 87.50%, sehingga produk ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Permainan, Tembak Jaring, Pembelajaran, Pendidikan Jasmani.*

Playing is an activity that is done consciously, voluntarily without coercion and not real in the limits of time, place and binding rules. While the game is part of the play, but the game is already constrained by rules that purposely developed to be adhered to so that the game can take place smoothly, safely and fairly. Tembak Jaring Game are the simplification of the basketball game. The purpose of this development is to provide excitement and increase the activity of the student movement through a game that is easy to do. In this study, using a model of development Research & Development (R & D) of Borg & Gall. The analysis technique used is qualitative and descriptive analysis techniques in the form of a percentage. The result of this development, is generally included in both categories with a percentage of 87.50%, so that these products can be used as an alternative teaching physical education for students of class X SMA Negeri 7 Malang.

**Keywords:** *Development, Games, Tembak Jaring, Learning, Physical Education.*

### PENDAHULUAN

Bucher (1983: 13) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani ialah bagian integral dari seluruh proses pendidikan yang bertujuan untuk perkembangan fisik, mental, emosi dan sosial melalui aktivitas jasmani yang telah dipilih untuk mencapai hasilnya. Menanggapi penjelasan di atas, Asim (2009: 9) memaparkan bahwa permasalahan yang terjadi selama ini adalah pelaksanaan pendidikan jasmani dilakukan dengan berorientasi pada *sport*. Bahkan indikasi yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan penjas adalah keberhasilan sekolah dalam menjuarai berbagai kompetisi olahraga.

Dalam usaha mencapai prestasi optimal tersebut, dapat dikatakan siswa kurang mantap melakukan latihan. Oleh karena itu, setiap guru pendidikan jasmani harus dapat mengajarkan para siswanya dalam melakukan kegiatan jasmani semaksimal mungkin, bebas bergerak, dan dapat memberikan kegembiraan (Tamat dan Mirman, 2008: 1.6)

Berdasarkan wawancara dengan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas X di SMA Negeri 7 Malang pada tanggal 21 Oktober 2011 dapat diketahui: (1) guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan belum pernah memberikan modifikasi permainan bolabasket, (2) guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan setuju bila dikembangkan modifikasi permainan bolabasket untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang.

Dari hasil pengamatan langsung peneliti pada tanggal 21 Oktober 2011 saat siswa kelas X melakukan pembelajaran bolabasket dapat diketahui: (1) siswa kurang bersemangat saat melakukan pemanasan (joging bolak-balik), (2) aktivitas lempar tangkap bola dan *dribling* bola dilakukan dengan cara berbaris dan saling berhadapan, sehingga yang aktif hanya siswa yang berada di barisan paling depan, (3) aktivitas *shooting* (menembak bolabasket ke ring) juga dilakukan dengan cara berbaris dan secara bergantian melakukan *shooting* ke ring, (4) pada saat guru memberikan kesempatan untuk bermain bolabasket, siswa lebih memilih untuk melihat teman yang bermain dari pada ikut aktif dalam permainan.

Banyaknya peraturan dalam permainan bolabasket menjadi satu penghalang siswa dalam melakukan aktivitas gerak, karena permainan ini hanya bisa dilakukan oleh siswa yang sudah menguasai teknik dalam bermain bolabasket dan mengerti akan peraturan tersebut. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, seharusnya siswa diberikan kebebasan dalam melakukan gerak, sehingga siswa merasa senang dalam melakukan gerak.

Berdasarkan penyebaran angket analisis kebutuhan pada tanggal 22 Oktober 2011 oleh 40 siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang diperoleh data: (1) 100% jawaban tidak pernah diberikan modifikasi permainan bolabasket dalam pembelajaran pendidikan jasmani, (2) 92,5% menyatakan perlu dikembangkan permainan (*game*) bolabasket di SMA Negeri 7 Malang.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan (Subroto, dkk, 2011:7). Permainan (*games*) merupakan bagian dari bermain, tetapi permainan yang sudah dibatasi oleh peraturan yang sengaja dikembangkan untuk ditaati agar permainan itu dapat berlangsung secara lancar, aman dan adil (Mu'arifin,2009:24). Permainan tembak jaring adalah penyederhanaan dari permainan bolabasket. Yang disederhanakan pada permainan tembak jaring ini adalah lapangan permainan, sasaran tembak, waktu permainan dan peraturan permainan. Dengan adanya permainan ini diharapkan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, serta dapat memberikan kegembiraan bagi siswa. Sehingga tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul; Pengembangan Permainan Tembak Jaring dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Malang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan (*game*) bolabasket dengan peraturan sederhana untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang

## METODE

Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan (*research and development*) dari Borg dan Gall (1983: 9) yang terdiri dari sepuluh langkah. Menurut Ardhana (2002: 9) setiap pengembang tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Oleh karena penelitian ini dilaksanakan pada satu sekolah, yaitu SMA Negeri 7 Malang dengan Subyek berjumlah 40 siswa, maka langkah ke 8 sampai 10 tidak dilaksanakan. Peneliti melakukan modifikasi dan hanya menggunakan 7 langkah pengembangan, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2)

pengembangan produk, (3) Validasi produk ke ahli, (4) uji coba kelompok kecil, (5) revisi produk tahap I, (6) uji coba kelompok besar, (7) revisi tahap II.

Subyek yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (a) Subyek sebagai penelitian awal (analisis kebutuhan) dilakukan terhadap 1 orang guru pendidikan jasmani dan 40 siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang, (b) Subyek evaluasi ahli terdiri dari seorang ahli pembelajaran dan 2 orang ahli permainan, (c) Subyek uji coba (kelompok kecil) adalah siswa kelas X di SMA Negeri 7 Malang sebanyak 10 Subyek, (d) Subyek uji lapangan (kelompok besar) adalah siswa kelas X di SMA Negeri 7 Malang sebanyak 40 subyek.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian dan pengembangan permainan tembak jaring ini menggunakan angket dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Angket dengan pendekatan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli yang berupa saran serta masukan tentang rancangan produk. Sedangkan angket dengan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data dari hasil uji coba (kelompok kecil) dan uji lapangan (kelompok besar).

Teknik analisis data yang digunakan pada pengembangan permainan tembak jaring untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang adalah teknik analisis kualitatif yang merujuk dari Suparno (1992) dan teknik analisis deskriptif persentase yang merujuk dari Arikunto (1989). Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data dari evaluasi para ahli. Analisis deskriptif persentase digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data dari penelitian awal (analisis kebutuhan), uji coba (kelompok kecil) dan uji lapangan (kelompok besar).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

No	Komponen	Temuan
1	Analisis Kebutuhan	
	a. Wawancara dengan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru penjasorkes belum pernah memberikan modifikasi permainan bolabasket kepada siswa kelas X</li><li>• Guru penjasorkes setuju jika dikembangkan modifikasi permainan bolabasket untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang</li></ul>
	b. Penyebaran angket pada siswa	<ul style="list-style-type: none"><li>• 100% siswa belum pernah diberikan modifikasi permainan bolabasket</li><li>• 92,5% siswa menyatakan perlu dikembangkan permainan (<i>game</i>) bolabasket di SMA Negeri 7</li></ul>
2	Evaluasi Ahli	
	a. Ahli Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"><li>• Perlu minimal dua wasit untuk mengatur jalannya permainan</li><li>• Waktu permainan 5 menit tiap babak terlalu cepat, sehingga siswa kurang dapat menikmati permainan, minimal 7-10 menit 2 kali</li><li>• Berikan syarat permainan ini agar dapat lebih menarik</li></ul>
	b. Ahli Permainan	
	1) Ahli permainan I	<ul style="list-style-type: none"><li>• Untuk kondisi garis pada lapangan</li></ul>

No	Komponen	Temuan
	2) Ahli permainan II	<p>bolabasket tetap, jika akan menambahkan garis/tanda pada lapangan, sebaiknya menggunakan garis/tanda yang mudah dibongkar pasang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aturan jumlah pemain kurang spesifik dan keruntutannya perlu jelas</li> <li>• Dua lapangan dipakai semua, agar tidak banyak siswa yang menganggur</li> <li>• Perlu ditambah tugas wasit yang lain</li> <li>• Waktunya perlu ditambah, karena waktu 2 x 5 menit terlalu sedikit. Mungkin 2 x 10 menit</li> </ul> <p>Kalau skor/angka seri perlu babak tambahan</p>
3	Evaluasi Kelompok Uji Coba	
	a. Hasil uji coba kelompok kecil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 86,25% sehingga pengembangan permainan tembak jaring ini dapat digunakan untuk pembelajaran</li> </ul>
	b. Hasil uji coba kelompok besar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 87,50% sehingga pengembangan permainan tembak jaring ini dapat digunakan untuk pembelajaran</li> </ul>

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah diperoleh peneliti tentang pengembangan permainan tembak jaring untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang secara umum termasuk pada kategori **baik** dengan persentase 87.50%, sehingga produk ini dapat digunakan sebagai permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang. Adapun rincian produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut: (1) ukuran lapangan permainan adalah 15 m x 14 m, (2) sasaran tembak yang digunakan adalah jaring yang diberi bingkai kotak, berukuran 48 x 60 cm dengan ketinggian sasaran 305 cm, (3) waktu permainan adalah 2 x 10 menit dengan waktu istirahat 2 menit dan babak tambahan jika skor imbang 5 menit, (4) peraturan permainan: (a) jumlah pemain 5 orang tiap regu, (b) untuk memulai permainan dilakukan *jump ball*, (c) untuk penguasaan bola, pemain boleh membawa lari bola (tanpa *dribling*), dengan batasan langkah maksimal 3 langkah, (d) terdapat peraturan tentang bola di dalam permainan (bola hidup), (e) terdapat peraturan tentang bola di luar permainan (bola mati), (f) jika terjadi tarik-menarik bola, sama-sama memegang bola dalam permainan, maka dilakukan *jump ball*, (g) cara mencetak skor/angka yaitu dengan cara memasukkan bola ke dalam jaring sasaran. Setiap bola yang masuk ke dalam jaring (tembakkan jarak jauh maupun jarak dekat) nilainya 1 angka, (h) pemenang adalah regu yang mencetak skor/angka lebih banyak, (i) terdapat peraturan pelanggaran, yang berisi tentang aturan-aturan pelanggaran, (j) permainan diakhiri dengan peluit panjang dari wasit, (k) terdapat peraturan perwasitan, (l) bola yang digunakan adalah bolabasket ukuran 6.

Kelebihan dari produk ini yaitu, (1) dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang, (2)

permainan ini mudah dilakukan sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif bergerak, serta dapat memberikan kegembiraan bagi siswa.

Setelah mendapatkan hasil revisi yang dilakukan oleh para ahli serta uji coba (kelompok kecil) dan uji lapangan (kelompok besar), tentu saja produk ini tidak lepas dari kekurangan. Adapun beberapa kekurangan dari produk yang telah dikembangkan antara lain: (1) hasil pengembangan ini hanya sampai tersusun sebuah produk, belum sampai tingkat efektifitas produk yang dikembangkan, (2) masih memerlukan evaluasi dan uji coba pada subyek yang lebih besar atau lebih luas. Namun dari berbagai kendala yang dihadapi semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan pertimbangan dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.

## SIMPULAN

Produk pengembangan ini berisikan tentang penyederhanaan permainan bolabasket, yaitu penyederhanaan dari ukuran lapangan, sasaran tembak, waktu permainan dan peraturan permainan. Berdasarkan hasil analisis data tentang pengembangan permainan tembak jaring untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang secara umum termasuk pada kategori **baik** dengan persentase 87.50%, sehingga produk ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat saran-saran diantaranya yaitu: (1) saran pemanfaatan: sebaiknya penggunaan produk ini dilakukan pada saat poses pembelajaran pendidikan jasmani agar siswa dapat ikut berpartisipasi serta aktif di dalamnya, (2) saran diseminasi: sebaiknya produk ini dievaluasi kembali sebelum disebarluaskan dan sebelum disebarluaskan sebaiknya disosialisasikan kepada pihak-pihak terkait seperti Dinas Pendidikan, tim MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan serta sekolah-sekolah untuk memperoleh pengakuan dan perijinan penerapan pembelajaran ini, (3) saran pengembangan lebih lanjut: subyek penelitian sebaiknya dilakukan pada subyek yang lebih luas, baik siswa maupun sekolah dan sebaiknya hasil pengembangan dilanjutkan pada penelitian mengenai efektifitas produk, karena hasil pengembangan ini hanya terbatas sampai penyusunan produk.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, Wayan. 2002. *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Lokakarya Nasional Angkatan II Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, S. 1989. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi VI*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Asim 2000. *Dasar-Dasar Pemikiran tentang Reposisi Pendidikan Jasmani*. Pendidikan Jasmani Kajian Teori, Praktik Pendidikan dan Pembelajaran.10 (1): 7-13.
- Borg, W.R & Gall, M.D.1983. *Educational Research and Introduction*. London: Longman.
- Bucher, C.A. 1983. *Foundations of Physical Education & Sport*. United States of America: C.V. Mosby Company.
- Mu'arifin. 2009. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Subroto. 2011. *Modul Teori Bermain*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suparno. 1992. *Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bahasa*. Malang: Lokakarya Penelitian Kualitatif Tingkat Lanjut Bagi Tenaga Fungsional Akademik Perguruan Tinggi Angkatan Tahun 1991/1992.
- Tamat, T & Mirman, M. 2008. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional