



Pengembangan Peraturan Permainan Footlykraw (Football, Volly, Takraw) Pada Siswa Sekolah Menengah Atas

Zulpikar Ilham¹, Miftahul Ihsan², Muhammad Alvan Asharry³, Dilli Dwi Kuswoyo⁴

¹ Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

^{2,3,4} Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Musamus Merauke, Jl. Kamizaun Mopah Lama, Rimba Jaya, Kec. Merauke, Kabupaten Merauke, Papua 99611

Email: ilhamzulfikar@unimed.ac.id

Abstrak

Permainan footlykraw adalah salah satu permainan cabang olahraga baru yang dimana permainan ini adalah salah satu dari penggabungan tiga cabang olahraga yaitu, sepak bola, bola voli, dan sepak takraw. Permainan ini dimainkan secara beregu, dan dalam permainan ini satu tim terdapat 12 orang, yang di mana 12 orang tersebut yang bermain 7 orang dan 3 cadangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan peraturan permainan footlykraw. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah 27 siswa. Peraturan permainan footlykraw yang telah dibuat terlebih dahulu divalidasi oleh 3 orang ahli, diantaranya wasit dari gabungan 3 cabang olahraga 1 guru pendidikan jasmani, dimana persentase validitasnya adalah 87%. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Hasil uji kelompok besar melibatkan 27 siswa SMA. Hasil persentase validitas dengan nilai 83,29% menunjukkan bahwa peraturan permainan footlykraw memenuhi kriteria karena persentase antara 82%. Dapat disimpulkan bahwa peraturan permainan ini sangat diperlukan untuk mempermudah dalam suatu permainan dan agar memiliki peraturan yang sudah ditetapkan, karena hal tersebut sangat penting dalam permainan footlykraw latihan selain itu agar permainan footlykraw membantu guru di dalam pelaksanaan proses pembelajaran penjas secara efektif dan efisien.

Kata Kunci: Pengembangan, Peraturan, Permainan, Footlykraw

PENDAHULUAN

Footlykraw adalah olahraga baru yang dimana olahraga ini terinspirasi dari 3 cabang olahraga sekaligus yaitu sepak bola, bola voli dan sepak takraw. Sesuai namanya footlykraw merupakan gabungan dari ketiga olahraga tersebut yaitu football, voli dan takraw. Maksud dari olahraga ini adalah rekreasi dan juga untuk melatih kebugaran, skill dan kekompakan dalam tim. Sebelum masuk lebih jauh untuk membahas tentang footlykraw ini, saya selaku

penulis ingin memberikan penjelasan kepada pembaca mengenai arti dari footlykraw tersebut.

Footlykraw adalah salah satu olahraga yang menggunakan lapangan voli tetapi bisa menggunakan kaki dan batas sentuhan dan lima sentuhan yaitu pada sentuhan kaki tiga sentuhan dan pada sentuhan tangan dua sentuhan. Footlykraw diciptakan untuk mengembangkan sebuah olahraga untuk masa yang akan datang dimana pada zaman globalisasi ini semua sudah berkembang, cara bermainnya cukup mudah, yaitu boleh menggunakan kepala sebagai perwakilan dari sepak bola, lalu tangan sebagai perwakilan dari bola voli dan yang terakhir kaki untuk perwakilan dari olahraga sepak takraw. Aturannya sangat sederhana, seperti halnya voli dan takraw, footlykraw dapat dimainkan dengan kaki dengan batas 3 kali, dan juga tangan dengan batas sentuhan 2 kali. Apabila lewat dari perhitungan tersebut maka dinyatakan foul.

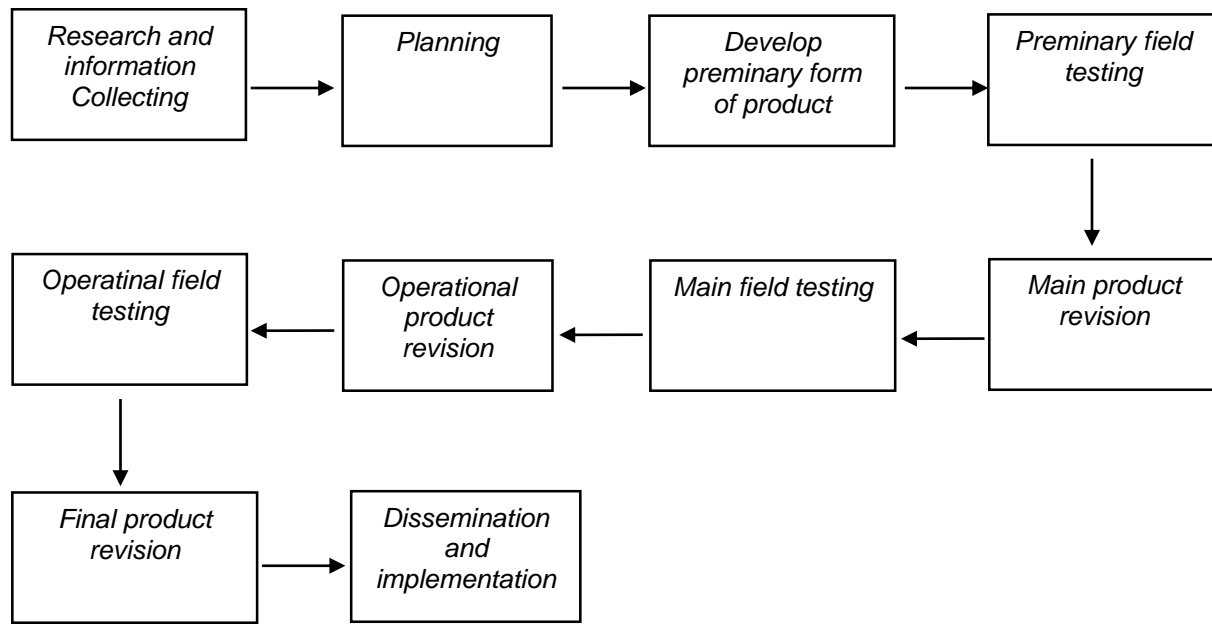
Dalam kegiatan olahraga memiliki banyak peraturan yang harus diikuti. Menurut Supeno dalam Octi Linda Setyowati (2015: 18) "peraturan adalah sesuatu yang harus ditaati sesuai dengan perintah yang telah ditetapkan yang harus dilaksanakan oleh siswa, apabila siswa melakukan pelanggaran akan mendapatkan sanksi". Jika tidak terdapat peraturan, siswa atau manusia bisa bertindak sewenang-wenang tanpa kendali dan sulit diatur. Peraturan dalam olahraga adalah peraturan yang mendefinisikan bagaimana suatu olahraga dimainkan. Peraturan merupakan suatu aturan yang harus ditaati oleh semua pemain, apabila sudah diberikan keputusan oleh wasit maka langkah baiknya sang pemain menerima keputusan wasit ataupun bertanya mengenai kesalahan dia dengan intonasi yang lembut, hanya saja pada permainan footlykraw wasit akan langsung menyebutkan kesalahannya apabila ada suatu pemain melakukan pelanggaran. Sehingga tidak perlu ditanyakan lagi, wasit akan langsung mengatakannya. Peraturan permainan footlykraw yang telah dirancang dengan memodifikasi peraturan dari permainan sepakbola, bola voli, sepak takraw yang menjadi peraturan permainan footlykraw. Bola yang digunakan dalam olahraga ini merupakan bola yang sudah dimodifikasi sesuai kebutuhan dan juga net yang digunakan adalah net yang tidak memiliki celah (tertutup) sehingga setiap tim tidak dapat melihat posisi lawan. Dalam permainan ini kita diperbolehkan melakukan servis menggunakan

tangan (servis bawah pada olahraga Volly), yang dimana servis dilakukan didalam lapangan permainan yang sudah ditentukan. Kemudian servis kedua boleh menggunakan kaki tanpa memantulkan bola ke lantai. Pada permainan footlykraw selisih point yang digunakan ketika next point terdiri dari 2 point dimana ketika skore 15 sama maka akan digunakan yang namanya deuce (jus), dimana jus tersebut akan ada 1 tim yang akan ditentukan menjadi pemenang dan wasit yang ada dalam pertandingan terdiri dari 2 wasit utama dan 2 asisten wasit, dimana wasit 1 bertugas sebagai pengambil keputusan dalam setiap pertandingan, wasit 2 bertugas sebagai memberikan peringatan kepada wasit pertama jika terjadi pelanggaran dalam suatu pertandingan dan 2 asisten wasit bertugas sebagai lesmen atau hakim garis. Alasan saya membuat jus yang digunakan ketika next poin terdiri dari 2 poin karena agar dapat lebih cepat menentukan siapa pemenangnya dan dibuat 2 wasit utama karena agar efisien di dalam semua hal keputusan dan 2 asisten wasit karena lebih tepat melihat arah bola jatuh. Berdasarkan uraian tersebut bahwa untuk mengembangkan peraturan permainan footlykraw merupakan suatu hal yang penting diperlukan suatu solusi untuk pembelajaran penjas yang menarik berbasis variasi permainan. Jadi dibutuhkan suatu pengembangan peraturan permainan yang menarik, bervariasi yang sudah dirancang sesuai dengan karakteristik siswa. Maka dari latar belakang poin masalah diatas, peneliti bertujuan ingin mengembangkan peraturan permainan footlykraw dengan mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Peraturan Permainan Footlykraw (Football, Volly, Takraw) Pada Siswa Sekolah Menengah Atas”

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana data yang diperoleh bersifat deskriptif dan lebih mengedepankan penjelasan dalam konteks tertentu. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan sebagai obyek penelitian adalah siswa SMA Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus, dengan subjek penelitian adalah 27 siswa di SMA Negeri 11 Medan.

Tahapan pengembangan produk disusun dalam bagan arus (*flow chart*) sebagaimana terdapat pada gambar di halaman berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan Borg&Gall

Sumber: Langkah-Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983.

Educational Research An Introduction (New York: Longman, 775).

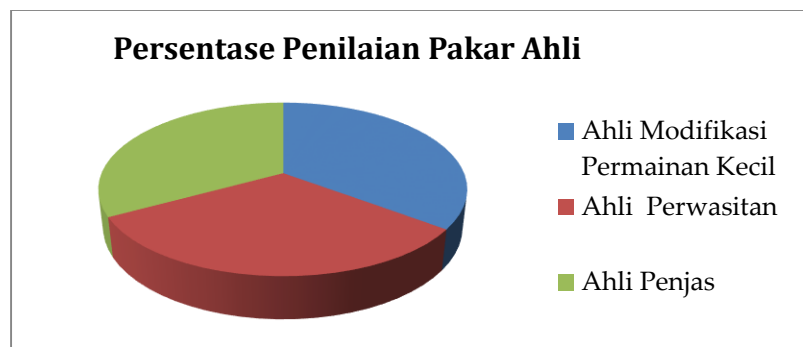
Teknik pengumpulan datanya yaitu teknik triangulasi dimana teknik yang digunakan dalam penelitian untuk memastikan keakuratan dan keandalan data dengan mengumpulkan informasi dari beberapa sumber yang berbeda dan membandingkan hasilnya. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat menguji kebenaran dan keandalan temuan mereka dengan memeriksa konsistensi dan keterpaduan data dari berbagai sumber dengan metode wawancara mendalam dengan siswa, observasi partisipatif, dan Analisis dokumen, peneliti dapat melakukan analisis dokumen seperti catatan revisi pada ahli materi, ahli media dan ahli lainnya dalam bentuk dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil yang didapat dalam pengujian analisis kebutuhan dari para ahli maka dapat disimpulkan peneliti harus memperbaiki/revisi setiap masukan dari para ahli. bahwa persentase dari ahli materi pertama sebesar 75% dengan memiliki kategori cukup baik, dari ahli materi kedua sebesar 59% dengan memiliki kategori cukup baik dan dari ahli media sebesar 57, 23% dengan memiliki kategori cukup baik. Setelah melakukan uji coba produk maka peneliti dapat melanjutkan ketahapan berikutnya yaitu uji coba kelompok besar, uji

coba kelompok besar dilakukan kepada para ahli terlebih dahulu dan kemudian kepada 27 siswa yang sudah ditetapkan sebagai sampel penelitian. Pengujian uji coba pemakaian (uji kelompok besar) yang dilakukan peneliti kepada ahli mendapatkan hasil nilai keseluruhan dengan persentase sebesar 89% memiliki kategori sangat baik dan bermakna bisa digunakan. Hasil analisis kebutuhan pada ahli memiliki nilai rata-rata analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti pada ahli materi dan ahli media memiliki hasil total sebesar persentase 83% dengan kategori baik. Hasil yang didapat dalam pengujian uji coba pemakaian (uji coba kelompok besar) dari para ahli maka dapat disimpulkan bahwa peneliti bisa melakukan tahapan selanjutnya tanpa perbaikan.



Gambar 2. Penilaian Persentase Seluruh Ahli Pada Uji Coba Kelompok Besar

Angket yang digunakan adalah angket kebutuhan dan angket uji validasi, Angket tersebut akan mengupas hal-hal yang terkait dengan pengembangan peraturan permainan footlykraw yang tujuannya untuk menggali aspek-aspek psikomotor, konigtif, dan afektif. Data yang di hasilkan dari validasi ahli perwasitan memiliki kategori baik, dalam uji coba analisis kebutuhan, termaksud dalam kategori cukup baik dalam uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik, serta dalam uji coba kelompok besar dan kategori keseluruhan didapat dalam kategori baik, ahli materi membantu peneliti untuk menyempurnakan kekurangan yang ada dalam penelitian dengan komentar atau masukan yang bisa menjadi pedoman untuk memperbaiki hasil data penelitian dilapangan. Setelah melakukan uji coba maka siswa diberikan instrument penilaian dan evaluasi untuk menilai pengembangan peraturan permainan footlykraw tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan, Melalui pengembangan peraturan permainan footlykraw yang diberikan dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjas. Pengembangan peraturan permainan footlykraw membantu guru penjas di dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara efektif dan membuat suasana pembelajaran lebih menarik. Melalui pengembangan peraturan permainan footlykraw yang diberikan diharapkan dapat memberikan peningkatan kualitas hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arman, G. P. A. P. A., & Rustiadi, T. (2013). Model Pengembangan Permainan Takraw Asik Dalam Pembelajaran Penjasorkes Bola Besar Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(3).
- Artyhadewa, M. S. (2017). Pengembangan model permainan sepak takraw sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 50-62.
- Asiqqin, Z., Nurina, T., & Nurudin, A. A. (2019). Pengembangan Model Permainan Voli Tennis (VOTEN). *Indonesia Sport Journal*, 1(2), 20-31.
- Dyson, B., Griffin, L. L., Hastie, P.Hastie, P. (2016). *Sport Education , Tactical Games , and Cooperative Learning : Theoretical and Pedagogical Considerations*
- Gazali, Novri. 2016. Pengaruh Metode Kooperatif dan Komando Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Bermain Sepakbola. Pekanbaru: Journa Sport Area. Vol. 1, No. 1: 56-62
- Hidayat, Witono. 2017. *Buku Pintar Sepak Bola*. Jakarta: Anugrah.
- Indrawan, Dony. 2014. Kooperatif Tps Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Voli. Bali: E-Jurnal PJKR. Vol. 2
- Mikanda, Rahmani. 2014. *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta Timur: Dunia Cerdas
- Mu'arifuddin, M. A., Aris, T. M., & Budijanto, B. (2021, November). Pengembangan Permainan Bolavoli 3 ON 3. In *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo (Vol. 2, No. 01, pp. 595-602)*.
- Nugroho, Dian Riski. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) Tgt Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. Surabaya: *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol. 01, No. 1: 161-165
- Saputra, D. R. (2022). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI PERMAINAN FOOTBALL SOCCER GACONE PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 TANAH SEPENGGAL. *Jurnal Muara Olahraga*, 4(2), 1-10.
- SITUMORANG, K. A. (2019). PENGEMBANGAN PERATURAN PERMAINAN FOOTLYKRAW (SARANA DAN PRASARANA) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).

- Slamet, S.(2017). Upaya Meningkatkan Pemahaman Taktis Dan Tanggung Jawab Dalam Permainan Bola Voli Melalui Penerapan Volley Ball-Like Games. *Journal of Teaching Physical Education In Elementary School* Vol. 1 No. 1, Oct' 2017
- Sudarmono, M. (2016). Pengembangan Model Permainan Basketball and Football Combination untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 3(1), 7-14.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA