
PEMAHAMAN MAHASISWA PJKR KELAS B ANGKATAN TAHUN 2009 TERHADAP PERMAINAN NET

Yuyun Ari Wibowo

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

Abstrack

This research aims to determine understanding of Class B 2009 Health Physical Education and Recreation students toward Net Game. This research is descriptive quantitative. The method used in this research is a survey method. The population in this research were all students in Prodi PJKR FIK Yogyakarta State University class B 2010, all the population were sampled so this research is population research. The instrument used was a test. The test use dwasa test of understanding the net game. Data collection technique using a question nairegiven to PJKR class B 2009 students. The results showed that the understanding of Class B 2009 Health Physical Education and Recreation students toward Net Gamein good category, with the level of achievementby 78, 93%.Based onthe factors, can be summarized as follows: (1) students' understanding of volley ball game in good category was 80, 19%. (2) students' understanding of badminton game in good category was 74, 32%.

Key Words: understanding, Net Game.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pemahaman mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Kelas Angkatan 2009 Terhadap Permainan Net (pada poin ini basis latar belakang dituliskan). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY angkatan 2010 Kelas B, semua populasi dijadikan sampel sehingga penelitian ini adalah penelitian populasi. Instrumen yang digunakan adalah tes. Tes yang dipergunakan adalah tes pemahaman permainan net. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Kelas B Angkatan 2009 Terhadap Permainan Net kategori baik, dengan tingkat pencapaian sebesar 78, 93 %. Berdasarkan faktor-faktornya, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) pemahaman mahasiswa terhadap permainan bolavoli dalam kategori baik sebesar 80, 19 %. (2) pemahaman mahasiswa terhadap permainan bulutangkis dalam kategori baik sebesar 74, 32%.

Kata Kunci: Pemahaman, Permainan Net

PENDAHULUAN

Usaha mencerdaskan kehidupan bangsa dapat ditempuh melalui banyak cara salah satunya melalui pendidikan. Pendidikan pada dasarnya dapat diartikan sebagai proses komunikasi yang didalamnya memuat ilmu pengetahuan, sistem nilai, dan keterampilan. Pendidikan secara umum bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik. Pendidikan dapat diperoleh dari pendidikan formal dan non formal maupun informal.

Pendidikan formal ialah kegiatan yang sistematis, berjenjang, terstruktur serta berkesinambungan dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Pendidikan formal yang berjenjang dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi memuat beberapa mata pelajaran atau mata kuliah. Mata pelajaran atau mata kuliah dalam pendidikan formal contohnya seperti bahasa Indonesia, matematika, fisika, kimia, sejarah, geografi dan yang lain. Mata pelajaran atau mata kuliah menjadi salah satu unsur penting di pendidikan formal.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) merupakan salah satu bagian dari pendidikan secara keseluruhan. Penjasorkes diajarkan mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Penjasorkes dapat dipahami sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani, namun pada kenyataannya pendidikan jasmani lebih banyak disampaikan dengan bentuk olahraga kecabangan. Penjasorkes yang selama ini diterapkan di sekolah, rata-rata menggunakan pendekatan teknik, sehingga keterampilan dasar menjadi salah satu tujuan utamanya. Pendekatan pembelajaran penjasorkes yang berorientasi teknik ini berharap dengan penguasaan teknik cabang olahraga maka mereka akan mampu bermain olahraga tersebut. Kenyataan dilapangan dengan penguasaan teknik saja membuat para siswa miskin dalam hal memutuskan. Berangkat dari permasalahan tersebut maka model pembelajaran seperti apa yang tepat untuk pembelajaran pendidikan jasmani.

Model pembelajaran untuk pendidikan jasmani sebenarnya banyak dari model *drill* hingga model bermain (kalimat ini mengandung multitafsir, akan lebih baik ketika 8 model pembelajaran yang ada dituliskan, kemudian secara spesifik mengenai tactical approach di bahas pada paragraph selanjutnya. Banyaknya model pembelajaran yang ada akan lebih mempermudah tugas seorang guru. Ketepatan materi dengan model pembelajaran menjadi satu kunci pokoknya. Model pembelajaran akan dapat menjadi salah kunci pokok dalam sukses tidaknya sebuah pembelajaran penjasorkes.

Model pembelajaran penjasorkes yang sekarang banyak dibicarakan salah satunya adalah model *teaching game for understanding* (TGfU) (penulisannya seperti ini: **Teaching Games for Understanding (TGfU)**). Model pembelajaran TGfU adalah sebuah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan permainan itu sendiri. Model pembelajaran TGfU mengelompokkan permainan kedalam empat kategori (kategorisasi di urutkan dari level bawah keatas) yakni: (1) permainan net, (2) permainan target, (3) permainan invasi, (4) permainan *fielding/striking/runscoring*.

Permainan net merupakan pengelompokan dari permainan dalam model pembelajaran TGfU yang memiliki ciri permainan dengan adanya net sebagai

pembatas dan membagi lapangan menjadi dua. Permainan net dapat dimainkan secara beregu maupun individu. Skor atau poin diperoleh dengan cara mampu menjatuhkan bola atau proyektil di lapangan lawan melewati atas net. Contoh olahraga permainan net ialah bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan sepak takraw.

Mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (PJKR) pada semester 5 telah mendapatkan pengajaran permainan net dengan bobot 2 sks praktik. Mata kuliah permainan net mengajarkan dua cabang olahraga yakni bolavoli dan bulutangkis dengan menggunakan pendekatan taktik. Mahasiswa PJKR angkatan 2009 sebenarnya telah memperoleh mata kuliah seperti Dasar Gerak Bolavoli kemudian Permainan Bolavoli, dan olahraga pilihan Bulutangkis bagi yang memilih bulutangkis sebagai pendukung permainan net. Pembelajaran permainan net yang diperoleh mahasiswa PJKR sebenarnya sudah dari teknik dan taktik untuk permainan bolavoli, sementara untuk permainan bulutangkis belum tentu. Permainan bulutangkis dimungkinkan belum diperoleh baik dari teknik maupun taktik sebab belum tentu mahasiswa PJKR kelas B angkatan 2009 mengambil mata kuliah olahraga pilihan bulutangkis.

TINJAUAN PUSTAKA

Pemahaman

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menyerap arti materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman tidak akan terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya. Pengetahuan tidak akan bermakna pada penerapannya jika tidak didukung dengan pemahaman. Pemahaman memiliki makna yang sangat penting dalam melaksanakan sebuah pekerjaan. Pemahaman dapat menggambarkan sebuah pengetahuan yang lebih mendalam tentang suatu hal. Menurut Bloom yang dikutip oleh Oemar Hamalik (1992: 78-79), "pemahaman (comprehension) adalah tahap kedua setelah tahap pengetahuan dan tahap ini tingkat terbawah dari pengertian siswa mengetahui apa yang dikomunikasikan dan dapat menggunakan bahan atau gagasan tanpa perlu menghubungkannya dengan materi lain atau melihat implikasinya".

Menurut Sardiman (2006: 42) pemahaman mengacu pada kemampuan untuk menyerap arti materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman atau komprehensif memiliki arti yang sangat penting dan mendasar bagi seseorang karena dengan pemahaman yang dimiliki seseorang akan dapat meletakkan suatu bagian pada proporsinya.

Permainan Net

Pendekatan dengan bermain salah satunya adalah model *Teaching Game for Understanding*. *Teaching Game for Understanding* merupakan salah satu pendekatan untuk menyampaikan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Linda L. Griffin (2005: 1) menyatakan bahwa model *teaching game for understanding* (TGFU) adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan olahraga menggunakan pendekatan konstruktif. Sedangkan menurut Mitchell & Collier (2009: 46) *Teaching Game for Understanding means that teacher must be effective observers of game play in order to encourage thinking processes during game play, diagnose the performance problem of participants, and identify solution*. Menurut Mitchell, Oslin, and Griffin (1997: 4) *A Tactical games approach is the first text that provides both the rationale for rethinking games teaching and the materials that teachers can use in schools*.

Menurut Mitchell, Oslin, and Griffin (1997: 4) *A Tactical games approach is the first text that provides both the rationale for rethinking games teaching and the materials that teachers can use in schools*. Menurut Metzler (2005: 403) *Game with the same classification share many common features that students can be taught to recognize and carry over to other games is that category*. Berdasarkan pendapat Metzler di atas maka *games* dalam *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dapat diklasifikasi menjadi empat, keempat permainan atau *games* itu adalah (1) permainan net, (2) permainan target, (3) permainan *fielding/striking/runscoring*, (4) permainan invasi/territorial.

Permainan Net

Permainan net adalah olahraga permainan yang menggunakan net sebagai pembatas, dan membagi

lapangan menjadi dua. Olahraga permainan net bisaberupa permainan team maupun individu. Permainan net skor atau poin didapat apabila mampu memberikan bola atau proyektil jatuh di lapangan lawan, dengan tujuan lawan tidak mampu mengembalikan melewati atas net dengan ketinggian tertentu. Olahraga permainannya misalnya: bolavoli, tenis meja, tenislapangan, bulutangkis dan sepakakraw.

Permainan Target

Permainan target ialah suatu bentuk permainan melempar atau memukul bola atau proyektil dan sejenisnya, diarahkan pada sasaran tertentu. Skor diperoleh apabila mampu mengenaisasaran. Contoh dari permainan target adalah panahan, biliard, bowling, golf dan lain-lain.

Permainan fielding/striking/runscoring

Permainan pukul-tangkap-lari merupakan permainan tim yang cara bermainnya dengan cara memukul, berlari dan menangkap. Cara memperoleh poin dalam permainan ini adalah dengan memukul bola atau proyektil untuk ditempatkan pada tempat tertentu agar pemukul dapat bebas berlari ke tempat yang aman. Permainan ini pukul-tangkap-lari ini contohnya adalah baseball, softball, kriket, kasti, dan lain-lain.

Permainan invasi/territorial

Permainan invasi adalah permainan penguasaan daerah. Skor dalam permainan ini diperoleh apabila satu regu mampu memasukkan bola atau proyektil ke gawang lawan atau ke daerah tertentu. Pemenangnya adalah regu yang paling banyak memasukkan bola ke gawang lawan dan mampu mempertahankan gawangnya. Permainan invasi contohnya ialah: sepak bola, hoki, bola basket, rugby, polo air.

Karakteristik Mahasiswa PJKR kelas B angkatan 2009

Mahasiswa PJKR merupakan mahasiswa olahraga yang kesehariannya memperoleh perkuliahan tentang aktivitas fisik maupun olahraga. Mahasiswa PJKR rata-rata berusia diantara 18 tahun sampai dengan 25 tahun. Mahasiswa PJKR disiapkan sebagai tenaga pendidik pada bidang olahraga.

Sesuai dengan kurikulum 2009, mahasiswa PJKR harus menempuh 144 sks adapun rinciannya ialah: 24 sks mata kuliah universitas, 17 sks mata kuliah kependidikan, 45 sks mata kuliah fakultas, 27 sks mata kuliah jurusan, 31 sks mata kuliah keprodian.

Kurikulum PJKR 2009 mencantumkan Visi PJKR ialah sebagai berikut:

Visi Prodi PJKR adalah pada Tahun 2015 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY menjadi barometer pengembangan pendidikan jasmani dan keolahragaan di Indonesia yang mampu menghasilkan insan bernurani, cendekia dan mandiri serta guru pendidikan jasmani yang sportif, kreatif, dan adaptif yang penuh **empati** terhadap peserta didik, mampu **mandiri** dan memandirikan peserta didik, serta selalu **inovatif** dalam pengajaran.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Suharsimi Arikunto (1998: 239), menyatakan sebagai berikut penelitian deskriptif merupakan penelitian non hipotesis tetapi hanya menggambarkan seperti apa adanya tentang suatu variabel, gejala, atau keadaan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei, sehingga dalam langkah penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemahaman mahasiswa PJKR kelas B angkatan 2009 terhadap permainan net.

Subjek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah semua mahasiswa PJKR kelas B angkatan 2009 yang jumlahnya kurang dari 100 maka semua subyeknya digunakan untuk penelitian sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman tentang konsep permainan net. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan tes yang diberikan kepada mahasiswa PJKR kelas B angkatan 2009. Data yang diperoleh berupa skor tes pemahaman tentang konsep permainan net.

Analisis Data Penelitian

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang berupa skor 1- 4. Skor tersebut kemudian dijumlahkan dan hasilnya dibandingkan dengan jumlah skor yang diharapkan sehingga diperoleh persentase. Kemudian persentase yang diperoleh ditafsirkan kedalam kualitatif. Adapun kriteria tersebut dibagi menjadi 4 bagian, yaitu " Sangat Tidak Baik", "Tidak Baik", " baik", dan "baik sekali". sebagai berikut:

Tabel. 1. Kriteria penggolongan pemahaman permainan net

Porsentase	Kategori
Persentase 81%-100%	Baik sekali
Persentase 61%-80%	Baik
Persentase 41%-60%	Tidak Baik
Persentase kurang dari 40%	Sangat Tidak Baik

Sumber : Muhammad Ali (1993:186)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data hasil tes pemahaman mahasiswa PJKR kelas B angkatan 2009 berdasarkan pengkategorian dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Pengkategorian

Nomor	Porsentase	Frekuensi	Kategori
1	81%-100%	21	Baik sekali
2	61%-80%	29	Baik
3	41%-60%	1	Tidak Baik
4	<40%	-	Sangat Tidak Baik

Hasil rerata diperoleh dengan cara membagi skor jawaban yang diperoleh dari semua responden dibagi dengan jumlah responden, sedang perhitungan untuk memperoleh persentase dengan cara membagi skor jawaban yang didapat dengan skor yang diharapkan, yaitu 32 x 51 x 4. Angka 32 merupakan jumlah item pernyataan, angka 51 merupakan jumlah responden, sedang angka 4 merupakan skor harapan tertinggi.

Hasil perhitungan menunjukkan rerata secara keseluruhan ialah 3,157 diperoleh dari jumlah skor total 5153 dibagi dengan jumlah butir

pernyataan dikalikan dengan jumlah responden 32 x 51. Persentase yang diperoleh sebesar 78,93 %. Diperoleh dari skor jawaban yang diperoleh responden sebanyak 5153 dibagi dengan skor yang maksimal yakni 6528 dikalikan 100 %. Dengan demikian pemahaman mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Kelas B Angkatan 2009 Terhadap Permainan Net dapat dikatakan baik sekali.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data di atas dapat diketahui bahwa pemahaman mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Kelas B Angkatan 2009 Terhadap Permainan Net dapat dikatakan baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa PJKR kelas B angkatan tahun 2009 dapat memahami permainan net. Hasil yang diperoleh sangat sesuai sebab kurikulum PJKR terbaru menekankan pada aspek kognitif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka pada penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman mahasiswa Pendidikan Jasmani

Kesehatan dan Rekreasi Kelas B Angkatan 2009 Terhadap Permainan Net dapat dikatakan baik sekali, dengan tingkat pencapaian 79,04 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Michel W. Metzler. (2005). *Instructional models*. Arizona: United States of America.
- Mitchell, S. & Collier, C. (2009). Observing and diagnosing student performance problem in games teaching. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*; Aug 2009; 80, 6; Research Library.
- Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., & Griffin, Linda L. (2005). *Teaching sport concepts and skills*. United States of America: Human Kinetics.
- Muhamad Ali. (1993). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung :Angkasa.
- Oemar Hamalik. (1992). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tim Pengembang Kurikulum FIK-UNY (2009) Kurikulum FIK UNY Tahun 2009. Yogyakarta: FIK UNY.