



Ketepatan Penggunaan Istilah Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan Bola Besar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri Kecamatan Bangkalan

Fajar Hidayatullah¹ (fajarstkipgribangkalan@yahoo.com)

Abstract

Language is a communication tools to provide correct and proper information with the regulation as nation culture manifestation. Proper comprehension that same as society awareness make language standarization become important in indonesian language, especially in academic activity. Previous research that investigate about correct term use found many uncorrect language use like code mixing and that happens not in academic activity so it's become unimportant in that area. Based on that fact the researcher have an initiative to make same research in physical sports and health education lesson as academic area in big ball game subject using a questioner data that collected and analyzed by descriptive statistic to conclude every indicators in the questioner from 95 students that choosen as a research sample in Bangkalan State Junior High School. Questioner that use in this research consist of 40 question that have been adapted with the subject in big ball game such as football game, volley ball game, basketball game and study resources. Descriptive analysis indicated 65 student or about 68,42% sample included to lack of knowledge category, 29 student or about 30,53% sample included to enough knowledge category and 1 student or about 1,05% included to more knowledge category. For study resources incated 61 student or about 64,21% sample included to full of information category wich mean the student have more opportunity to get enough study resources through the physical education lesson and related sports activity and 34 student or about 35,79% included to enough information category and no one of the sample included to lock of information category.

Key Words: Term in sports, physical education, big ball game, turn code, mix code

Abstrak

Bahasa adalah alat komunikasi untuk menyampaikan informasi yang tepat dan sesuai dengan ketetapan yang berlaku sesuai dengan perwujudan budaya bangsa. Ketepatan pemahaman yang sama dan kesesuaian dengan pengetahuan masyarakat umum membuat bahasa baku dalam istilah bahasa indonesia menjadi penting terutama dalam dunia akademik. Dalam penelitian sebelumnya mengenai ketepatan penggunaan istilah sering terjadi campur kode dalam penyebutannya namun hal ini terjadi pada wilayah non akademik sehingga bukanlah sebuah keharusan untuk menerapkan bahasa yang baku di dalamnya. Berdasarkan hal itu peneliti berinisiatif melakukan penelitian serupa namun pada bidang akademik mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi permainan bola besar dengan menggunakan metode pengumpulan data kuesioner yang dikombinasikan dengan analisis data secara deskriptif untuk menyimpulkan setiap indikator dari kuesioner yang akan di berikan kepada 95 siswa sebagai sampel siswa sekolah menengah pertama negeri di kecamatan bangkalan. Kuesioner yang diajukan dalam penelitian ini sejumlah 40 pertanyaan disesuaikan dengan kisi-kisi terdiri dari permainan sepak bola, permainan bola voli dan permainan bola basket serta sumber belajar. Analisis deskriptif menunjukkan 65 siswa yaitu 68,42% sampel termasuk kategori pengetahuan kurang, 29 siswa yaitu 30,53% dari sampel termasuk kategori pengetahuan cukup dan 1 siswa yaitu 1,05% termasuk kategori pengetahuan lebih. Untuk sumber belajar sebanyak 61 siswa yaitu 64,21% dari sampel termasuk kategori penuh informasi dengan kata lain memiliki kesempatan lebih dalam memperoleh sumber belajar yang sesuai melalui pembelajaran pendidikan jasmani dan kegiatan olahraga terkait serta 34 siswa yaitu 35,79% dari sampel termasuk kategori cukup informasi dan tidak ada satupun sampel yang termasuk pada kategori kurang informasi.

Kata Kunci: Istilah dalam olahraga, pendidikan jasmani, permainan bola besar, alih kode, campur kode.

Abstrak

¹Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, STKIP PGRI Bangkalan, Jawa Timur

Pendahuluan

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan informasi yang tepat dan juga merupakan salah satu perwujudan budaya bangsa. Hal ini dipertegas pula oleh Alek A dan Achmad H.P (2010:2) Hakikat bahasa ialah salah satunya sebagai alat komunikasi. Lebih lanjut lagi dijelaskan oleh Khaerudin Kurniawan (2012:1) Bahasa Indonesia sebagai salah satu perwujudan budaya bangsa memiliki sejarah perkembangan yang unik, yakni lahir mendahului kemerdekaan bangsa Indonesia. Ronald Wardhaugh (2006:1) *we may attempt an equally comprehensive definition of language: a language is what the members of a particular society speak*. Sehingga dalam perkembangannya bahasa menjadi gambaran perkembangan budaya suatu bangsa dan akan selalu sesuai pula dengan perkembangan yang terjadi di masyarakat.

Pemahaman yang sama mengenai bahasa tentunya menjadi hal yang harus diperhatikan agar komunikasi yang terjadi dapat terjalin secara tepat dengan pemahaman yang serupa. Perbedaan pemahaman tentunya akan mengakibatkan kesalahan arti, kesalahan pengertian, kesalahan pemahaman, tidak sampainya informasi dengan sesuai serta berbagai masalah komunikasi lainnya. "*Language can be defined as a socially shared code or conventional system for representing concepts through the use of arbitrary symbols and rule-governed combinations of those symbols*" (Owen, 2004:7). Dari pernyataan owen dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan sebuah kode yang dipahami dengan sama secara umum yang mewakili sebuah konsep yang dijelaskan oleh simbol dan aturan yang telah ditetapkan sebagai kesepakatan tentang arti simbol tersebut. Sehingga dengan pemahaman ini pemahaman mengenai bahasa harus serupa sesuai dengan kesepakatan yang telah ditetapkan bersama, terutama oleh pihak yang berwenang di pemerintahan sebagai pengambil keputusan utama baik itu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan atau berbagai badan yang ada di bawahnya.

Menurut Toho Cholik Mutohir Dkk (2011:1) Secara umum orang memahami olahraga merupakan salah satu aktivitas jasmani yang dilakukan oleh orang, sekelompok orang dengan tujuan untuk mencapai kebugaran jasmani. Dalam pelaksanaannya olahraga memiliki berbagai cabang yang berbeda walaupun dengan tujuan yang sama yaitu pencapaian kebugaran jasmani. Kebugaran jasmani itu sendiri terbagi menjadi 10 aspek yang berbeda dimana setiap cabang olahraga memiliki kecondongan aspek kebugaran yang berbeda satu sama lainnya. Berbagai cabang olahraga ini tentunya membuat perbedaan penggunaan istilah yang sesuai pada setiap cabang olahraga. Dikarenakan dominasi cabang olahraga yang merupakan pengembangan budaya dari luar Indonesia membuat istilah-istilah dalam setiap cabang olahraga dominan menggunakan istilah bahasa asing terutama bahasa Inggris walaupun beberapa sudah dialih bahasakan atau menjadi serapan ke bahasa Indonesia. Sebagai contoh pada cabang olahraga bola voli kata *service* menjadi servis dalam bahasa Indonesia.

Melalui penelitian terdahulu yang membahas bahasa dalam olahraga oleh Wilda Meridiyana mahasiswa Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret dapat disimpulkan bahwa terdapat penggunaan campur kode dan alih kode dalam kegiatan olahraga futsal terutama oleh pelatih dan jurnalis. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dan penelitian terdahulu timbul inisiatif dari peneliti untuk meneliti permasalahan yang kemungkinan serupa timbul pula dalam pembelajaran disekolah terutama pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pentingnya



penelitian ini dikarenakan dalam dunia akademik idealnya materi yang disampaikan harus menghindari campur kode dan menggunakan bahasa yang baku. Hal ini tentu berbeda dengan penelitian Wilda Meridiyana yang membahas campur kode pada kegiatan non akademik. Atas dasar tersebut peneliti melanjutkan inisiatifnya dengan judul penelitian **“Ketepatan Penggunaan Istilah Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan Bola Besar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri Kecamatan Bangkalan”**.

Dari beberapa landasan rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Berapakah tingkat pengetahuan istilah yang tepat pada materi permainan bola besar siswa sekolah menengah pertama negeri di Kecamatan Bangkalan?
2. Sumber belajar manakah yang paling dominan mempengaruhi pengetahuan siswa sekolah menengah pertama negeri di Kecamatan Bangkalan mengenai istilah pada materi permainan bola besar?

Kedua rumusan masalah tersebut akan dibahas dengan model analisis data secara kuantitatif deskriptif, sehingga dengan penjabaran data yang tepat dan sesuai akan menambah ketepatan pengambilan kesimpulan penelitian.

Dengan berlandaskan latar belakang, rumusan masalah serta tujuan penelitian maka urgensi penelitian yang dapat diperoleh antara lain:

1. Dengan mengetahui dan memahami tingkat pengetahuan siswa mengenai istilah yang tepat pada materi permainan bola besar melalui analisis data dan deskripsi data yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama negeri di kecamatan bangkalan.
2. Hasil evaluasi yang diperoleh dapat menjadi modal bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk menentukan strategi yang tepat guna memperdalam materi permainan bola besar siswa sekolah menengah pertama di kecamatan bangkalan.
3. Guru dapat mengetahui sumber belajar yang dominan mempengaruhi pengetahuan siswa pada istilah-istilah dalam permainan bola besar.
4. Guru dapat menghindari terulangnya kesalahan penggunaan istilah dalam materi permainan bola besar bagi siswa sekolah menengah pertama.

Untuk lebih spesifik permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini memiliki keterbatasan-keterbatasan tertentu untuk memfokuskan permasalahan yang akan disimpulkan. Keterbatasan dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Subyek penelitian ini adalah 100 siswa sekolah menengah pertama negeri di Kecamatan Bangkalan yang dipilih secara random sampling.
2. Istilah-istilah yang dibahas dalam penelitian ini khusus pada materi permainan bola besar kurikulum 2013.
3. Sumber belajar yang menjadi perhatian antara lain adalah guru, buku pelajaran, media online.

Indikator lain yang mungkin ikut mempengaruhi diluar pembahasan penelitian ini tentu tidak dianggap ikut mempengaruhi hasil penelitian sehingga perlu penelitian lebih

lanjut berikutnya untuk menganalisis pengaruh indikator lain yang mungkin ikut mempengaruhi hasil penelitian ini.

Kajian Pustaka

Istilah adalah kata atau frasa yang dipakai sebagai nama atau lambang dan yang dengan cermat mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Pusat Bahasa, 2007:9). Bahasa adalah sebuah sistem, artinya, bahasa itu dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan (Chaer dan Agustina, 2010:11). Artinya bahasa memiliki sebuah ketetapan bersama tentang penggunaannya sehingga menghindari terjadinya kesalahan pemahama saat berkomunikasi dan tatanan yang lebih baik tentunya sebagai sebuah sistem. Halim (dalam Chaer dan Agustina, 2010:192) mengatakan bahwa bahasa baku adalah ragam bahasa yang dilembagakan dan diakui oleh sebagian warga masyarakat pemakainya sebagai ragam resmi dan sebagai kerangka rujukan norma bahasa dan penggunaannya. Penggunaan bahasa baku adalah sebuah keharusan terutama dalam ranah akademik seperti proses pembelajaran di sekolah. Dalam perkembangannya bahasa Indonesia menyerap unsur dari berbagai bahasa, baik dari bahasa daerah, seperti bahasa Jawa, Sunda, dan Bali, maupun dari bahasa asing, seperti bahasa Sanskerta, Arab, Portugis, Belanda, Cina, dan Inggris (Permendikbud, 2015:35). Dalam olahraga khususnya bahasa yang diserap banyak berasal dari bahasa inggris sebab budaya olahraga sendiri datang dari budaya barat dimana bahasa yang dominan digunakan bahasa inggris. Salah satu contoh bahasa serapan adalah dalam pengucapan service dalam pertandingan bola voli, bulu tangkis, tenis lapangan dan tenis meja yang diserap ke bahasa indonesia menjadi servis.

Menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan / AECT (dalam Badriyah, 2010:29) Sumber belajar adalah meliputi semua sumber baik berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi peserta didik. Oleh karena itu meskipun pembelajaran berlangsung di sekolah sumber belajar sesungguhnya tidak selalu berasal dari guru mata pelajaran. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas olahraga dan pengenalan pen jagaan kesehatan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014:vii). Pendidikan jasmani menjadi bagian integral dari pendidikan ditunjang oleh dominannya aspek psikomotor dalam pendidikan jasmani yang menjadi salah satu dari 3 aspek kecerdasan selain kognitif dan afektif. Selain itu banyak ahli berpendapat bahwasanya kemampuan psikomotor akan mempengaruhi kemampuan kognitif. Seperti yang dikemukakan pula oleh Sattelmair dan Ratey (2009:369) *Clearly, the quality of physical education is vitally important to cognitive and academic outcomes*. Dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, Permainan bola besar yang diajarkan antara lain adalah permainan bola basket, permainan bola voli dan permainan sepak bola. Dalam buku guru kurikulum 2013 juga disampaikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015:6) Permainan bola besar adalah aktivitas fisik yang dikembangkan ke dalam permainan, sering juga disebut olahraga permainan yang memainkan bola besar. Pemahaman mengenai bola besar lebih lanjut dijelaskan dalam buku guru kurikulum 2013 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015:6) Olahraga permainan yang dibahas dalam buku ini adalah permainan sepak bola, bola basket dan bola voli.



Saichudin dan Januarto (dalam Hidayatullah, 2009:19) menjelaskan bahwa “bola basket adalah suatu olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima pemain. Tiap pemain berusaha untuk memasukkan bola atau membuat angka. Bola dimainkan dengan cara mendribel (memantulkan), passing (mengoperkan), dan shooting (memasukkan bola ke ring)”. Menurut Perbasi (dalam Hidayatullah, 2009:19) “bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain. Tiap-tiap regu berusaha untuk memasukkan bola ke dalam keranjang regu lawan, mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angka/skor. Bola boleh dioper, digelindingkan, atau dipantulkan/ didribel ke segala arah sesuai ketentuan”. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan permainan yang terdiri dari dua regu atau tim berisi 5 pemain inti dan maksimal 7 pemain cadangan masing-masing regu atau timnya serta saling memperebutkan penguasaan bola untuk melakukan serangan dengan tujuan untuk memasukkan bola ke dalam keranjang dan mencetak angka.

Permainan bola voli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim berjumlah 6 orang pemain (mutohir dkk, 2013:1). Selain itu dalam permainan bola voli terdiri pula dari 6 orang pemain cadangan maksimal. Lebih lanjut lagi dijelaskan oleh Muhammad Muhyi (dalam Mutohir dkk, 2013:1) Permainan bola voli dimainkan menggunakan satu bola yang dipantulkan dari satu pemain ke pemain lain dengan cara passing yang diakhiri dengan smes pada tim lawan, dan untuk kedua tim dipisahkan oleh net dengan ketinggian tertentu.

Menurut Achmad Rahandianto (dalam Stiyapramono, 2011:1), Sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Sepak bola menjadi olahraga paling populer di dunia terutama paling sering dimainkan oleh masyarakat secara umum karena dapat dimainkan bersama-sama dengan banyak orang berdasarkan jumlah pemain dalam satu tim.

Pada umumnya sosiolinguistik merupakan perpaduan antara ilmu sosiologi dan ilmu linguistik yang memiliki keterkaitan cukup erat dimana linguistik sebagai ilmu bahasa merupakan hasil perkembangan budaya atau sosial yang dalam hal ini merupakan ilmu sosiologi. Abdul Chaer dan Leonie Agustina (2010:2) Sosiolinguistik merupakan ilmu antar disiplin antara sosiologi dan linguistik, dua bidang ilmu empiris yang mempunyai kaitan sangat erat. Pemahaman yang hampir serupa juga dikemukakan oleh Harimurti Kridalaksana (dalam Chaer dan Agustina 2010:3) Sosiolinguistik lazim didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari ciri dan pelbagai variasi bahasa, serta hubungan diantara para bahasawan dengan ciri fungsi variasi bahasa itu di dalam suatu masyarakat bahasa. Bahasa dan fungsinya dalam masyarakat menjadi dua indikator utama yang dibahas dalam sosiolinguistik seperti yang telah dikemukakan oleh para ahli. Pengkajian bahasa dengan dimensi kemasyarakatan disebut sosiolinguistik (Nababan, 1984:2).

Beberapa ahli sering menyatakan bahwa masih sulit untuk membedakan antara alih kode dengan campur kode jika hal ini masuk kedalam percakapan utuh yang melibatkan dua bahasa atau lebih. Sebutan alih kode biasanya digunakan pada saat berubahnya situasi pembicaraan dikarenakan adanya salah satu pembicara yang memiliki perbedaan pemahaman bahasa yang hal ini biasanya terjadi antara pembicara yang berasal dari beberapa daerah yang berbeda sehingga penggunaan bahasa yang awalnya menggunakan bahasa antar daerah yang sama namun ketika datang pembicara dari daerah berbeda percakapan diubah menggunakan bahasa yang dapat dipahami

pembicara yang baru atau diartikan ke bahasa yang dipahaminya. Dikemukakan oleh Rene Appel (dalam Chaer dan Agustina, 2010:106) menyebutkan definisi alih kode sebagai gejala peralihan pemakaian bahasa karena berubahnya situasi. Lebih ditekankan pula oleh Abdul Chaer dan Agustina (2010:114) Kesamaan yang ada antara alih kode dan campur kode adalah digunakannya dua bahasa atau lebih, atau dua varian dari sebuah bahasa dalam satu masyarakat tutur. Sedangkan untuk campur kode sering terjadi dalam pembelajaran olahraga berupa penggabungan bahasa inggris dan bahasa indonesia seperti contohnya “passing bawah” dalam permainan bola voli dimana seharusnya hal tersebut dihindari. Sulitnya membedakan antara alih kode dan campur kode ditegaskan oleh Ralph Fasold (dalam Chaer dan Agustina, 2010:115) kalau seseorang menggunakan satu kata atau frase dari satu bahasa, dia telah menggunakan campur kode.

Penelitian sebelumnya yang mempelajari penggunaan bahasa dalam olahraga adalah “Pemakaian Bahasa Dalam Olahraga Futsal” oleh Wilda Meridiyana mahasiswa Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan linguistik dengan sampel penelitian yang berasal dari tabloid bola dan dua website berita olah raga yaitu www.spiritfutsal.com dan www.biangbola.com pada bulan januari hingga april 2011 serta data lisan sebagian dari perekaman solo sehat futsal mei dan juni 2011 dengan 5 teknik pengumpulan data antara lain metode simak libat catat, teknik rekam, teknik catat, teknik pustaka dan teknik wawancara dengan melibatkan empat informan sebagai pengecek data. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik padan referensial dan translasional yang digunakan untuk menentukan dan menganalisis bentuk dan maksud tuturan (kosakata khusus) dalam olahraga futsal. Kesimpulan dari penelitian ini antara lain adalah:

- Terdapat pemakaian istilah dalam bahasa inggris, dialek jakarta, peristiwa penambahan prefiks, peristiwa pemendekan atau kontraksi metafora.
- Terdapat beberapa fungsi bahasa yang berbeda.
- Analisis register menunjukkan klasifikasi kosakata penentu register yang memaparkan bentuk pemakaian istilah olahraga futsal.

Dari kesimpulan diatas dapat dipahami bahwa penggunaan bahasa terutama istilah dalam olahraga memiliki karakteristik yang bercampur dengan kebiasaan dan serapan bahasa asing ke bahasa indonesia atau bahasa daerah. Penggunaan istilah yang berbeda juga dimungkinkan muncul penggunaannya antar individu yang berbeda. Berdasarkan penelitian ini tentunya dapat dilanjutkan pengkajiannya dengan meneliti ketepatan pemahaman yang sama dengan penggunaan istilah yang berbeda. Perbedaan penggunaan istilah ini tentunya harus diseragamkan penggunaannya dengan mengacu pada tatanan dan aturan bahasa yang tepat baik itu bahasa asing maupun bahasa indonesia.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian survei dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang menggunakan analisis secara kuantitatif deskriptif. Kuesioner yang digunakan berisi sejumlah pertanyaan yang menyangkut mengenai istilah-istilah dalam permainan bola besar dan sumber belajar utama siswa sekolah menengah pertama negeri di Kecamatan Bangkalan. Dari beberapa indikator yang terdapat dalam penelitian ini akan dikembangkan menjadi 40 pertanyaan pilihan ganda yang akan diisi oleh setiap siswa yang menjadi sampel penelitian.



Metode sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *accidental random sampling* untuk menentukan sekolah yang bersedia menjadikan siswanya sebagai sampel penelitian serta 95 sampel penelitian nantinya dibagi diantara sekolah yang bersedia. Data dalam penelitian ini merupakan jenis data interval karena dari hasil pengambilan data melalui kuesioner akan diolah menjadi tingkatan skor-skor tertentu. Terdapat data dari dua variabel yang berbeda dalam penelitian ini yaitu variabel ketepatan pengetahuan istilah dan variabel sumber belajar. Untuk sumber data berasal dari isian yang dilakukan oleh siswa pada kuesioner yang terdiri dari 23 pertanyaan untuk mengukur tingkat ketepatan pengetahuan istilah dan 17 soal mengukur tingkat ketersediaan sumber belajar siswa.

Seluruh analisis data nantinya akan menggunakan program microsoft excel untuk mempermudah dan mempercepat penghitungan mengingat keterbatasan waktu yang tersedia. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam melihat persentase responden dari kuesioner yang disebar, adalah analisis frekuensi relatif dengan rumus berikut:

P = Persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensinya/banyaknya individu

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

Dengan klasifikasi penilaian sebagai berikut:

Skor Persentase	Klasifikasi
75 – 100	Sangat Baik
50 – 74	Baik
25 – 49	Cukup Baik
0 – 24	Tidak Baik

Hasil

Untuk hasil rekapitulasi data dan analisis data melalui kuesioner mengenai ketepatan penggunaan istilah diperoleh beberapa temuan setelah melakukan analisis deskriptif pada variabel pengetahuan istilah antara lain adalah :

- Rata-rata 95 sampel hanya bisa menjawab 24,12% pertanyaan dengan benar, sehingga jika kita lihat pada norma klasifikasi termasuk pada kategori tidak baik.
- Sebanyak 65 dari 95 sampel masuk pada kategori pengetahuan kurang yang artinya ketepatan pengetahuan istilah dalam permainan bola besar masih memadai.
- Sebanyak 29 dari 95 sampel masuk pada kategori pengetahuan cukup yang artinya ketepatan pengetahuan istilah dalam permainan bola besar termasuk rendah.
- Sebanyak 1 dari 95 sampel masuk pada kategori pengetahuan lebih yang artinya ketepatan pengetahuan istilah dalam permainan bola besar masuk .
- Persentase tertinggi jawaban yang benar dari salah satu sampel adalah sebesar 78,26% serta jika kita lihat pada norma klasifikasi penilaian termasuk pada kategori sangat baik.
- Persentase terendah jawaban yang benar adalah sebesar 0% serta jika kita lihat pada norma klasifikasi penilaian termasuk pada kategori tidak baik
- Rata-rata persentase pengetahuan sampel mengenai istilah yang tepat dalam permainan bola basket adalah 20%

- Rata-rata persentase pengetahuan sampel mengenai istilah yang tepat dalam permainan bola voli adalah 20,7%
- Rata-rata persentase pengetahuan sampel mengenai istilah yang tepat dalam permainan sepak bola adalah 35,6%
- Pada materi pengetahuan istilah-istilah dalam permainan bola basket rata-rata 19,7% dari seluruh soal dapat terjawab dengan tepat.
- Pada materi pengetahuan istilah-istilah dalam permainan bola voli rata-rata 20,7% dari seluruh soal dapat terjawab dengan tepat.
- Pada materi pengetahuan istilah-istilah dalam permainan sepak bola rata-rata 35,6% dari seluruh soal dapat terjawab dengan tepat.
- Varian data 302,77 menunjukkan keberagaman variasi persentase ketepatan pengetahuan istilah.
- Standar deviasi 17,4 yang menunjukkan rata-rata rentang sebaran nilai persentase ketepatan pengetahuan istilah.

Dari beberapa poin di atas dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa rata-rata pengetahuan siswa SMP Negeri Kecamatan Bangkalan masih berada pada klasifikasi tidak baik yaitu 24,12%. Lebih lanjut ditemukan pula bahwa materi istilah dalam permainan bola basket merupakan yang paling rendah tingkat ketepatan pengetahuannya sebesar rata-rata hanya 20% soal dapat terjawab oleh seluruh sampel sedangkan persentase ketepatan pengetahuan istilah tertinggi adalah pada materi permainan sepak bola yaitu sebesar 35,6%. Rendahnya tingkat pengetahuan ini juga ditunjukkan dengan hanya 1 sampel yang masuk pada kategori pengetahuan lebih. Hasil analisis ini nantinya akan dibandingkan pula dengan sumber belajar yang diterima sampel.

Sedangkan hasil rekapitulasi data dan analisis data melalui kuesioner mengenai sumber belajar diperoleh beberapa temuan setelah melakukan analisis deskriptif pada variabel Pemenuhan informasi antara lain adalah :

- Rata-rata nilai skor yang diperoleh 95 sampel penelitian adalah sebesar 32,37 dari maksimal skor 51 pada kuesioner sumber belajar dengan persentase pencapaian skor 63,47% dan jika dilihat dari klasifikasi penilaian persentase masuk pada kategori baik.
- Sebanyak 31 dari 95 sampel atau 32,63% dari sampel masuk kategori penuh informasi yang artinya sebagian dari sampel penelitian memiliki akses informasi baik mengenai ketepatan pengetahuan istilah dalam permainan bola besar baik bersumber dari pembelajaran di sekolah ataupun pada kegiatan olahraga di luar akademik.
- Sebanyak 64 dari 95 sampel atau 67,37% dari sampel masuk kategori cukup informasi yang artinya sebagian dari sampel penelitian memiliki akses informasi cukup mengenai ketepatan pengetahuan istilah dalam permainan bola besar baik bersumber dari pembelajaran di sekolah ataupun pada kegiatan olahraga di luar akademik.
- Tidak ada satupun sampel yang masuk kategori kurang informasi yang artinya tidak ada satupun dari sampel penelitian yang memiliki kekurangan akses informasi baik mengenai ketepatan pengetahuan istilah dalam permainan bola besar baik bersumber dari pembelajaran di sekolah ataupun pada kegiatan olahraga di luar akademik.
- Skor tertinggi mengenai sumber belajar dari seluruh sampel penelitian adalah 45 dari skor maksimal 51 dengan persentase perolehan skor sebesar 88,24% yang dalam klasifikasi penilaian persentase termasuk dalam kategori sangat baik.



- Skor terendah mengenai sumber belajar dari seluruh sampel penelitian adalah 24 dari skor maksimal 51 dengan persentase perolehan skor sebesar 47,06% yang dalam klasifikasi penilaian persentase termasuk dalam kategori cukup baik.
- Varian data 19,2 menunjukkan keberagaman variasi persentase ketepatan pengetahuan istilah.
- Standar deviasi 4,4 yang menunjukkan rata-rata rentang sebaran nilai persentase ketepatan pengetahuan istilah.

Dari beberapa poin analisis diatas, beberapa hal penting yang dapat disimpulkan mengenai sumber belajar sampel pada pembelajaran pendidikan jasmani ataupun kegiatan olahraga di luar sekolah adalah mayoritas sampel penelitian memiliki kesempatan yang baik untuk terlibat dalam pembelajaran penjas maupun kegiatan olahraga di luar jam pelajaran sekolah. Seharusnya ini dapat memberi modal positif terhadap pengetahuan mereka mengenai ketepatan penggunaan istilah dalam permainan bola besar.

Simpulan

Dari hasil analisis data dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain tingkat ketepatan pengetahuan istilah siswa pada materi permainan bola besar sebagian besar masih masuk dalam kategori pengetahuan kurang yang hal ini bertolak belakang dengan tingkat ketersediaan sumber belajar sebagai informasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani ataupun kegiatan olahraga sebagian besar termasuk pada kategori penuh informasi. Dengan temuan ini rendahnya tingkat ketepatan pengetahuan istilah siswa pada materi permainan bola besar tidak berhubungan dengan kurangnya sumber belajar yang dimiliki siswa mengingat berdasarkan hasil analisis data justru sumber belajar yang dimiliki mahasiswa justru sangat memadai.

Rekomendasi

Perlu dilakukan pengkajian lebih mendalam mengenai rendahnya tingkat ketepatan pengetahuan istilah permainan bola besar oleh siswa sekolah menengah pertama negeri ataupun jenjang pendidikan lainnya. Penyamaan persepsi mengenai penggunaan kata seharusnya sudah dipahami bersama bahwa kata atau istilah yang baku dan resmi adalah kata yang bersumber dari KBBI atau tidak melanggar faedah penyebutan istilah seperti penggabungan antara bahasa inggris dan bahasa indonesia. Ini harus menjadi perhatian yang lebih mengingat seharusnya siswa yang telah melalui proses belajar mengajar secara akademik mengetahui penggunaan istilah yang tepat mengingat pada setiap jenjang pendidikan pelajaran bahasa indonesia selalu hadir pada setiap semesternya.

Penggunaan bahasa baku dan resmi sesuai serta sesuai dengan aturan EYD dalam bahasa indonesia merupakan keharusan dalam kegiatan akademik. Seperti yang dikemukakan oleh Robert E Owen (2004:7) "*Language can be defined as a socially shared code or conventional system for representing concepts through the use of arbitrary symbols and rule-governed combinations of those symbols*". Kutipan ini dapat diartikan bahwa sebuah bahasa seharusnya merupakan kode yang diketahui bersama atau sebuah sistem yang konvensional untuk mewakili sebuah konsep menggunakan sebuah simbol tertentu yang diatur dan dikombinasikan oleh pemerintah. Berdasarkan kutipan tersebut seharusnya hanya bahasa baku yang telah ditetapkan oleh pemerintah yang dapat digunakan untuk mewakili sebuah konsep tertentu.

Penelitian lebih lanjut sangat diperlukan terutama pada temuan masalah dimana data sumber belajar yang sudah masuk kategori cukup informasi tidak memiliki pengaruh yang begitu signifikan terhadap tingkat ketepatan pengetahuan istilah permainan bola besar. Hal ini diungkap oleh hasil penelitian sebelumnya oleh Lailatul Badriyah (2010:iv) terdapat hubungan yang positif dan sangat signifikan, memberikan kontribusi yang tinggi, dan linier antara sumber belajar (variabel x) dan prestasi belajar ekonomi siswa (variabel y) SMP Bhakti mulya 400 pondok pinang, jakarta selatan tahun pelajaran 2009-2010.

Daftar Pustaka

- Alek.A dan Achmad.H.P. 2010. "Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi". Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Badriyah, Lailatul, 2010. Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMP Bakti Mulya 400 Pondok Pinang Jakarta selatan. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah.
- Chaer, Abdul dan Agustina, Leonie. 2010. "Sosiolinguistik" *Perkenalan Awal*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hidayatullah, Fajar. 2009. "Pengembangan Variasi Latihan *Shooting* Dari Daerah *Medium Range* Pada Tim Ekstrakurikuler Bolabasket PutraSma Negeri 9 Malang". Malang : Universitas Negeri Malang.
- Kurniawan, Khaerudin. 2012. "Bahasa Indonesia Keilmuan Untuk Perguruan Tinggi". Bandung : Refika Aditama.
- Mutohir, Toho Cholik. 2013. "Permainan Bola voli" Konsep Teknik Strategi dan Modifikasi. Surabaya : Graha Pustaka Media Utama.
- Meridiyana, Wilda. 2012. "Penelitian Bahasa Dalam Olahraga" Suatu Pendekatan Linguistik. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Nababan, P.W.J. 1984. *Sosiolinguistik*. Jakarta : Gramedia
- Owen, Robert E. 2004. "*Language Development an Introduction*". New York : Pearson Education Inc.
- Pusat Bahasa. 2007. Pedoman Umum Pembentukan Istilah. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Republik Indonesia. 2015. "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.50" Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sattelmair, Jacob dan Ratey, J John. 2009. "Physically Active Play and Cognition An Academic Matter?". *American Journal Of Play*, 01 (5), 365-374.
- Stiyapranomo, Dwi arif. 2015. Pengembangan Model Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan Short Pass Dalam Permasalahan Taktik Mencetak Angka. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wardhaugh, Ronald. 2006. "*An Introduction To Sociolinguistics*". Oxford : Blackwell Publishing.

