

PENGEMBANGAN BADPINGPONG SEBAGAI OLAHRAGA ALTERNATIF PADA JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI UNIVERSITAS MUSAMUS MERAUKE

Afif Khoirul Hidayat

Penidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Musamus Merauke
afif.khoirulhidayat@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan dan mengembangkan sebuah olahraga baru yang bernama badpingpong sebagai olahraga alternatif dalam rangka memperkenalkan dan meningkatkan ketertarikan mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus terhadap cabang olahraga *net/wall games*. Dalam penelitian pengembangan ini, langkah-langkah yang harus ditempuh meliputi: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain dan instrument, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi, dan (8) produksi/implementasi produk. Uji coba penelitian dilakukan kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus yang berjumlah 156 orang, yaitu 52 mahasiswa pada uji coba skala kecil dan 104 mahasiswa pada uji coba skala besar. Teknik analisis data terdiri dari teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Hasil akhir penelitian ini adalah diketahuinya bahwa produk olahraga permainan badpingpong yang dikembangkan memiliki kualitas “sangat baik” dan layak untuk diterapkan sebagai sarana olahraga baru dalam rangka pengenalan serta peningkatan ketertarikan mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus menguasai cabang olahraga *net/wall games*. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya rata-rata persentase skor penilaian kualitas olahraga permainan badpingpong sebesar 97.83%, yaitu rata-rata dari penilaian para ahli sebesar 97,78% dan penilaian mahasiswa jurusan pendidikan jasmani sebesar 97,89%.

Kata Kunci: *Pengembangan, Badpingpong, Mahasiswa, Musamus*

PENDAHULUAN

Indonesia adalah Negara kepulauan terbesar di Dunia yang luas wilayahnya membentang dari Sabang hingga Merauke. Sebagai Negara dengan jumlah pulau 17.508, Indonesia memiliki banyak potensi terpendam yang dapat dikembangkan untuk dapat bersaing atau bahkan mengungguli negara yang lain. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini pembangunan di Indonesia masih belum merata dan masih terpusat di pulau Jawa. Keadaan tersebut sangat dirasakan oleh masyarakat yang tinggal di luar pulau Jawa atau dalam hal ini adalah masyarakat yang tinggal di Kabupaten Merauke, Provinsi Papua. Sebagai salah satu Kabupaten yang berbatasan langsung dengan negara Papua New Guinea, sarana dan prasarana umum yang dimiliki Kabupaten Merauke masih sangat minim, terutama sarana pendidikan, kesehatan, olahraga dan transportasi.

Kemenpora melalui Badan Penyajian Data dan Informasi Statistik Keolahragaan (2010: 19-20) menyampaikan bahwa secara Nasional minat tertinggi penduduk dalam berolahraga adalah terdapat di Provinsi DI Yogyakarta (30,3%), DKI Jakarta (27,4%), dan Banten (26,1%). Sementara penduduk yang berolahraga dengan persentase paling rendah terdapat pada Provinsi Nusa Tenggara Timur (14,1%), Papua (12,9%),

dan Papua Barat (12,0%). Data tersebut menjelaskan bahwa ternyata partisipasi masyarakat Indonesia dalam kegiatan olahraga sangatlah rendah, terutama di Provinsi Papua yang didalamnya terdapat Kabupaten Merauke. Hal ini perlu menjadi perhatian dari pemerintah dan pihak yang terkait untuk mencari solusi guna meningkatkan angka partisipasi masyarakat dalam berolahraga.

Saharuddin (2017: 6) menerangkan bahwa permasalahan utama dalam upaya peningkatan kualitas olahraga di Provinsi Papua adalah ketersediaan dan penyebaran sarana dan prasarana olahraga yang belum merata. Berdasarkan hasil survei diketahui bahwa profil olahraga unggulan Provinsi Papua berdasarkan perolehan medali 5 PON terakhir adalah; Atletik, Dayung dan Selam. Hasil survei tersebut menggambarkan bahwa ternyata masih sangat banyak potensi olahraga yang dapat dikembangkan di Provinsi Papua, mengingat letak geografis dan karakteristik serta budaya, orang Papua yang sangat sarat dengan aktivitas fisik seperti, berburu, bercocok tanam, melakukan tarian adat dan lain sebagainya.

Salah satu jenis olahraga yang masih terasa asing dan belum populer dikalangan masyarakat Provinsi Papua adalah *net/wall games* (Saharuddin, 2017: 6). *Net/wall games* adalah permainan tim atau individu

dimana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau proyektil sejenis jatuh pada lapangan lawan agar tidak bisa dikembalikan dengan jalan melewatkan bola melalui net dengan tinggi tertentu (Agus, 2017: 83). Permainan ini mensyaratkan untuk memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada lapangan kosong lawan yang menggunakan kekuatan dan akurasi yang baik disamping harus mampu menjaga lapangannya sendiri dari datangnya bola dari lawan. Permainan ini mensyaratkan penutupan ruang kosong dan memanipulasi bola dengan akurasi dan kecepatan tertentu untuk dijatuhkan pada daerah lapangan kosong lawan. Permainan yang termasuk dalam *net/wall games* antara lain adalah bulutangkis, tenis meja, tenis lapangan, bolavoli, sepaktakraw, dan *squash*.

Sebagai salah satu ujung tombak kemajuan bidang keolahragaan di Kabupaten Merauke, Provinsi Papua, Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, secara konsisten dan berkesinambungan melakukan berbagai macam kegiatan termasuk penelitian dan pengabdian untuk mengembangkan kualitas olahraga di Provinsi Papua, khususnya di Kabupaten Merauke. Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa ternyata dikalangan

mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus masih banyak mahasiswa yang kurang tertarik dan tidak menguasai dengan baik cabang olahraga *net/wall game*. Hal tersebut dikarenakan pada saat mahasiswa masih di bangku sekolah, Guru Pendidikan Jasmani tidak pernah mengajarkan materi tentang cabang olahraga *net/wall games*. Keadaan tersebut berimbas pada saat mereka menjadi mahasiswa, yaitu sebagian besar mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus Merauke merasa kurang tertarik dan merasa kesulitan mempelajari cabang olahraga *net/wall games*.

Berdasarkan uraian teori, data hasil penelitian dan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, maka sangat dibutuhkan berbagai macam solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Salah satu cara pemecahan masalah yang dirasa paling baik untuk memperkenalkan dan meningkatkan ketertarikan mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus terhadap olahraga *net/wall games* adalah dengan melakukan penelitian dalam bentuk pengembangan olahraga alternatif badminton, yaitu suatu olahraga

permainan yang berusaha menggabungkan cabang olahraga bulutangkis yang sering dikenal badminton dengan olahraga tenis meja yang sering dikenal dengan pingpong. Sebagai olahraga alternatif yang sangat baru, badpigpong sengaja didesain agar dapat dimainkan di semua tempat, baik itu *indoor* maupun *outdoor* serta menggunakan peralatan yang sangat sederhana.

Kegiatan penelitian pengembangan olahraga alternatif badpigpong yang dilakukan dengan sistematis dan analitis diharapkan mampu menghasilkan suatu bentuk permainan baru yang aman, nyaman, menarik dan dapat memudahkan mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus mempelajari cabang olahraga *net/wall games*. Melalui mahasiswa yang telah menguasai dengan baik teknik dan peraturan permainan olahraga alternatif badpigpong, diharapkan agar mahasiswa tersebut dapat memperkenalkan olahraga permainan badpigpong secara langsung kepada masyarakat Provinsi Papua khususnya masyarakat yang berada di Kabupaten Merauke, sehingga proses sosialisasi dan masalisasi olahraga permainan badpigpong akan lebih *massive*, evektif dan evisien.

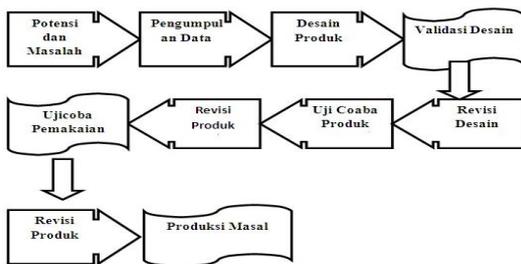
METODE

Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan olahraga permainan badpingpong adalah *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2010: 407) menyatakan penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang diguakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan produk tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, maka penelitian dan pengembangan olahraga permainan badpingpong merupakan penelitian yang bertujuan untuk mencari, menemukan, menguji keefektifan, dengan prosedur tertentu yang lebih unggul, efektif, efisien, produktif dan bermakna dalam rangka menemukan suatu bentuk permainan alternatif baru gabungan antara cabang olahraga bulutangkis dan tenis meja, sehingga mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus Merauke, menjadi lebih tertarik serta merasa mudah dan termotivasi untuk mempelajari cabang olahraga *net/wall games*.

Penelitian pengembangan yang dilakukan di Kampus Universitas Musamus Merauke ini menggunakan dua skala, yaitu skala kecil dan skala besar. Pada uji coba skala kecil subjek penelitian yang dilibatkan adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani angkatan 2015 yang berjumlah 52

mahasiswa, sedangkan pada uji coba skala besar subjek penelitian yang dilibatkan adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani angkatan 2016 dan 2017 yang berjumlah 104 mahasiswa. Waktu penelitian dan pengembangan olahraga permainan badminton dimulai dari bulan Agustus 2017 sampai dengan bulan November 2017. Rancangan langkah dan prosedur pengembangan dalam penelitian ini berdasar pada langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan Sugiyono (2010: 426) yang dapat dijelaskan melalui gambar berikut ini:



Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan

Berdasar dari langkah pengembangan di atas pada penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menentukan Potensi dan Masalah

Potensi permasalahan dalam penelitian ini adalah kurang tertariknya mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus terhadap cabang olahraga *net/wall games*. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan ketika harus menempuh dan melulusi mata kuliah

cabang olahraga *net/wall games*, terutama cabang olahraga bulutangkis dan tenis meja.

2. Mengumpulkan Informasi

Informasi yang didapatkan berasal dari data hasil penelitian terdahulu serta observasi dan wawancara langsung dengan responden yang dalam hal ini adalah mahasiswa dan dosen Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus. Wawancara yang dilakukan terkait dengan topik permasalahan tentang sulit dan kurang tertariknya mahasiswa mempelajari cabang olahraga *net/wall games*, terutama cabang olahraga bulutangkis dan tenis meja.

3. Mendesain Produk

Langkah selanjutnya setelah didiapatkan informasi adalah mendesain produk. Penelitian dan pengembangan ini berupaya menghasilkan produk berupa olahraga alternatif yang bernama badminton yaitu penggabungan cabang olahraga bulutangkis dengan tenis meja.

4. Validasi Desain

Tenaga ahli yang dilibatkan dalam validasi produk adalah tenaga ahli pendidikan jasmani, tenaga ahli dibidang permainan, dan tenaga ahli dibidang praktisi di lapangan, yaitu dosen pendidikan jasmani.

5. Perbaikan Desain atau Revisi

Revisi Desain dalam penelitian pengembangan ini adalah berdasar dari

saran dari ahli permainan, ahli pendidikan jasmani dan ahli praktisi dosen pendidikan jasmani tentang bagaimana mengembangkan olahraga alternatif badminton yang aman, nyaman, menarik, murah dan dapat memudahkan mahasiswa Pendidikan Jasmani, mempelajari cabang olahraga *net/wall games*.

6. Uji Coba Produk Skala Kecil

Produk pengembangan yang sudah divalidasi ahli selanjutnya diujicobakan dalam skala kecil yaitu dalam bentuk uji efektivitas penilaian dengan instrument angket. Uji coba skala kecil dilakukan kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani angkatan 2015.

7. Revisi Produk

Revisi dilakukan dengan berdasar pada masukan yang diberikan oleh para tenaga ahli dan mahasiswa sebagai subjek uji coba terhadap peraturan, alat serta teknik olahraga permainan badminton pada uji coba skala kecil. Revisi produk juga didasarkan pada tingkat keamanan, kenyamanan, kemudahan dan kemenarikan permainan yang dikembangkan.

8. Uji Coba Skala Besar

Uji coba dalam skala besar dalam penelitian ini adalah uji coba yang dilakukan dengan menggunakan subyek coba yang lebih banyak yaitu mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani angkatan 2016 dan 2017.

9. Revisi Produk

Data hasil pelaksanaan uji coba skala besar kemudian dikonsultasikan kepada para ahli untuk dijadikan dasar revisi produk. Selain Data hasil pelaksanaan uji coba skala besar, para ahli juga perlu melakukan perbandingan antara data uji coba skala kecil dengan data pada saat melakukan validasi dan data pada saat uji coba skala besar.

10. Pembuatan Produk Masal

Produk hasil penelitian dan pengembangan yang berupa olahraga permainan badminton, selanjutnya diperkenalkan kepada seluruh civitas akademika Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, untuk terus diperbaiki, dikembangkan dan dimainkan secara rutin.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi terhadap draft permainan yang dikembangkan. Selanjutnya jika produk yang dihasilkan sudah valid, maka pengumpulan data dilanjutkan dalam bentuk uji coba produk. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data memiliki kisi-kisi sebagai berikut:

1. Ahli Pendidikan Jasmani

No	Klasifikasi	Item Nomor
1.	Sesuai dengan tahapan perkembangan gerak manusia	1,2,3
2.	Mendorong mahasiswa aktif bergerak	4,5,6

3.	Mudah diterapkan berbagai tempat	7,8,9
----	----------------------------------	-------

2. Ahli Permainan

No	Klasifikasi	Item Nomor
1.	Tingkat keamanan alat permainan	1,2,3
2.	Kesesuaian tujuan kegiatan permainan	4,5,6
3.	Tingkat kegembiraan yang dicapai	7,8,9

3. Dosen Pendidikan Jasmani

No	Klasifikasi	Item Nomor
1.	Dapat tidaknya alat diaplikasikan dalam kurikulum KKNi	1,2,3
2.	Tingkat kesulitan bagi mahasiswa	4,5,6
3.	Tingkat kompetisi dalam perkuliahan	7,8,9

4. Mahasiswa

No	Klasifikasi	Item Nomor
1.	Mahasiswa mampu menggunakan alat permainan	1,2,3
2.	Mahasiswa tertarik terhadap alat permainan	4,5,6
3.	Mahasiswa tidak bosan melakukan permainan	7,8,9
4.	Keinginan mahasiswa memainkan permainan secara berkesinambungan	10,11,12

Analisis data dalam penelitian ini berpatokan pada data total skor diperoleh dari hasil penjumlahan skor item angket. Analisis data menurut Mardapi (2008: 123) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid/sesuai, jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah masuk dalam kategori baik. Dalam hal ini terdapat empat jenis nilai, yaitu hasil penilaian “**sangat sesuai**” mendapat nilai empat (4) “**sesuai**” mendapat nilai tiga (3)

“**cukup sesuai**” mendapat nilai dua (2) dan hasil penilaian “**tidak sesuai**” mendapat nilai satu (1). Pengkonversian nilai dilakukan dengan mengikuti standard Penilaian Acuan Patokan (PAP). Karena berdasar skala yang dipakai dalam pengkonversian menggunakan skala empat maka yang dipakai dalam perhitungan normatif menggunakan empat kategori yaitu tidak baik, cukup, baik, dan sangat baik yang akan dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Perhitungan Normatif Kategorisasi

Interval	Kategori
$X \geq \bar{X} + 1.S_{bi}$	Sangat Baik
$\bar{X} + 1.S_{bi} > X \geq \bar{X}$	Baik
$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.S_{bi}$	Cukup
$X < \bar{X} - 1.S_{bi}$	Tidak Baik

Perhitungan Normatif Kategorisasi menurut Mardapi (2008: 123)

Keterangan:

$$\bar{X} = \text{Rerata Skor deal} = \frac{1}{2} (\text{S.Maks ideal} + \text{S.Min ideal})$$

$$S_{bi} = \text{Simpangan Baku ideal} = \frac{1}{6} (\text{S.Maks ideal} - \text{S.Min ideal})$$

$$X = \text{Perolehan skor}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

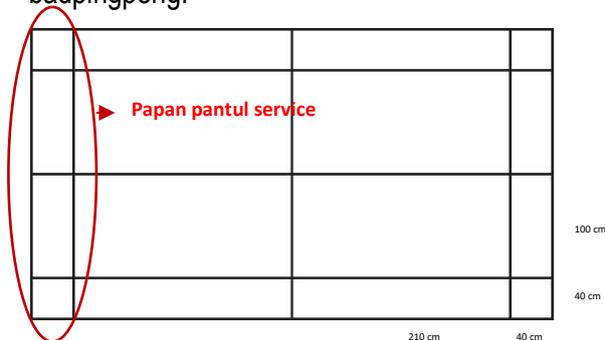
Deskripsi Produk Awal

Badminton adalah olahraga alternatif hasil dari penggabungan antara olahraga bulutangkis dan tenis meja. Jenis partai yang dimainkan dalam permainan ini ada 5, yaitu

tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, dan ganda campuran. Dalam olahraga ini, pemain harus mengetahui berbagai macam peralatan dan peraturan yang dibutuhkan. Berikut adalah penjelasan peraturan dan peralatan yang dibutuhkan dalam permainan badminton:

1. Lapangan

Dalam permainan ini, lapangan yang digunakan dalam olahraga permainan badminton adalah lantai yang datar dan keras. Garis lapangan dibuat dengan menempelkan lakban atau cat berwarna hitam di lantai dengan ketebalan 5 cm. berikut adalah gambar lapangan badminton:

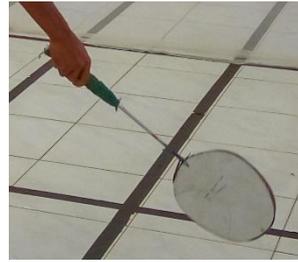


Gambar 2. Lapangan Badminton

Lebar total= 280 cm, panjang total=500 cm, garis single= 40 cm dari garis double/garis tepi kanan dan kiri, garis pantul service = 40 cm dari garis belakang.

2. Raket

Dalam permainan ini, raket yang digunakan adalah raket bulutangkis modifikasi. yaitu raket bulutangkis yang kedua sisi kepalanya dilapisi papan triplek dengan ketebalan 0,25 cm, seperti gambar berikut:



Gambar 3. Raket Badminton

3. Bola

Media yang dimainkan dalam olahraga permainan badminton ini adalah bola tenis meja yang berwarna kuning. Bola harus dipantulkan ke lantai terlebih dahulu sebelum dipukul ke arah lapangan lawan yang kosong.

4. Net

Pembatas atau net yang digunakan dalam olahraga permainan badminton adalah modifikasi kelambu nyamuk yang dijahit dengan ukuran panjang 280 cm dan tinggi 45 cm. Kelambu diikat pada tiang net yang diberi pemberat supaya tidak mudah jatuh. Berikut adalah contoh gambar tiang dalam badminton:



Gambar 4. Net Badminton

5. Peraturan Permainan

Peraturan dalam olahraga permainan badminton hampir sama dengan permainan bulutangkis, hanya saja yang membedakan adalah:

1. Pada saat *service*, bola harus dipantulkan terlebih dahulu pada kotak bantol baru dipukul ke arah lawan.
2. Awalan memantulkan bola saat *service* harus dimulai dari lutut (agar pantulan tidak terlalu tinggi)
3. Pemain berdiri di belakang garis dan tidak boleh menginjak garis sampai akhir permainan.
4. Bola yang dipukul ke lapangan lawan harus memantul terlebih dahulu, baru boleh dipukul kembali oleh lawan.
5. Tidak boleh melakukan pukulan *volley* (belum memantul sudah dipukul)
6. Boleh melakukan pukulan dari samping lapangan, asalkan raket atau badan pemain tidak melewati batas lapangan lawan.

Peraturan selebihnya yang tidak dijelaskan dalam enam poin di atas sama dengan peraturan cabang olahraga bulutangkis. Hal tersebut dilakukan agar tujuan dari permainan ini dapat tercapai, yaitu memperkenalkan permainan bulutangkis dan tenis meja kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus Merauke dalam bentuk sederhana.

Validasi Desain

Draft awal produk olahraga permainan badminton yang telah disusun, sebelum diujicobakan pada uji skala kecil perlu

dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Dalam validasi desain, validator melakukan dua macam validasi, yaitu validasi terhadap produk olahraga permainan badminton dan validasi terhadap instrumen atau alat ukur untuk mengetahui tingkat keefektifan produk dan draft produk yang dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini, secara garis besar validator dibagi menjadi tiga, yaitu validator ahli pendidikan jasmani, ahli permainan dan dosen praktisi pendidikan jasmani.

Pada tahap ini, proses validasi draft olahraga permainan badminton yang dikembangkan akan dilakukan oleh Josina Taihutu sebagai ahli pembelajaran pendidikan Jasmani dari Dinas Pendidikan Kabupaten Merauke, Notje Sahilatua sebagai ahli permainan dari Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Merauke dan Emanuel Lewar sebagai ahli praktisi pendidikan jasmani serta dosen dari Universitas Musamus Merauke.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh masing-masing ahli, diperoleh hasil bahwa kualitas draft olahraga permainan badminton yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya rata-rata persentase skor penilaian kualitas produk

olahraga permainan badminton sebesar 91,85%.

Revisi Produk setelah Validasi Desain

Berdasarkan saran dari para ahli yang telah disampaikan pada proses validasi tahap I, maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk sebelum produk diujicobakan dalam skala kecil. Adapun hasil revisi produk yang dilakukan atas dasar masukan atau saran dari para ahli adalah sebagai berikut,

1. Penambahan peraturan mengenai zona bebas penonton dari lapangan permainan, yaitu 150 cm dari semua sisi garis lapangan, sehingga ruang gerak pemain lebih leluasa. Tanda zona bebas dapat berupa raffia yang diikatkan pada tiang di sekeliling lapangan atau garis yang di buat di lantai yang dibuat mengelilingi lapangan.
2. Penambahan kain berwarna putih dengan lebar 3 cm pada bagian net sebelah atas, sehingga pemain lebih mudah memprediksi tinggi pukulan yang akan dilakukan (seperti net bulutangkis dan tenis meja).

Uji Coba Produk Skala Kecil

Setelah draft produk olahraga permainan badminton divalidasi oleh para ahli dan direvisi, draft olahraga permainan badminton kemudian diujicobakan dalam bentuk uji coba produk skala kecil dengan tujuan untuk melihat sejauh mana olahraga

permainan badminton yang dikembangkan dapat diaplikasikan pada mahasiswa. Uji coba skala kecil dilakukan kepada 52 mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani angkatan 2015, yang terdiri dari 40 mahasiswa putra dan 10 mahasiswa putri. Penetapan mahasiswa tersebut hasil dari *random sampling* dari 120 mahasiswa.

Pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan tanggal 5, 12, 19 dan 26 September 2017 yang dilakukan di ruang kuliah Jurusan Pendidikan Jasmani. Langkah-Langkah yang dilakukan pada saat uji coba produk skala kecil adalah: (1) pendahuluan (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup.

Dalam rangka mengetahui kualitas olahraga permainan badminton yang dikembangkan, maka dirasa perlu untuk melakukan wawancara terhadap mahasiswa mengenai pandangan mereka terhadap olahraga permainan badminton yang dikembangkan. Berikut adalah gambaran proses ujicoba skala kecil terhadap draft produk olahraga permainan badminton,



Gambar 5. Pelaksanaan Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan hasil uji coba produk skala kecil, diketahui bahwa kualitas olahraga permainan badminton termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya persentase skor penilaian kualitas produk olahraga permainan badminton oleh masing-masing ahli sebesar 93,33% yang naik 1,48% jika dibandingkan dengan hasil validasi desain. Selain penilaian produk oleh masing-masing ahli, pada uji coba skala kecil juga diperoleh data hasil penilaian oleh mahasiswa sebesar 92,48%, yang apabila dirata-rata antara penilaian para ahli dengan penilaian mahasiswa adalah sebesar 92,91%.

Berdasarkan data hasil pelaksanaan uji coba produk skala kecil dan saran dari para ahli, maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk sebelum produk olahraga permainan badminton diujicobakan dalam skala besar. Adapun hasil revisi produk yang dilakukan atas dasar data hasil pelaksanaan uji coba produk skala kecil adalah sebagai berikut,

1. Terdapat banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan beradaptasi dengan peralatan yang digunakan, sehingga disarankan supaya sebelum dilaksanakan pertandingan, wasit harus mewajibkan masing-masing pemain

untuk melakukan pemanasan minimal 3 menit.

2. Dikarenakan bola bergulir sangat cepat, sehingga ketika bola gagal dipukul pemain harus berlari jauh mengejar bola tersebut, sehingga disarankan supaya setiap pertandingan yang dilakukan, masing-masing pemain harus menyimpan minimal dua bola di dalam sakunya dan bola yang gagal dipukul akan dikumpulkan oleh petugas lapangan.
3. Pada saat permainan berlangsung, wasit sering melakukan kesalahan penghitungan point oleh karena itu disarankan agar setiap pertandingan wasit harus selalu membawa *scoresheet*. Validator menyarankan agar *scoresheet* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *scoresheet* cabang olahraga bulutangkis, karena penghitungan point dalam olahraga permainan badminton sama persis dengan penghitungan point pada cabang olahraga bulutangkis.

Uji Coba Produk Skala Besar

Setelah produk olahraga permainan badminton diujicobakan pada skala kecil dan direvisi dengan berdasar pada masukan, saran, komentar dan perbaikan dari masing-masing ahli serta mahasiswa, maka produk

kemudian diujicobakan dalam bentuk uji coba produk skala besar. Uji coba produk skala besar dilakukan kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani angkatan 2016 dan 2017 yang berjumlah 104 orang, yang terdiri dari 82 mahasiswa putra dan 22 mahasiswa putri. Penetapan mahasiswa tersebut hasil dari *random sampling* dari 241 mahasiswa.

Pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan tanggal 10, 17, 24 dan 31 Oktober dan 7, 14, 21, 28 November 2017 yang dilakukan di ruang kuliah Jurusan Pendidikan Jasmani. Langkah-Langkah yang dilakukan pada saat uji coba produk skala kecil adalah: (1) pendahuluan (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup.



Gambar 6. Pelaksanaan Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan hasil uji coba produk skala besar, diketahui bahwa kualitas olahraga permainan badminton termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya persentase skor penilaian kualitas produk olahraga permainan badminton oleh para ahli

sebesar 97.78% yang meningkat 4.41% bila dibandingkan dengan uji coba skala kecil.

Dalam rangka untuk mengetahui lebih dalam kualitas olahraga permainan badminton yang dikembangkan, maka dirasa perlu untuk dilakukan wawancara terhadap mahasiswa mengenai pandangan mereka terhadap olahraga permainan badminton yang dikembangkan. Hasil dari penilaian kualitas olahraga permainan badminton yang dilakukan mahasiswa diperoleh nilai sebesar 97,89% yang termasuk dalam kategori "Sangat baik", dan meningkat sebesar 5.41% apabila dibandingkan dengan penilaian mahasiswa pada uji coba skala kecil, yang apabila dirata-rata antara penilaian para ahli dan mahasiswa adalah 97,83% naik 4.93% dibanding uji coba skala kecil.

Berdasarkan data hasil pelaksanaan uji coba produk skala besar dan saran dari para ahli dan mahasiswa, maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah melakukan revisi produk, sebelum produk olahraga permainan badminton diperkenalkan kepada seluruh civitas akademika Universitas Musamus dan masyarakat umum. Saran yang diperoleh adalah bahwa dikarenakan bola tenis meja yang berwarna kuning tidak dijual di semua toko olahraga, maka disarankan agar salah satu peraturan olahraga permainan badminton yang

mengharuskan menggunakan bola berwarna kuning diubah menjadi diperbolehkan menggunakan bola selain warna kuning, asalkan berwarna kontras dengan lantai dan mudah dilihat oleh pemain.

SIMPULAN

Hasil akhir penelitian pengembangan ini adalah terciptanya sebuah olahraga permainan baru yang bernama badpingpong, yaitu suatu olahraga permainan yang berusaha mengabungkan cabang olahraga bulutangkis dengan tenis meja atau sering dikenal dengan badminton dan pingpong. Olahraga permainan badpingpong diciptakan sebagai salah satu olahraga alternatif untuk memperkenalkan cabang olahraga *net/wall games* kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Kekuruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus Merauke yang terletak di Provinsi Papua.

Pada akhir tahap penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa olahraga permainan badpingpong, memiliki kualitas yang "Sangat Baik" untuk dimainkan oleh seluruh civitas akademika Universitas Musamus pada khususnya, dan masyarakat Kabupaten Merauke pada umumnya. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya rata-rata persentase skor penilaian kualitas sebesar 97.83%, yaitu rata-rata dari penilaian para ahli sebesar 97,78% dan

penilaian mahasiswa jurusan pendidikan jasmani sebesar 97,89%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, P. 2017. Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Games For Understanding (TGFU). *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(2), pp 89-85
- Kementrian Pemuda dan Olahraga. (2010). Penyajian Data dan Informasi: "Statistik Keolahragaan Tahun 2010". [Online] Tersedia: <http://www.kemenpora.go.id/menpora/statistikkeolahragaan2010.pdf> [2 Desember 2017]
- Mardapi, D. 2008. Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Saharuddin, I. 2017. Profil Cabang Olahraga Unggulan Papua (Studi Deskriptif Berdasarkan Perolehan Medali). *Journal Of Sport Science and Education (JOSSAE)*, 2(1), pp.30-37.
- Sugiyono .2010. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.