
KEMAMPUAN GERAK MANIPULATIF MAHASISWA PESERTA PERKULIAHAN PERMAINAN NET TAHUN ANGGARAN 2010

Amat Komari

Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Kolombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281
email: amatkomari@uny.ac.id

Abstract

The main objective of this study was to determine the ability of the students participating in the course of motion manipulative Net Games teaching class of 2010. The research design of this study is descriptive. The variables of this study is the ability of the students participating in the course of motion manipulative Net Game teaching in class 2010. The population in this study is PJKR students who are taking courses Games Net Teaching is numbered 240 students. The sample in this research were 160 students diambil by cluster random sampling technique. The instrument used in this study is the shuttlecock juggling test. This test is compiled by the researcher. The validity and reliability of the test results obtained. Validity and reliability of the test results obtained. The validity of the obtained test-re-test techniques, and the validity of the test results obtained by correlating the raw instrument. Data analysis techniques used in this research is descriptive Stats further explained by the percentage. Based on the research results and conclusions can be seen that the majority of students who take the courses PJKR teaching net games have the basic motion manipulative ability is shown by the percentage that reached 63.13%. While students with low ability more numerous when compared with students with basic motion capabilities manipulative Cleaner is equal to 20.63% at 16.25% and a low ability to high ability.

Keywords: Motion manipulatives, Net Games

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan gerak manipulatif mahasiswa peserta perkuliahan Pengajaran Net tahun angkatak 2010. Desain penelitian dari penelitian ini adalah Deskriptif. Variabel dari penelitian ini adalah kemampuan gerak manipulatif mahasiswa peserta perkuliahan Pengajaran Net tahun angkatan 2010. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PJKR yang sedang menempuh mata kuliah Pengajaran Permainan Net yaitu berjumlah 240 mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 160 mahasiswa diambil dengan teknik cluster random sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes juggling shuttlecock. Tes ini disusun sendiri oleh peneliti. Validitas dan reliabilitas didapatkan dari hasil tes. Validitas didapatkan dengan teknik test- re test, dan validitas didapatkan dengan mengkorelasikan hasil tes dengan instrumen baku. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan dijelaskan lebih lanjut dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa PJKR yang menempuh mata kuliah pengajaran permainan net memiliki kemampuan gerak dasar manipulatif sedang hal ini ditunjukkan dengan besaran persentase yang mencapai 63,13%. Sedangkan mahasiswa dengan kemampuan rendah lebih banyak jumlahnya apabila dibandingkan dengan mahasiswa dengan kemampuan gerak dasar manipulatif yang tinggi yaitu sebesar 20,63% pada kemampuan rendah dan 16,25% pada kemampuan tinggi.

Kata Kunci: Gerak Manipulatif, Permainan Net

PENDAHULUAN

Salah satu mata kuliah yang terdapat di dalam kurikulum tahun 2009 Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tercantum matakuliah Permainan Net dengan kode PJD 205 yang berbobot

2 sks. Pada hakekatnya permainan net adalah permainan yang menggunakan pembatas net sebagai tanda pemisah antara pemain/regu yang satu dengan pemain/regu yang lain sedangkan para pemain berusaha menjatuhkan obyek ke lapangan lawan.

Kreativitas seorang guru penjas dapat menggunakan permainan net yang dimodifikasi untuk materi pembelajaran, hal ini akan membuat para siswa lebih senang karena melalui permainan modifikasi dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi anak didik seperti:

1. Keterampilan yang diajarkan sesuai dengan kemampuan yang ada pada diri para siswa misalnya dengan menggunakan dua tangan untuk melempar bola voli, dirasa lebih mudah dari pada memantulkan dengan kedua tangan seperti passing bawah.
2. Peralatan yang digunakan untuk memukul bisa lebih sederhana misalkan tidak mempunyai raket bulutangkis, maka melalui modifikasi bisa menggunakan landasan untuk mengiris (talenan)/ yang penting bisa untuk memukul.
3. Obyek yang digerakkan bisa lebih sederhana misalkan menggunakan kain bekas yang di rajut seperti bola, menggunakan *shuttlecock* bekas.
4. Lapangan yang digunakan bisa di sederhanakan tidak musti dalam gedung namun bisa di alam terbuka.
5. Sebagai tiang pembatas net, tidak harus terbuat dari besi namun bisa bermain diantara pepohonan, pohon yang ada digunakan sebagai pengganti tiang net.
6. Dari segi gerak yang dilakukan bisa lebih bervariasi. Misalnya jika bermain bola voli menyeberangkan bola harus memakai tangan, sementara dalam permainan net bisa memindahkan obyek dengan kepala, bahu, atau kaki.
7. Posisi sikap tubuh ketika menyeberangkan obyek bisa menghadap menyamping, ataupun membelakangi net hal ini disesuaikan dengan tujuannya, maupun tingkat kesulitannya.

Berdasarkan sejumlah kemudahan dalam memainkan permainan net tersebut membuat para siswa untuk lebih lama terlibat dalam aktivitas permainan net tersebut. Beberapa modifikasi yang dipertunjukkan oleh kreativitas seorang guru, maka para siswa bisa melakukan permainan net di lingkungan tempat tinggal masing; masing sesuai dengan situasi dan kondisi yang mereka miliki. Jika hasrat keinginan bermain anak bisa tersalurkan maka selanjutnya anak cenderung akan senang dan terus bermain untuk mengisi waktu senggangnya.

Di Indonesia permainan net yang formal dan telah mendapat simpati dan banyak penggemarnya adalah permainan bulutangkis, karena melalui bulutangkis kontingan Indonesia dapat memperoleh medali emas Olimpiade yang menjadi kebanggaan kita diperoleh melalui cabang olahraga bulutangkis. Sementara dari cabang cabang olahraga yang lain kontingen Indonesia hanya mampu meraih medali Perak dari cabang Angkat besi dan Panahan, sementara medali perunggu dari cabang yang sama Yaitu panahan. Sebenarnya untuk cabang olahraga yang tidak begitu dipengaruhi oleh tinggi badan prestasi atlet Indonesia masih bisa sejajar misalnya pada olahraga Tinju kita pernah punya Juara duna Chris Jhon serta Daud Jordan. Sementara dalam cabang olahraga bola voli yang termasuk permainan net atlet Indonesia masih kalah bersaing karena memang tinggi badan sangat menentukan.

Mengingat cabang olahraga yang mampu mengangkat prestise dan kebanggaan Indonesia sekarang ini dari cabang bulutangkis, maka Pengajaran permainan net dapat membekali seorang anak untuk lebih mudah dalam melakukan gerak gerak yang ada dalam permainan bulutangkis. Dalam beberapa pertemuan awal para mahasiswa masih banyak yang belum dapat memukul *shuttlecock* dengan *timing* yang tepat, hal ini dikarenakan sejak kecil memang belum banyak dikenalkan dengan permainan bulutangkis, karena beberapa alasan yang antara lain (a) tidak mempunyai raket bulutangkis (b) *shuttlecock* dirasa mahal karena cepat rusak (c) Jika bermain di lapangan terbuka *shuttlecock* tertiuip angin sehingga permainn kurang menarik banyak *shuttlecock* yang keluar lapangan (d) Tidak adanya lapangan bulutangkis yang memadai misalnya yang tidak terganggu oleh hembusan angin di dalam gedung. Untuk itu, dalam penelitian ini akan diusahakan untuk diketahui kemampuan manipulatif mahasiswa peserta mata kuliah pengajaran Net Games tahun angkatan 2010.

Berdasar latar belakang masalah tersebut di atas dapat dirumuskan sebuah permasalahan; "Seberapa besar kemampuan gerak manipulatif mahasiswa peserta perkuliahan Pengajaran Net tahun angkatan 2010?"

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Permainan Net

Permainan Net merupakan salah satu jenis model pembagian permainan berdasarkan model kurikulum Pendidikan Jasmani dengan basis *Teaching Games for Understanding (TGfU)* Pada hakekatnya permainan net adalah permainan yang menggunakan pembatas net sebagai tanda pemisah antara pemain/regu yang satu dengan pemain/regu yang lain sedangkan para pemain berusaha menjatuhkan obyek ke lapangan lawan. Berdasar kurikulum FIK tahun 2009 mata kuliah ini terdiri atas 2 SKS (1 SKS Teori dan 1 SKS Praktik).

Beberapa permainan net yang telah lazim dikenal masyarakat antara lain, Bulutangkis, Tenismeja, Tenis lapangan, Bolavoli, dan Sepaktakraw, namun untuk pembelajaran anak-anak, seorang guru penjas dalam memberikan materi permainan net perlu memodifikasi, tetapi dengan ide pokok permainan yang sama yaitu adanya (1) *Rallying* yaitu masing masing pemain/ regu berusaha mengembalikan / menyeberangkan obyek yang digunakan sebagai alat permainan. (2) *Playing to the ground* yaitu masing masing regu atau pemain berusaha secepatnya menjatuhkan obyek yang digunakan ke daerah lawan. Adapun jenis keterampilan yang bisa diharapkan untuk disajikan atau dikembangkan dalam model pembelajaran ini adalah sebagai berikut;

Tabel 1. Kemampuan taktis

Figure 1: Suggested progressive principles underlining the tactical play within the four games categories.

GAME CATEGORIES					
TARGET	NET/WALL	STRIKING/FIELDING		TERRITORY/INVASION	
		Batting	Fielding	With object	Without object
1. AIM to target	1. CONSISTENTLY return the object	1. SCORE RUNS	STOP SCORING RUNS	1. SCORE	STOP SCORING
2. PLACEMENT in relation to target and other obstacles	2. PLACEMENT of object and POSITIONING based on placement	2. ACCURACY AND DISTANCE OF BALL HIT	MAKE HITTING THE BALL DIFFICULT	2. INVADE	STOP INVADING
3. SPIN and/or TURN	3. SPIN and POWER	3. AVOID GETTING OUT	GET BATTER OUT	3. KEEP POSSESSION	GET POSSESSION

sumber: web.uvic.ca

Apabila ditinjau dari tabel tersebut diatas dapat diketahui bahwa kemampuan taktis yang dapat dikembangkan dari model permainan ini relatif spesifik dibandingkan dengan model yang lain

yaitu: (1) Konsistensi dalam mengembalikan objek menjadi salah satu faktor penentu, faktor lain yaitu (2) penempatan objek dan penempatan posisi berdasarkan pada objek yang akan diterima atau dilepaskan dan (3) pengembangan kemampuan memukul berupa *spin and power*.

Hakikat Gerak Dasar Manipulatif

Gerak dasar manipulatif merupakan salah satu bentuk dari gerak dasar manusia. Gerak dasar manusia dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Apabila diidentifikasi lebih lanjut dari ketiga jenis tersebut, maka akan diketahui jenis-jenis gerakan yang termasuk dalam ketiga gerak dasar tersebut seperti tersaji dalam tabel di bawah ini.

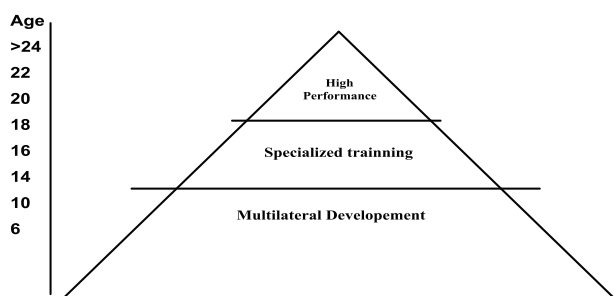
Tabel 2. macam gerak berdasarkan tipe gerak dasar.

No	Tipe Gerak	Gerak Dasar
1	Lokomotor	berjalan, berlari, meloncat, melompat, merayap,
2	Non lokomotor	menarik, mendorong, meregang, memutar, membungkuk
3	Manipulatif	Menendang, melempar, menangkap, memukul obyek

Sumber: Harrow (1976: 52)

Berdasar pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jenis gerak dasar manipulatif merupakan gerak dasar menggunakan organ tubuh untuk dapat memanipulasi benda, benda yang dimanipulasi dapat berupa ditendang, dilempar dan ditangkap dan beberapa jenis lain seperti memukul dalam permainan bolavoli, badminton ataupun tenis lapangan dan tenis meja. Dalam membelajarkan materi ini pada subyek didik, diharapkan dapat dimulai dari yang sederhana menuju ke kompleks atau dari yang mudah ke yang sulit.

Pengembangan gerak dasar sangatlah diperlukan untuk menunjang penampilan gerak masing-masing anak. Selain menunjang gerak mereka dalam pembelajaran pendidikan jasmani, pembinaan gerak dasar tersebut merupakan unsur yang sangat fundamental dalam pembinaan prestasi olahraga terutama bagi anak usia 6 sampai 12/14 tahun seperti dalam gambar yang disajikan oleh Bempa berikut ini;



Gambar 1. Diagram Pembinaan Olahraga
Sumber: Tudor O Boppa (2003: 3)

METODE PENELITIAN

Desain penelitian dari penelitian ini adalah Deskriptif. Menurut Nana Saodih (2010) Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada yang berlangsung pada saat ini atau pada saat yang akan datang. Adapun variabel yang dideskriptifkan adalah kemampuan gerak manipulatif dari mahasiswa PJKR tahun angkatan 2010 yang sedang menempuh mata kuliah pengajaran Permainan Net. Variabel penelitian ini adalah kemampuan gerak manipulatif mahasiswa peserta perkuliahan Pengajaran Net tahun angkatan 2010. Gerak manipulatif di dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan untuk melakukan gerakan *rally* berupa melakukan *juggling* menggunakan *shuttlecock* dengan papan pemukul untuk kemudian dihitung perolehan jumlahnya. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PJKR yang sedang menempuh mata kuliah Pengajaran Permainan Net yaitu berjumlah 240 mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 160 mahasiswa diperoleh dengan teknik sampling *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes juggling shuttlecock. Tes ini disusun sendiri oleh peneliti. Adapun validitas dan reliabilitas didapat dari hasil tes. Validitas didapatkan dengan teknik *test-re test*. Dan validitas didapatkan dengan mengorelasikan dengan hasil tes dengan instrumen baku. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dijelaskan lebih lanjut dengan persentase. Adapun rumus pengkategorian hasil penelitian didapatkan dengan menggunakan rumus berikut ini menurut B. Syarifudin (2010: 112).

Tabel 3. Kriteria penggolongan hasil penelitian

Kategori	Rentang Skor
Tinggi	$X \geq M + SD$
Sedang	$M - SD \leq X < M + SD$
Kurang	$X \leq M - SD$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasar data hasil penelitian dapat diketahui beberapahal yang dapat dijabarkan berupa; (1) hasil analisis validitas dan reliabilitas data, (2) data hasil analisis terhadap hasil penelitian, (3) data hasil analisis terhadap hasil penelitian ditinjau dari jenis kelamin sampel penelitian. Berikut ini akan disajikan data penelitian berdasarkan urutan yang telah disajikan di atas.

Hasil analisis validitas dan reliabilitas data penelitian

Syarat sebuah penelitian yang baik adalah instrumen yang digunakan memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi. Demikian pula dengan penelitian ini, agar hasil bisa menjadi lebih bermanfaat, maka setelah data didapatkan, dilakukan analisis validitas dan reliabilitas data penelitian. Perlu diketahui, data penelitian yang didapatkan terdiri atas 2 data yaitu data hasil tes kemampuan manipulatif dengan instrumen yang disusun dan data hasil penelitian berdasar instrumen yang telah baku.

Adapun data hasil tes tersebut kemudian dianalisis dengan teknik statistik korelasi Pearson Produk Moment. Hasil yang pertama yaitu data untuk menganalisis reliabilitas. Adapun data yang dianalisis yaitu hasil *test* dan *re-test* kemampuan manipulatif mahasiswa, analisis korelasi ini dibantu dengan software SPSS seri 19 dengan hasil yaitu untuk reliabilitasnya adalah 0,706. hasil ini dirasa cukup baik sebagai sebuah analisis reliabilitas. Selain analisis data untuk mengetahui reliabilitas, juga dilakukan analisis data untuk mengetahui validitas hasil tes tersebut yaitu dengan cara mengkorelasikan data hasil penelitian dengan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen yang baku. Seperti halnya analisis untuk menemukan reliabilitas, analisis

data untuk menemukan validitas ini juga dilakukan dengan bantuan software SPSS seri 19, adapun hasil yang didapatkan adalah 0,406, hasil ini dirasa kurang memuaskan, akan tetapi demi terpenuhinya kelengkapan validitas ini untuk sementara data digunakan.

Hasil analisis data terhadap kemampuan manipulatif mahasiswa PJKR yang menempuh mata kuliah pengajaran permainan net secara keseluruhan

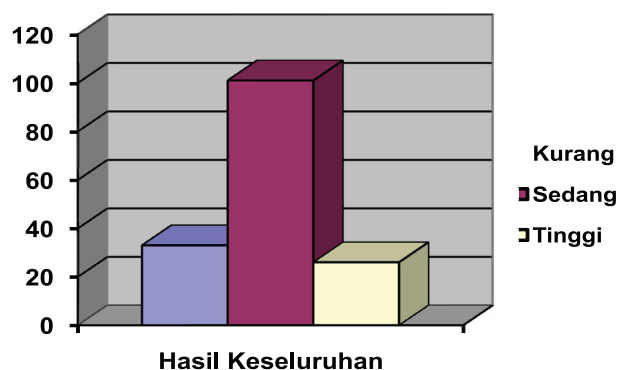
Tahapan kedua dari proses analisis ini adalah dengan menganalisis data hasil tes dengan instrumen yang telah disusun. Data yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan data tes dan re-tes. Sebagai bahan untuk dianalisis, peneliti melakukan proses analisis awal ntuk mengetahui data hasil terbaik dari mahasiswa. Setelah itu analisis mulai untuk dilakukan. Analisis pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menghitung *Mean* dan *Standar Deviasi* dari data. Hasil yang didapatkan dari analisis Mean yaitu sebesar 53,1 dan Standar Deviasi sebesar 7,5. setelah data tersebut didapatkan, tahapan berikutnya adalah mencoba mengkonfirmasikan Means dan Standar Deviasi tersebut ke dalam rumus untuk mengkategorikan hasil penelitian. Adapun data hasil analisis dan deskripsi data hasil kemampuan manipulatif seluruh mahasiswa adalah seperti disajikan dalam tabel berikut ini;

Tabel 4. Deskripsi data hasil penelitian

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	≥ 61	26	16.25	Tinggi
2	47 - 60	101	63.13	Sedang
3	≤ 46	33	20.63	Kurang
	Jumlah	160	100	

Berdasar data tersebut diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa PJKR yang sedang menempuh maa kuliah Pengajaran Permainan Net memiliki kemampuan manipulatif "Sedang". Hal ini ditunjukkan dengan besarnya persentase yang mencapai 63,125 %. Sedangkan mahasiswa dengan kemampuan manipulatif kurang ternyata lebih banyak dari pada mahasiswa dengan kemampuan manipulatif baik. Hal ini ditunjukkan

dengan persentase yang lebih besar sekitar 4,38%. Apabila data tersebut disajikan dalma bentuk gambar maka dapat dilihat pada gambar di bawah ini;



Gambar 2. Diagram batang deskripsi data hasil penelitian

Hasil analisis data terhadap kemampuan manipulatif mahasiswa PJKR yang menempuh mata kuliah pengajaran permainan net berdasar jenis kelamin.

Hasil analisis berdasar jenis kelamin putera

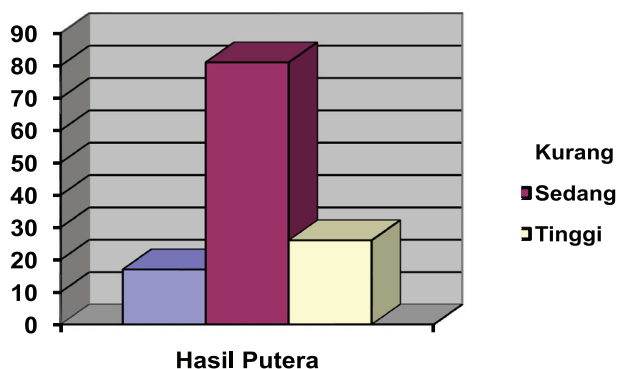
Tahapan ketiga dari proses analisis ini adalah dengan menganalisis data hasil tes dengan instrumen yang telah disusun bserdasar jenis kelaminnya yaitu Putera. Hasil yang didapatkan dari analisis Mean yaitu sebesar 53,1 dan Standar Deviasi sebesar 7,5. setelah data tersebut didapatkan, tahapan berikutnya adalah mencoba mengkonfirmasikan Means dan Standar Deviasi tersebut ke dalam rumus untuk mengkategorikan hasil penelitian. Adapun data hasil analisis dan deskripsi data hasil kemampuan manipulatif seluruh mahasiswa adalah seperti disajikan dalam tabel berikut ini;

Tabel 5. Deskripsi data hasil penelitian kelompok putera

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	≥ 61	26	20.97	Tinggi
2	47 - 60	81	65.32	Sedang
3	≤ 46	17	13.71	Kurang
	Jumlah	124	100.00	

Berdasar data tersebut diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa PJKR putera yang sedang menempuh mata kuliah Pengajaran Permainan Net memiliki kemampuan manipulatif

“Sedang”. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya persentase yang mencapai 65,32 %. Sedangkan mahasiswa dengan kemampuan manipulatif tinggi ternyata lebih banyak dari pada mahasiswa dengan kemampuan manipulatif kurang. Hal ini ditunjukkan dengan persentase yang lebih besar sekitar 7,26%. Apabila data tersebut disajikan dalam bentuk gambar maka dapat dilihat pada gambar di bawah ini;



Gambar 3. Diagram batang deskripsi data hasil penelitian putera

Hasil analisis berdasar jenis kelamin puteri

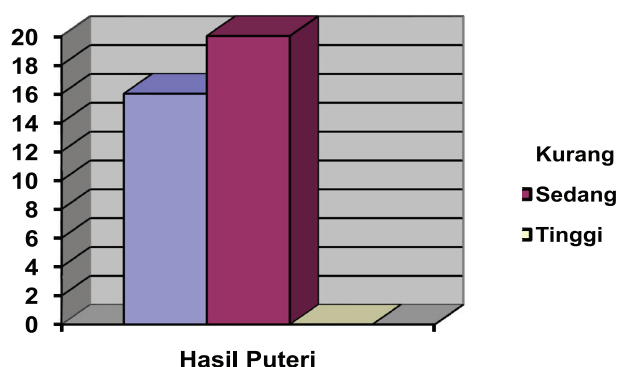
Tahapan ketiga dari proses analisis ini adalah dengan menganalisis data hasil tes dengan instrumen yang telah disusun berdasar jenis kelaminnya yaitu Puteri. Hasil yang didapatkan dari analisis Mean yaitu sebesar 53,1 dan Standar Deviasi sebesar 7,5. setelah data tersebut didapatkan, tahapan berikutnya adalah mencoba mengkonfirmasi Means dan Standar Deviasi tersebut ke dalam rumus untuk mengkategorikan hasil penelitian. Adapun data hasil analisis dan deskripsi data hasil kemampuan manipulatif seluruh mahasiswa adalah seperti disajikan dalam tabel berikut ini;

Tabel 6. Deskripsi data hasil penelitian kelompok puteri

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	≥ 61	0	0.00	Tinggi
2	47 - 60	20	55.56	Sedang
3	≤ 46	16	44.44	Kurang
	Jumlah	36	100.00	

Berdasar data tersebut diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa PJKR terutama puteri yang sedang menempuh mata kuliah

Pengajaran Permainan Net memiliki kemampuan manipulatif “Sedang”. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya persentase yang mencapai 55,56 %. Sedangkan mahasiswa dengan kemampuan “Tinggi” tidak ada. Dan mahasiswa dengan kemampuan “kurang” cukup besar persentasenya yaitu sebesar 44,44%. Apabila dilihat dari selisih antara mahasiswa dengan kemampuan “Sedang” dan “Rendah” hanya terdapat 11,12% selisihnya. Hal ini menunjukkan kemampuan mahasiswa puteri dalam hal gerakan manipulatif seperti yang diukur dengan instrumen peneliti ternyata cenderung kurang.



Gambar 4. Diagram batang deskripsi data hasil penelitian puteri

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah disajikan pada kajian sebelumnya, dapat dianalisis beberapa hal yang berkaitan dengan hasil tersebut. Adapun hasil yang dapat dibahas bisa dikategorikan kedalam tiga bagian yaitu; (1) hasil secara keseluruhan, (2) hasil berdasar jenis kelamin putera, (3) hasil berdasar jenis kelamin puteri. Berikut akan disampaikan kajian tentang hasil yang telah dikategorikan tersebut.

Pembahasan dimulai dari hasil tes kemampuan gerak manipulatif mahasiswa secara keseluruhan. Berdasar kaian terhadap hasil penelitian secara keseluruhan diketahui bahwa kemampuan gerak manipulatif mahasiswa sebagian besar adalah sedang yaitu sebesar 63,13%. Sedangkan hasil kemampuan gerak manipulatif yang menyatakan rendah lebih banya dari pada yang tinggi. Yaitu sebesar 20,63% pada kemampuan rendah dan 16,25% pada kemampuan tinggi. Hal ini mencerminkan bahwa kemampuan para mahasiswa tersebut termasuk dalam kurve

normal. Karena ada yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan adapula yang rendah. Akan tetapi, dimungkinkan karena faktor keterlatihan, maka hasil yang didapatkan cenderung mengumpul pada kategori sedang. Demikian pula, apabila dibandingkan antara kategori tinggi dan rendah lebih banyak yang rendah bisa disebabkan karena memang kemampuan para mahasiswa yan relatif rendah, terutama dalam hal gerak manipulatif, khususnya memantulan *shuttlecock* dengan papan pemukul.

Tahapan pembahasan selanjutnya yaitu analisis hasil kemampuan gerak manipulatif pada mahasiswa putera. Berdasar hasil penelitian, diketahui bahwa kemampuan gerak manipulatif mahasiswa putera sebagian besar cenderung mengikuti kemampuan keseluruhan, yaitu pada posisi sedang yaitu sebesar 65,32%. Sedangkan pada mahasiswa putera kemampuan gerak manipulatif yang dimiliki antara posisi tinggi dan rendah lebih banyak yang tinggi yaitu sekitar 20,97% dan 13,71%. Hal ini bisa dianalisis bahwa kemampuan mahasiswa putera dalam hal keterampilan gerak manipulatif cenderung lebih baik dari hasil keseluruhan. Selain itu, dimungkinkan juga para mahasiswa reltif memiliki pengalaman gerak yang lebih banyak dan serupa dengan keterampilan gerak yang diujikan. Apabila dianalisis berdasarkan aktivitas harian, dimungkinkan pula sebagian besar mahasiswa putera lebih banyak aktivitas gerak yang dilakukan sehingga mendukung kemampuan gerak seperti yang diujikan.

Tahapan terakhir yaitu analisis terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif mahasiswa puteri. Berasar dari hasil penelitian yang telah disajikan, dan berdasar kajian terhadap hasil secara keseluruhan dan hasil kajian terhadap kemampuan mahasiswa putera dapat diprediksikan bahwa penyumbang kemampuan gerak dasar manipulatif yang cenderung rendah adalah siswa puteri. Karena berdasar hasil penelitian tidak ada mahasiswa puteri yang memiliki kemampuan gerak dasar tinggi, sedangkan kemampuan gerak dasar sedang relatif hampir berimbang jumlahnya dengan kemampuan gerak dasar yang rendah. Hal ini bisa dikaji

secara terbalik dengan kajian terhadap mahasiswa putera, yaitu, mahasiswa puteri cenderung memiliki pengalaman gerak yang relatif lebih sedikit daripada mahasiswa putera.

KESIMPULAN

Berdasar hasil penelitian dan kesimpulan dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa sebagian besar mahasiswa PJKR yang menempuh mata kuliah pengajaran permainan net memiliki kemampuan gerak dasar manipulatif sedang hal ini ditunjukkan dengan besaran persentase yang mencapai 63,13%. Sedangkan mahasiswa dengan kemampuan rendah lebih banyak jumlahnya apabila dibandingkan dengan mahasiswa dengan kemampuan gerak dasar manipulatif yang tingi yaitu sebesar 20,63% pada kemampuan rendah dan 16,25% pada kemampuan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bompa, Tudor.O. (2000). *Total Training for Young Champions*. USA: Human Kinetics.
- B. Syarifudin. (2010). *Panduan TA Keperawatan dan Kebidanan dengan SPSS*. Jakarta: Grafindo Litera Media.
- Harrow, A.J. (1976). *A Taxonomy of the psychomotor domain*. New York & London: Longman.
- Harvey Grout & Gareth Long, (2009) *Improving Teaching and Learning in Physical Education*, Typeset by Kerry Presss, Luton Bedfordshire Printed and bound in the UK by Bell and Bain Ltd Glasgow
- Michael W Metzler (2011) *Instructional Models For Physical Education*: Holcomb Hathaway, PublisherScottsdale Arizona
- Nana Saodih Sukamdinata (2010) *Metode Penelitian Pendidikan*: Bandung , Penerbit PT REMAJA ROSDAKARYA Jl Ibu Inggit Ganarsih no 40 Bandung
- Tim Pengembang Kurikulum FIK UNY. (2009) *Buku kurikulum prodi PJKR dan PGSD Penjas FIK UNY*. Yogyakarta: FIK UNY