

Cg

PROCEEDINGS

SEMILATAR NASIONAL ULAHRAHA

"Olahraga Sebagai Wujud Kemandirian Mahasiswa Indonesia"



dalam rangka

**PEKAN OLAHRAGA MAHASISWA NASIONAL (POMNAS)
XIII TAHUN 2013 DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



Diterbitkan Oleh:
**Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta**



PROCEEDINGS

SEMINAR NASIONAL OLAHRAGA

"Olahraga Sebagai Wujud Kemandirian Mahasiswa Indonesia"



dalam rangka

**PEKAN OLAHRAGA MAHASISWA NASIONAL (POMNAS)
XIII TAHUN 2013 DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



Diterbitkan Oleh
**Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta**



Proceedings

Seminar Nasional Olahraga dalam rangka

Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS) XIII DIY 2013

"Olahraga Sebagai Wujud Kemandirian Mahasiswa Indonesia"

Penerbit:

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Tim Seleksi Naskah:

Suhadi, M.Pd.
Soni Nopembri, M.Pd.
Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.

Editor:

Saryono, M.Or.
Sukinah, M.Pd.
Danang Wicaksono, M.Or.
Fathan Nurcahyo, M.Or.
Rahmat Nurcahyo, M.A.

Editor Pelaksana:

Fathurrohman Arjuna, M.Or.
Heri Yoga, M.Or.
Nur Sita Utami, M.Or.

Desain Sampul:

Sugeng Setia Nugrcho, A.Md.

Sekretariat:

Kemahasiswaan Universitas Negeri Yogyakarta 55281
Jl. Colombo No. 1 Karangmalang, Yogyakarta. Telp./Fax. (0274) 548205, 562634
Website: www.pomnasdiy.com

Tulisan yang dimuat di Proceedings belum tentu merupakan cerminan sikap dan atau pendapat Penyunting Pelaksana, Penyunting, dan Penyunting Ahli. Tanggung jawab terhadap isi dan atau akibat dari tulisan, tetap terletak pada penulis. Artikel yang dimuat dalam proceeding ini dinyatakan sah dengan dilengkapi surat keterangan presentasi.

ISBN 978-602-8429-65-8

PROCEEDINGS

SEMINAR NASIONAL OLAHRAGA

*“Olahraga Sebagai Wujud
Kemandirian Mahasiswa
Indonesia”*

dalam rangka

**PEKAN OLAHRAGA MAHASISWA NASIONAL (POMNAS)
XIII TAHUN 2013 DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



Diterbitkan Oleh:

**Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta**

27 November 2013

KATA PENGANTAR

Salam olahraga,

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah swt, karena atas karunia-Nya sehingga Proceeding Seminar Nasional Olahraga dalam rangka Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS) XIII DIY 2013 dapat diterbitkan. Seminar dengan tema "Olahraga sebagai Wujud Kemandirian Mahasiswa Indonesia" dilaksanakan pada tanggal 27 November 2013 di Ruang Sidang Utama Rektorat Universitas Negeri Yogyakarta, dengan penyelenggara Badan Pembina Olahraga Mahasiswa (BAPOMI).

Seminar ini dilaksanakan dalam rangka menyukseskan dan menyemarakkan Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS) XIII DIY 2013. Penyelenggaraan seminar ini bertujuan sebagai media bagi para ilmuan dan praktisi keolahragaan untuk mensinergiskan dan bertukar pikiran mengenai berbagai langkah strategis dalam peningkatan prestasi olahraga sebagai sarana kemandirian mahasiswa Indonesia menuju bangsa yang mandiri.

Proceeding ini memuat karya tulis dari berbagai hasil penelitian dan kajian ilmiah yang meliputi olahraga pendidikan, olahraga prestasi, dan olahraga rekreasi. Karya tulis tersebut berasal dari para ilmuan dan praktisi keolahragaan.

Semoga penerbitan proceeding ini dapat membawa manfaat bagi para peserta pada khususnya dan para pembaca pada umumnya. Akhir kata bagi semua pihak yang telah membantu pelaksanaan seminar ini, kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 27 November 2013
Ketua Seminar Nasional Olahraga,



Suhadi, M.Pd.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
PRESTASI OLAHRAGA SEBAGAI IDENTITAS DAN KARAKTER BANGSA	
Oleh: Prof. Dr. Djoko Pekik Irianto, M.Kes., AIFO. Deputi Bidang Peningkatan Prestasi Olahraga Kementerian Pemuda dan Olahraga RI	
PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM Mendukung Prestasi Olahraga	
Oleh: Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta	
OLAHRAGA MAHASISWA UNTUK DUNIA	
Oleh: Prof. Dr. Mulyana, M.Pd. PP BAPOMI	
Membangun Perilaku Empati Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani	
Oleh: Nurhadi Santoso Universitas Negeri Yogyakarta	1 - 10
Pemetaan Kompetensi Lulusan Penjaskes. Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu 2013.	
Oleh: Dian Pujiyanto, Tono Sugihartono, Syafrial, Bayu Insanistyio Universitas Bengkulu	11 - 15
Tingkat pengetahuan mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Terhadap Pembelajaran Permainan Sepakbola Melalui Pendekatan Taktik	
Oleh: Yudanto Universitas Negeri Yogyakarta	16 - 26
Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) Untuk Meningkatkan Softskill Mahasiswa	
Oleh: Febrita Paulina Heynoek, Wasis Djoko Dwiwogo, Sri Purnami Universitas Negeri Malang	27 - 37
Konsep Pendidikan Jasmani Untuk Anak Usia Dini	
Oleh: Aris Fajar Pambudi Universitas Negeri Yogyakarta	38 - 46
Standarisasi Tes Keterampilan Bola Basket STO Sebagai Tes Baku Untuk Mahasiswa FIK UNY Dalam Mata Kuliah Dasar Gerak Bola Basket	
Oleh: Tri Ani Hastuti, Budi Aryanto Universitas Negeri Yogyakarta	47 - 58
Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SD Tentang Pendidikan Karakter Di Kabupaten Kulon Progo	
Oleh: Sriawan Universitas Negeri Yogyakarta	59 - 70

Tiga Pilar Struktur Pembangunan Olahraga di Indonesia

Oleh: Suhadi
Universitas Negeri Yogyakarta 71 - 78

Pengembangan Gerak Dasar Multilateral Sebagai Dasar Pembelajaran Atletik Pada Kelas Permulaan SD Dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan

Oleh: Athar, H. Sarmidi, Said Abdillah, Mashud
Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin 79 - 96

Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Model Pembelajaran Pendekatan Taktik (Teaching Games For Understanding)

Oleh: Soni Nopembri
Universitas Negeri Yogyakarta 97 - 105

Keterampilan Bermain Futsal

Oleh: Agus Susworo Dwi Marhaendro
Universitas Negeri Yogyakarta 106 - 119

Pengembangan Media Berbantuan Komputer Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan SMA

Oleh: Nur Rohmah Muktiani, Tri Ani Hastuti, A.Erlina L
Universitas Negeri Yogyakarta 120 - 128

Makna Olahraga Di Perguruan Tinggi

Oleh: Suharjana
Universitas Negeri Yogyakarta 129 - 137

Umpan Balik Terhadap Tugas Rangkuman Aktivitas Diskusi Dan Presentasi Guna Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa

Oleh: Supriyadi
Universitas Negeri Malang 138 - 163

Pengembangan Kebugaran Melalui Olahraga Traditional Bali Bagi Siswa SD

Oleh: I Kadek Happy Kardiawan
Universitas Pendidikan Ganesha Bali 164 - 175

Pemetaan Tugas Akhir Skripsi (TAS) Mahasiswa Program Studi PJKR Tahun 2012

Oleh: Amat Komari, Erwin Setyo K, Fathan Nurcahyo
Universitas Negeri Yogyakarta 176 - 188

Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Bermain Hula Hop

Oleh: Sri Sumarni
Universitas Sriwijaya 189 - 196

Identifikasi Hambatan Komunikasi Yang Berimplikasi Pada Efektivitas Dan Ketercapaian Tujuan Latihan Anggota Ukm Olahraga

Universitas Negeri Yogyakarta
Oleh: Eka Novita Indra
Universitas Negeri Yogyakarta 197 - 207

Pembelajaran Permainan Tradisional Melalui Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini (Kajian Aspek Sosial Budaya Permainan Tradisional) Oleh: Banu Setyo Adi Universitas Negeri Yogyakarta	208 - 217
Efek Latihan Insanity Terhadap Komponen Biomotor Tubuh Oleh: Apta Mylsidayu, Mia Kusumawati UNISMA Bekasi	218 - 229
Model Alat Pemukul Permainan Karonball Oleh: Hedi Ardiyanto Hermawan Universitas Negeri Yogyakarta	230 - 239
Pengaruh Pelatihan Plyometric Dan Tingkat Kelentukan Terhadap Kecepatan Lari 30 Meter Oleh: Ruruh Andayani Bekti Universitas Negeri Yogyakarta	240 - 247
Reliabilitas Dan Validitas Tes Kemampuan Mengatasi Stress Dalam Olahraga Acsi - 28 (Athletic Coping Stress Inventory - 28) Dalam Bahasa Indonesia Oleh: Kurniati Rahayuni, Moch. Yunus, Riyauh Fadil Universitas Negeri Malang	248 - 259
Pengaruh Latihan Senam Aerobik Terhadap Indeks Massa Tubuh Dan Asam Lemak Bebas Pada Remaja Putri Obesitas Oleh: Moch. Yunus Universitas Negeri Malang	260 - 270
Breathing Exercise Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelem Oleh: Widiyanto Universitas Negeri Yogyakarta	271 - 277
Kemandirian, Prestasi Olahraga Merupakan Hubungan Sinergis Dan Ideal Bagi Mahasiswa Kepelatihan Olahraga Oleh: Danang Wicaksono Universitas Negeri Yogyakarta	278 - 285
Mahasiswa Yang Bugar Dan Mandiri Menuju Prestasi Oleh: F. Suharjana Universitas Negeri Yogyakarta	285 - 294
Model Latihan Yang Cocok Untuk Lansia Agar Memiliki Kebugaran Yang Baik Oleh: CH. Fajar Sri W. Universitas Negeri Yogyakarta	295 - 302
Purposive Behavior Dalam Pencapaian Flow Pada Penampilan Atlet Oleh: Wasti Danardani Universitas Pendidikan Ganesha Bali	303 - 309

Pengembangan Komponen Fisik Untuk Peningkatan Prestasi Atlet

Oleh: Waluyo
Universitas Sriwijaya 310 - 317

Karakteristik Lactate Threshold Pada Atlet Taekwondo Daerah Istimewa Yogyakarta Selama Kompetisi

Oleh: Widiyanto, Devi Tirtawirya, Awan Hariono
Universitas Negeri Yogyakarta 318 - 327

Pemulihan (Recovery) Setelah Latihan Fisik

Oleh: Hajar Danardono
UTP Surakarta 328 - 335

Perkembangan Latihan Daya Tahan Aerobik Siswa SSO Real Madrid Foundation Yogyakarta

Oleh: Nawan Primasoni
Universitas Negeri Yogyakarta 336 - 344

Hubungan Antara Kekuatan Otot Lengan, Kecepatan Reaksi Tangan Dan Panjang Lengan Terhadap Kemampuan Pukulan Depan Dalam Pencak Silat Pada Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Sriwijaya

Oleh: Maskur Ahmad
Universitas Sriwijaya 345 - 365

Peningkatan Physical Efficiency Index Setelah Latihan Senam Aerobik High Impact, Low Impact, Dan Mix Impact

Oleh: Karlina Dwijayanti, Hajar Danardono
UTP Surakarta 366 - 380

Evaluasi Serapan Mahasiswa PKO 2012 Dalam Mengikuti Kuliah Dasar Gerak Senam

Oleh: Ratna Budiarti
Universitas Negeri Yogyakarta 381 - 390

Analisis Kualitatif Cabang Olahraga Atletik (Tolak Peluru)

Oleh: Ucok Hasian Refiater
Universitas Negeri Gorontalo 391 - 398

Perkembangan Kecakapan Olahraga Bolavoli

Oleh: Yuyun Ari Wibowo
Universitas Negeri Yogyakarta 399 - 405

Pola Pelatihan Anak Usia Dini Pada Cabang Olahraga Bulutangkis

Oleh: Luh Putu Tuti Ariani, Ni Luh Kadek Alit Arsani
Universitas Pendidikan Ganesha Bali 406 - 413

Pembinaan Mahasiswa PJKR Melalui Olahraga Menuju Kemandirian

Oleh: Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari
Universitas Negeri Yogyakarta 414 - 421

Membangun Kemandirian Anak Anak, Remaja Dan Dewasa Untuk Berolahraga

Oleh: Ahmad Nasruiloh
Universitas Negeri Yogyakarta 422 - 431

Menjaga Kebugaran Jasmani Dengan Bersepeda

Oleh: Fatkurahman Arjuna

Universitas Negeri Yogyakarta 432 - 440

Kafein Sebagai Zat Ergogenik, Seberapa Efektifkah?

Oleh: Muhammad Ikhwan Zein

Universitas Negeri Yogyakarta 441 - 449

Olahraga Sebagai Identitas Dan Kemandirian Bangsa

Oleh: Sigit Nugroho

Universitas Negeri Yogyakarta 450 - 459

Kebugaran Jasmani Mahasiswa Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan FKIP

Universitas Sriwijaya

Oleh: Giartama

UTP Surakarta 460 - 469

Implementasi Permainan Tradisional Megoak-Goakan Dalam Upaya Mengembangkan Industri Olahraga Pariwisata Berbasis Budaya Lokal Di Kabupaten Buleleng-Bali

Oleh: I Made Budiawan

Universitas Pendidikan Ganesha Bali 470 - 475

Tingkat Kesegaran Jasmani Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Penjas Keias B Angkatan 2012 Wates Yogyakarta

Oleh: A. Erlina Listyarini

Universitas Negeri Yogyakarta 476 - 485

Jogging Sebagai Sarana Olahraga Dan Rekreasi

Oleh: Erndang Sri Wahjuni

Universitas Negeri Surabaya 486 - 496

Asosiasi Potensi Seni Pencak Silat Pada Status Kondisi Sakral Sebagai Hiburan Turis

Oleh: Ni Luh Putu Sphyanawati, Kadek Yogi Parta Lesmana

Universitas Pendidikan Ganesha Bali 497- 502

Analisis Secara Biomekanika Terhadap Kecepatan Kesalahan Pada Teknik Gerak Tangkisan 4 Dalam Pertandingan Anggar (Kajian Spesifikasi Senjata Floret)

Oleh: Faidillah Kurniawan

Universitas Negeri Yogyakarta 503 - 519

Manajemen klub olahraga Sekolah dasar

Oleh: Lismadiana

Universitas Negeri Yogyakarta 520 - 530

Mengembangkan Pariwisata Bali Dan Potensi Ekonomis Melalui Sepakbola Pantai

Oleh: I Made Satyawan & I Nyoman Sudarmada

Universitas Pendidikan Ganesha Bali 531- 535

Penggunaan NSAID Pada Cedera Olahraga

Oleh: Sendhi Trisanti Puspitasari

Universitas Negeri Malang 537 - 545

Tubing Sebagai Ikon Olahraga Pariwisata Di Bali

Oleh: I Wayan Muliarta

Universitas Pendidikan Ganesha Bali 546 - 555

Intervensi Media Massa Pada Olahraga: Suatu Pandangan Multidimensi

Oleh: Yustinus Sukarmin

Universitas Negeri Yogyakarta 556 - 565

**Permainan Tradisional "Betengan" Sebagai Metode Permainan
Untuk Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini**

Oleh: Slamet Junaedi, Isfauzi Hadi Nugroho

Universitas Nusantara PGRI Kediri 566 - 571

**Hubungan Persepsi dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Penjas Pada
Siswa Kelas VIII Di SMPN 2 Lengkong Kabupaten Nganjuk**

Oleh: Wasis Himawanto

Universitas Nusantara PGRI Kediri 572 - 586

MODEL ALAT PEMUKUL PERMAINAN KARONBALL

Hedi Ardiyanto Hermawan
Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRACT

Karonball is a modified game which is developed in order to introduce softball in elementary school through physical education learning. This game is called karonball because it combines *kasti*, rounders, and softball. Through this game, students are expected to be familiar with softball even in a simple phase. The bat used in karonball is the one used in rounders. In accordance with the original purpose of karonball which is to introduce a little bit of softball rules to elementary students, there is a need of a technique similar to softball. One of the techniques is hitting the ball. When hitting the ball, the way holding the bat is by using two-hand grip. Rounder bat has a grip section which is slightly different from softball bat. On rounders bat, there is a hollow section which is less comfortable if held with two hands. Therefore, it is necessary to have a model of bat which suits to the hitting technique of softball.

Keywords: *Model, Bat, Karonball*

PENDAHULUAN

Materi ajar permainan merupakan salah satu ruang lingkup isi kurikulum yang mempunyai persentase terbesar dalam mata pelajaran Penjasorkes di SD kelas IV (empat) sampai kelas VI (enam). Cakupan olahraga permainan menurut Depdiknas (2003: 10) meliputi permainan bola kecil dan permainan bola besar. Permainan bola kecil yang diajarkan di SD kelas atas di antaranya adalah *kasti*, *kippers*, *rounders*, *softball*, *ball*, sedangkan untuk permainan bola besar yang diajarkan di SD kelas atas di antaranya adalah sepakbola, bolavoli, dan bolabasket. Dari cakupan materi tersebut di atas, *softball* merupakan materi yang seharusnya dilaksanakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Meskipun materi permainan *softball* jelas termuat dalam kurikulum, akan tetapi materi ini belum dapat dilaksanakan dengan baik di SD. Dari hasil surveil yang dilakukan peneliti, hal ini dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana permainan *softball* di sekolah. Mahalnya harga alat dan terbatasnya jumlah lapangan *softball* merupakan faktor yang sangat mempengaruhi keteraksanaan permainan *softball* di SD. Selain keterbatasan sarana dan prasarana, pemahaman tentang peraturan *softball* juga masih sangat minim dikuasai oleh guru Perjasorkes. Keterbatasan-keterbatasan yang ada mengakibatkan kecil kemungkinan untuk mengajarkan permainan *softball* di SD.

Materi permainan *softball* seharusnya diajarkan sebagai sarana yang digunakan dalam proses pendidikan. Pemberian materi hendaknya disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak tidak merasa kesulitan dan tidak merasa berat dalam melakukan permainan. Hal ini tentu saja mengacu pada tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak usia SD kelas atas yang merupakan tahapan anak dalam masa

bermain. Untuk mengenalkan permainan *softball* mulai dari tingkat SD maka perlu membuat pengembangan model permainan *softball* dengan memodifikasi permainan ini sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD. Hal ini dikarenakan secara fisik maupun mental anak usia SD belum mengalami kematangan sehingga belum mampu melakukan permainan sesungguhnya seperti yang dilakukan oleh orang dewasa. Untuk itu pemberian permainan *softball* harus dilakukan dengan bentuk yang berbeda yaitu dibuat secara sederhana namun dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan sebagai hasil modifikasi permainan yang sesungguhnya.

Permainan karonball merupakan permainan hasil modifikasi permainan *softball* yang di peruntukkan bagi siswa SD kelas atas. Tujuan permainan ini adalah untuk mengenalkan peraturan dasar permainan *softball* pada siswa SD kelas atas. Permainan ini dimainkan oleh 12 orang dalam satu regunya dengan menggunakan alat pemukul dari permainan *rounders* dan bola tonis. Untuk mencetak poin, pemain harus hinggap pada *base* yang telah ditentukan dengan jumlah *base* 4 (empat) buah. Setiap pemain yang berhasil sampai di *base* akan mendapatkan 1 (satu) poin. Dengan permainan ini diharapkan siswa kelas atas SD dapat mengenal permainan *softball* meskipun baru dalam tataran pengenalan sederhana.

Sesuai dengan tujuan awal permainan *karonball* yaitu untuk mengenalkan sedikit peraturan *softball* pada tingkat SD maka perlu adanya teknik yang menyerupai permainan *softball*. Salah satu teknik tersebut adalah memukul bola. Pada saat memukul bola, cara memegang alat pemukul adalah dengan menggunakan pegangan dua tangan. Alat pemukul *rounders* mempunyai bagian pegangan berbeda dengan alat pemukul *softball*. Pada alat pemukul *rounders* terdapat bagian lekuk yang sedikit kurang pas jika dipegang menggunakan dua tangan.

Berdasarkan uraian di atas, maka merupakan suatu hal yang menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan untuk membuat alat pukul pada permainan karonball bagi pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa SD kelas atas.

METODE PENGEMBANGAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, sesuai dengan pendapat Borg dan Gall (1983: 772) bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Lebih lanjut Wasis D. Dwiyo (2004: 4) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan langsung oleh para pengguna.

Model pengembangan dalam penelitian ini, berupa model prosedural yang bersifat deskriptif, karena dalam penelitian ini menggariskan atau menggunakan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang berupa model alat pemukul permainan karonball dalam pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa Sekolah Dasar kelas atas.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang harus diikuti sebelum menghasilkan sebuah produk. Borg dan Gall (1983: 772) menyatakan pada dasarnya prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk (sebagai fungsi pengembangan) dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan (fungsi validasi). Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti dalam penelitian pengembangan ini yaitu prosedur pengembangan produk. Secara umum, penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah yang telah dibuat dalam model pengembangan Borg and Gall (1983) yang dikelompokkan ke dalam empat tahapan pengembangan. Di mana tahapan dalam pengembangan yang dilakukan tersebut meliputi: (a) studi pendahuluan, (b) pengembangan, (c) uji lapangan, dan (d) diseminasi (pengenalan produk).

Uji Coba Produk

Desain uji coba

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk yang berupa model alat pemukul permainan karonball untuk anak SD kelas atas. Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap yaitu: (a) uji coba skala kecil, dan (2) uji coba skala luas,

Subjek uji coba

Subjek coba dalam penelitian pengembangan yang dilakukan ini sebanyak 1 (satu) SD untuk uji coba baik skala kecil maupun skala luas.

Jenis data

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan kuesioner dan masukan dari ahli, dari guru Penjasorkes dan siswa. Sedangkan untuk uji coba di lapangan dengan skala kecil dan skala luas data dihasilkan dari hasil observasi dari para ahli serta guru Penjasorkes.

Instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan baik dari aspek kesesuaian, aspek isi,

aspek kemudahan, dan aspek rangsangan terhadap gerak siswa. Instrumen yang dikembangkan dan digunakan dalam penelitian ini meliputi: (a) kuesioner untuk ahli dan guru.

Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif. Ada dua macam teknik analisis data deskriptif yang dilakukan, yang pertama yaitu analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis ini dilakukan untuk menganalisis data hasil observasi para ahli terhadap kualitas draft model yang disusun yang dianalisis oleh para pakar sebelum pelaksanaan uji coba di lapangan. Analisis data yang kedua yaitu analisis data kualitatif, analisis ini dilakukan terhadap data hasil observasi para ahli dan guru Penjasorkes dalam memberikan saran ataupun masukan serta revisi terhadap model yang dibuat terutama dalam tahap uji coba di lapangan baik dalam skala kecil ataupun skala luas.

Uji validitas dan reliabilitas produk.

Penelitian ini bersifat pengembangan model, model dapat dikatakan dapat diterima dan digunakan harus dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Validasi yang digunakan dalam uji validasi ahli adalah berdasarkan validitas isi. Pengujian reliabilitas model pemanasan dalam bentuk bermain pada pembelajaran sepakbola bagi siswa sekolah dasar menggunakan reliabilitas pengamatan atau dengan mencari koefisien kesepakatan diantara para pengamat. Pengujian reliabilitas pengamatan menunjuk pada pengertian bahwa menentukan reliabilitas instrumen dengan menggunakan kesepakatan diantara beberapa pengamat atau juri. Untuk mencari reliabilitas dengan cara mencari Indeks Kesesuaian Kasar (*Crude Index Agreement*), dengan rumus sebagai berikut:

$$IKK = n : N$$

Keterangan:

IKK : Indeks Kesesuaian Kasar

n : Jumlah kode yang sama

N : Banyaknya objek yang diamati

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pada permainan karonball terutama berkaitan dengan cara memukul yang mengarah pada cara memukul permainan *softball*, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis bentuk dan ukuran alat pemukul *softball* sesungguhnya agar sesuai dengan anak SD kelas atas


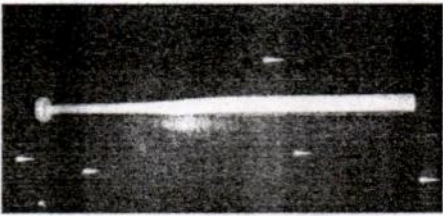

Permainan karonball merupakan permainan hasil modifikasi dari permainan *softball* yang diperuntukkan bagi anak SD kelas atas. Permainan ini menggunakan bola tonis, alat pemukul *rounders* yang terbuat dari serabut kelapa. Sesuai dengan tujuan awal permainan *karonball* yaitu untuk mengenalkan sedikit peraturan *softball* pada tingkat SD maka perlu adanya teknik yang menyerupai permainan *softball*. Salah satu teknik tersebut adalah memukul bola. Pada saat memukul bola, cara memegang alat pemukul adalah dengan menggunakan pegangan dua tangan. Alat pemukul *rounders* mempunyai bagian pegangan berbeda dengan alat pemukul *softball*. Pada alat pemukul *rounders* terdapat bagian lekuk yang sedikit kurang pas jika dipegang menggunakan dua tangan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan alat pemukul yang sesuai dengan tujuan permainan karonball dan karakteristik anak SD. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat: (1) meningkatkan kualitas hasil pukulan siswa sehingga siswa lebih senang dalam melakukan permainan dan (2) membantu guru Penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan bola kecil terutama permainan karonball dengan menggunakan produk yang dihasilkan.

Diskripsi Rancangan Produk Awal

Proses awal yang dilakukan adalah penentuan produk yang akan dikembangkan yang berupa alat pemukul pada permainan karonball. Tahap selanjutnya adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah: (1) menganalisis tujuan dan karakteristik alat pemukul karonball bagi anak SD kelas atas, (2) menganalisis karakteristik siswa SD kelas atas, (3) mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara membuat/mengembangkan alat pemukul karonball, (4) menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model alat pemukul karonball, dan (7) menyusun produk awal model alat pemukul permainan karonball. Setelah proses desain dan produksi selesai dilakukan maka dihasilkan produk awal alat pemukul permainan karonball bagi siswa SD kelas atas sebelum divalidasi oleh ahli. Pada awal pembuatan rancangan, dibuat 3 (tiga) model alat pemukul dengan spesifikasi seperti tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1: Rancangan dan spesifikasi model pemukul karonball

No	Bentuk	Spesifikasi
	Alat Pemukul	
1		<ul style="list-style-type: none"> - Terbuat dari kayu waru kualitas 2 - Bentuk: ujung bagian pemukul yang besar berbentuk rata muka, belakang, dan kedua sampingnya (kotak). - Panjang alat pemukul: 70 cm - Diameter lingkaran kecil (untuk pegangan) : 7 cm. - Lebar penampang atas: 4cm.
2		<ul style="list-style-type: none"> - Terbuat dari kayu waru kualitas 2 - Bentuk: ujung bagian pemukul yang besar berbentuk rata muka dan belakang. - Panjang alat pemukul: 70 cm - Diameter lingkaran kecil (untuk pegangan) : 7 cm. - Lebar penampang atas: 4cm. - Tebal Penampang atas: 3,5 cm
3		<ul style="list-style-type: none"> - Terbuat dari kayu waru kualitas 2 - Bentuk: ujung bagian pemukul yang besar berbentuk lebar pipih. - Panjang alat pemukul: 70 cm - Diameter lingkaran kecil (untuk pegangan) : 7 cm. - Lebar penampang atas: 8 cm. - Tebal penampang atas: 2 cm

Uji Validasi Ahli dan Uji Reliabilitas Produk

Langkah awal dalam mevalidasi adalah dengan memilih terlebih dahulu tiga bentuk alat yang sudah dibuat. Hasil dari dari pemilihan bentuk unik alat pemukul adalah alat pemukul yang nomor 1 dan 2. Setelah alat pukul terpilih kemudian dilanjutkan dengan memvalidasi dan menghitung reliabilitasnya. Validasi yang digunakan dalam uji validasi ahli adalah berdasar pada validitas isi. Pada dasarnya validitas isi menunjuk kepada cakupan materi atau bahan sesuai dengan ruang lingkup materi yang diajarkan atau mengukur tujuan khusus tertentu yang relevan dengan materi atau isi yang akan diberikan, (Nurhasan, 2001: 34). Untuk mengetahui apakah substansi model alat pemukul digunakan telah mewakili muatan dituju, maka dilakukan validasi oleh pakar yang memiliki keahlian dalam bidang Pendidikan Jasmani, Sarpras Olahraga dan Permainan *Softball*. Disamping itu, juga melibatkan guru Pendidikan Jasmani untuk memberikan masukan terkait dengan model

yang akan dikembangkan. Tiga orang yang memvalidasi model alat pemukul permainan karonball bagi siswa SD kelas atas adalah Soni Nopembri, M.Pd., Saryono, M.Or, dan Agus Susworo Dwi Maehaendro, M.Pd., serta Sumarman, S.Pd. selaku guru Pendidikan Jasmani. Dengan demikian, secara isi dan substansi dari alat pukul yang di buat dapat dikatakan telah memenuhi persyaratan sebagai suatu model yang valid.

Reliabilitas instrumen menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Disamping itu, reliabilitas menunjuk pada konsistensi suatu alat ukur dalam mengukur gejala-gejala yang sama, yang artinya bahwa setiap pengukuran harus memiliki kemampuan untuk memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Pengujian reliabilitas model alat pemukul permainan karonball bagi siswa SD kelas atas reliabilitas pengamatan atau dengan mencari koefisien kesepakatan diantara para pengamat. Pengujian reliabilitas pengamatan menunjuk pada pengertian bahwa menentukan reliabilitas instrumen dengan menggunakan kesepakatan diantara beberapa pengamat.

Hasil pengujian reliabilitas model pemanasan dalam bentuk bermain pada pembelajaran sepakbola bagi siswa sekolah dasar didapatkan koefisien sebesar 0,70. Berdasarkan hasil pengujian validitas dan reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa model alat pemukul permainan karonball bagi siswa SD telah memenuhi syarat valid dan reliabel untuk dapat digunakan pada ujicoba skala kecil.

Revisi Produk Sebelum Ujicoba

Model alat pemukul karonball bagi siswa SD kelas atas pada tahap uji validasi ahli terdapat beberapa masukan dan saran untuk revisi atau perbaikan model. Beberapa masukan-masukan masukan dari para ahli adalah sebagai berikut:

a. Masukan ahli 1:

- 1) Panjang alat pemukul perlu di kurangi karena masih perlu penyesuaian dengan panjang lengan dari siswa.
- 2) Berat alat pemukul kurang sesuai dengan siswa kelas atas.
- 3) Cari bahan kayu yang lebih ringan.

b. Masukan ahli 2:

- 1) Alat pemukul terlalu panjang.
- 2) Alat pemukul terlalu berat sehingga kurang sesuai jika digunakan untuk siswa kelas atas.

c. Masukan ahli 3:

- 1) Alat terlalu berat.
- 2) Panjang di kurangi.

- 3) Untuk membuat bagian pemukul yang rata, perlu diperhatikan serat kayunya agar tidak mudah pecah
- 4) Di buat dengan 3 (tiga macam ukuran kemudian di uji cobakan ke siswa

Berdasarkan masukan dan saran di atas, maka produk awal yang telah disusun direvisi sesuai dengan masukan dan saran di atas. Hasil revisi rancangan bentuk dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Revisi rancangan model pemukul sebelum ujicoba skala kecil

No	Bentuk	Spesifikasi
1		<ul style="list-style-type: none"> - Terbuat dari kayu waru kualitas 3 - Bentuk: ujung bagian pemukul yang besar berbentuk rata muka, belakang, dan kedua sampingnya (kotak). - Panjang alat pemukul: 65 cm, 60cm, dan 55 cm. - Diameter lingkaran kecil (untuk pegangan) : 7 cm. - Lebar penampang atas: 4 cm.
2		<ul style="list-style-type: none"> - Terbuat dari kayu waru kualitas 3 - Bentuk: ujung bagian pemukul yang besar berbentuk rata muka dan belakang. - Panjang alat pemukul: 65 cm dan 58 cm. - Diameter lingkaran kecil (untuk pegangan) : 7 cm. - Lebar penampang atas: 4cm. - Tebal Penampang atas: 3,5 cm- - Diameter lingkaran kecil (untuk pegangan) : 7 cm. - Lebar penampang atas: 8 cm. - Tebal penampang atas: 2 cm

Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan, setelah model dilakukan uji validasi dan diikuti dengan revisi dari para ahli. Uji coba skala kecil dilakukan di SD Negeri Sompokan Seyegan dengan jumlah 10 siswa. Uji coba skala kecil ini dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah model tersebut dapat digunakan dengan baik oleh siswa SD kelas atas. Selain untuk mendapatkan informasi, pada uji coba skala kecil juga digunakan untuk mengetahui kecenderungan dari dua model produk yang di uji coba yang akan dijadikan sebagai produk akhir.

Berdasarkan uji coba skala kecil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk model alat pemukul permainan karonball dapat di gunakan oleh siswa. Hasil dari kecenderungan produk yang akan dijadikan produk akhir adalah produk yang nomor 1 dengan ukuran panjang 65 cm. Hal ini dikarenakan dari 10 siswa yang mencoba, 6 diantaranya lebih merasa produk nomor 1 lebih mudah digunakan untuk memukul bola.


Revisi Produk Setelah Ujicoba Skala Kecil

Revisi produk model alat pemukul permainan karonball bagi siswa SD kelas atas, setelah dilakukan uji coba skala kecil perlu dilakukan. Masukan dan saran yang didapatkan setelah melakukan uji coba skala kecil, berupa penambahan panjang bagian lingkaran pegangan dan penambahan lebar bagian besar dari pemukul.

Uji Coba Skala Luas

Uji coba skala luas merupakan uji coba akhir sebelum model alat pemukul permainan karonball bagi siswa kelas atas benar-benar dapat digunakan sebagai produk akhir. Uji coba skala luas dilaksanakan pada siswa kelas 4 dan 5 SD Negeri Sonipokan Seyegan dengan jumlah 40 siswa. Hasil dari ujicoba skala luas adalah dari siswa sejumlah 40, 27 siswa memilih alat dengan model 1 sedangkan 13 siswa memilih alat dengan model 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat pemukul yang di gunakan sebagai produk akhir adalah alat pemukul dengan model 1. Adapun produk akhir dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Produk akhir model alat pemukul permainan karonball

Bentuk	Spesifikasi
	Terbuat dari kayu waru kualitas 3 - Bentuk: ujung bagian pemukul yang besar berbentuk rata muka, belakang, dan kedua sampingnya (kotak). - Panjang alat pemukul: 65 cm - Diameter lingkaran kecil (untuk pegangan) : 7 cm. - Lebar penampang atas: 4,5 cm

PEMBAHASAN

Permainan karonball merupakan permainan yang menggunakan teknik melempar, menangkap, memukul dan berlari. Memukul merupakan bagian yang penting dalam bermain karonball. Dengan kemampuan memukul yang bagus maka peluang untuk memajukan pelari ke *base* depannya dan mencetak poin menjadi besar. Alat pemukul merupakan salah satu penunjang keberhasilan memukul disamping teknik memukul yang benar. Dengan alat

pemukul yang tepat secara ukuran maupun bentuknya akan mempermudah dalam melakukan pukulan.

Siswa SD kelas atas merupakan siswa dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan utama pada masa ini adalah pada kehidupan sosial. Selain perkembangan sosial, anak usia SD mempunyai karakteristik pertumbuhan dan perkembangan yang lain. Karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak, baik pertumbuhan fisik, maupun mental emosionalnya, sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh guru Penjas dalam menentukan jenis aktivitas fisik atau olahraga yang akan diberikan. Apabila jenis aktivitas fisik atau olahraga yang diberikan tidak sesuai dengan karakteristik anak tersebut, maka aktivitas fisik atau olahraga yang diberikan tidak akan berpengaruh positif terhadap perkembangan dan bisa memberikan hasil yang berlawanan dengan tujuan atau sasaran yang akan dicapai.

Pengembangan alat pemukul permainan karonball merupakan suatu langkah yang dilakukan agar proses pembelajaran permainan bola kecil menjadi lebih menarik lagi. Dengan alat pemukul yang tepat diharapkan siswa mampu memukul bola dengan tepat pula dan mengurangi tingkat kesalahan pada saat memukul bola misalnya bola tidak terkena pukulan. Dengan seringnya bola terpukul maka sering juga siswa berlari ke base sehingga tujuan pembelajaran agar lebih tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa telah terbuat model alat pemukul permainan karonball sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa Sekolah Dasar kelas atas. Model ini bermuara pada pengenalan permainan *softball* dan bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memukul bola sehingga siswa menjadi lebih senang melakukan permainan karonball dan juga siswa menjadi lebih merasa aman saat menginjak base. Model juga disusun dengan memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan siswa sekolah dasar kelas atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R. Gall, M.D. (1983). *Educational research (an introduction)* 4th edition. New York & London: Longman
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004 standar kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas
- Nurhasan. (2001). *Tes dan Pengukuran dalam Penjas: Prinsip-Prinsip dan Penerapannya*. Jakarta: Depdiknas, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah bekerjasama dengan Ditjen Olahraga.
- Wasis D. Dwiyojo. (Juli 2004). *Konsep penelitian dan pengembangan*. Makalah disajikan dalam seminar Lokakarya Nasional Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran, di Universitas Negeri Yogyakarta

