

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

1) Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan oleh para ahli, penelitian ini layak dan dapat digunakan oleh para pelatih olahraga menembak untuk membuat permainan dalam proses latihan. Adapun tujuan dari model latihan dengan permainan ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada anggota KOP menembak UNJ bahwa latihan menembak tidak hanya berdiri dan menembak saja, tetapi bisa dikembangkan dengan permainan-permainan menarik dan tentu saja sesuai dengan teori prinsip-prinsip latihan menembak pada umumnya.

Model latihan yang dikembangkan ini juga bertujuan untuk dapat dijadikan bahan referensi bagi para pelatih dalam membuat model latihan menembak dengan permainan. Ketika pelatih menyusun program latihan, pelatih bisa dengan mudah memperhatikan kemampuan pemain yang dimiliki. Model latihan ini dapat digunakan untuk pemain amatir atau professional seperti atlet PPLM.

Pengembangan model latihan pada penelitian ini ditulis dalam bentuk *story script* yang menyajikan bentuk-bentuk latihan menembak dengan permainan yang dikembangkan sesuai dengan teori dan prinsip-prinsip latihan pada umumnya untuk dijadikan bahan referensi bagi para pelatih olahraga menembak dalam menyusun program latihan.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan dan Temuan Lapangan

| No. | Butir Pertanyaan | Temuan |
|-----|---|---|
| 1 | Apakah prestasi menembak di Indonesia secara umum sudah baik? | Baik tapi tidak di semua kategori. |
| 2 | Apakah prestasi menembak di Indonesia kategori <i>air rifle</i> sudah baik di kancah internasional? | Kurang baik, karena pelatih dan atlet yang sangat kurang. |
| 3 | Menurut anda apakah latihan menembak dengan permainan dapat berjalan dengan baik? | Ya, karena sangat unik dan kreatif. |
| 4 | Menurut anda setujukah jika dikembangkan model-model menembak dengan permainan? Apa alasannya? | Setuju, karena bagus untuk menambah variasi latihan yang monoton. |

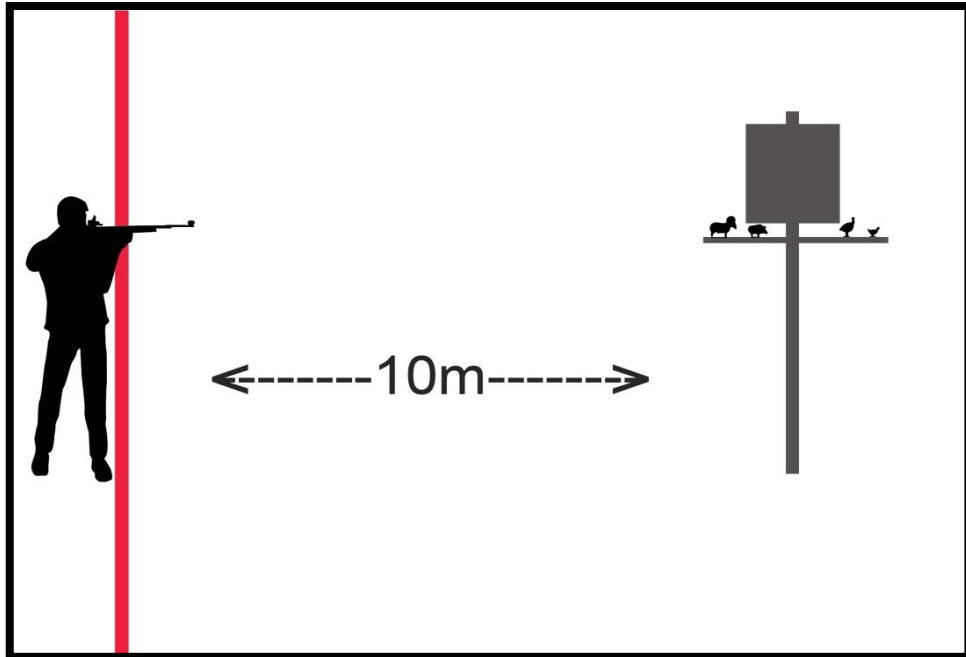
2) Model Final

Draft model awal menembak dengan permainan yang semula berjumlah 30, setelah ditelaah oleh pakar dan dilakukan uji coba kelompok kecil, maka diperoleh model final untuk menembak dengan permainan sejumlah 8. Berikut ini adalah 8 model final menembak dengan permainan:

- (1) *Clear Them All*
- (2) *Clear Them All Group*
- (3) *Story Shoot*
- (4) *Colour Shoot*
- (5) *Listening Action*
- (6) *Hit The Small Things*
- (7) *Together Shoot*
- (8) *Together Shoot Hit The Small Things*

Berikut penjelasan dari ke delapan model latihan menembak dengan permainan :

1. *Clear Them All*



Gambar. 4.1 *Clear Them All*
Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Peserta sudah memegang senjata dengan peluru sudah tersedia di atas meja;
 - 3) Pada saat peluit dibunyikan peserta langsung mulai menembak siluet yang tersedia.
- b. Peraturan :
 1. Jumlah siluet adalah 4 (empat) buah (siluet berbentuk kambing, babi, burung, ayam);
 2. Jumlah peserta 2 sampai dengan 6 orang;

3. Masing – masing peserta diberikan 10 (sepuluh) peluru;
4. Waktu permainan 2 (dua) menit;
5. Tidak boleh sengaja menembak besi;

c. Tujuan :

Melatih akurasi dan kecepatan membidik sasaran

d. Sarana dan Prasarana :

- 1) Lapangan
- 2) Meja
- 3) Stand target
- 4) Senjata
- 5) Peluru
- 6) Siluet
- 7) Stopwatch, dan
- 8) Peluit

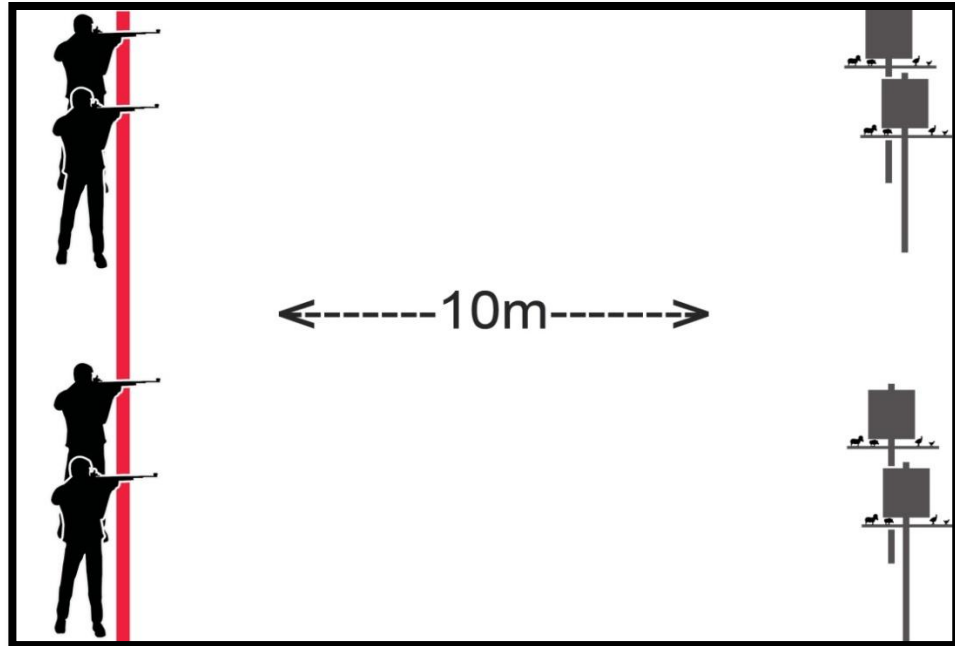
e. Berhasil :

Peserta dikatakan berhasil jika peserta menjatuhkan semua siluet dalam waktu kurang dari 2 menit

f. Gagal :

Peserta dikatakan gagal jika waktu permainan sudah habis dan masih ada siluet yang tersisa.

2. *Clear Them All Group*



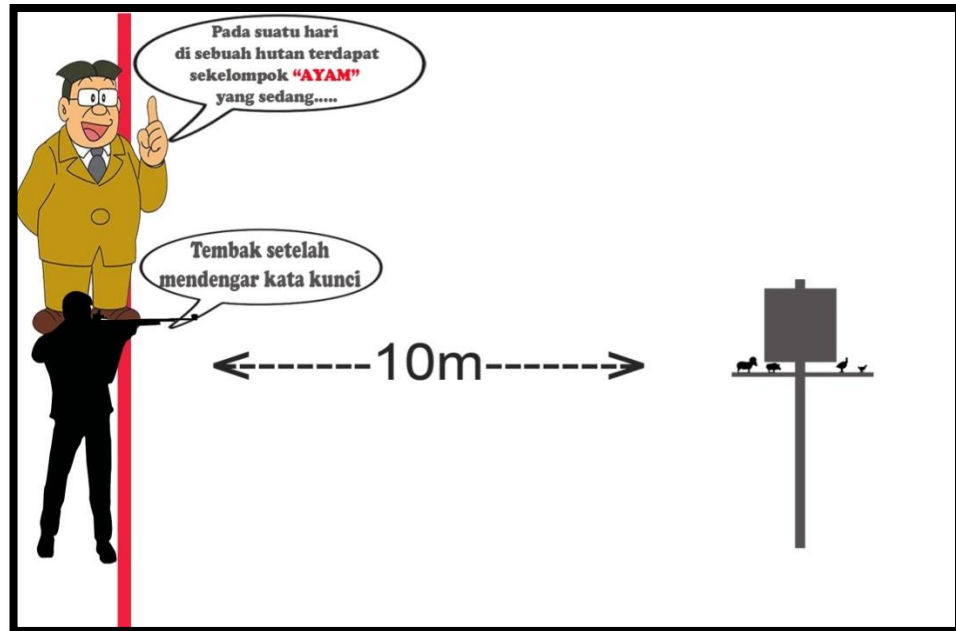
Gambar. 4.2 *Clear Them All Group*

Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Para peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Para peserta sudah memegang senjata dan peluru sudah tersedia di atas meja;
 - 3) Pada saat peluit dibunyikan para peserta langsung mulai menembak siluet yang tersedia.
- b. Peraturan :
 - 1) Terdiri dari 2 sampai dengan 5 grup;
 - 2) Masing – masing grup terdiri dari 2 (dua) orang;

- 3) Jumlah siluet dalam setiap grup ada 8 (delapan) buah {siluet berbentuk kambing (2), babi (2), burung (2), dan ayam (2)} ;
 - 4) Waktu permainan 2 (dua) menit;
 - 5) Masing – masing grup diberikan 20 (dua puluh) peluru;
 - 6) Tidak boleh sengaja menembak besi
- c. Tujuan :
- Melatih akurasi dan kecepatan membidik sasaran, serta meningkatkan kerjasama yang baik dalam kelompok.
- d. Sarana dan Prasarana :
- 1) Lapangan;
 - 2) Meja;
 - 3) Stand target;
 - 4) Senjata;
 - 5) Peluru;
 - 6) Siluet;
 - 7) Stopwatch, dan
 - 8) Peluit.
- e. Berhasil : Grup dikatakan berhasil jika grup berhasil menjatuhkan semua siluet dalam waktu kurang dari 2 menit.
- f. Gagal : Grup dikatakan Jika waktu sudah habis dan siluet masih ada yang tersisa.

3. Story Shoot



Gambar. 4.3 *Story Shoot*
Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Peserta pada posisi siap menembak;
 - 3) Penguji membacakan sebuah cerita pendek;
 - 4) Peserta fokus mendengarkan cerita yang dibacakan oleh penguji;
 - 5) Pada saat kata kunci disebutkan peserta harus menembak siluet atau sasaran yang dimaksud.
- b. Peraturan :
 - 1) Jumlah peserta terdiri dari 2 sampai dengan 6 orang;

- 2) Masing - masing peserta diberikan 5 (lima) peluru;
- 3) Jika peserta benar menembak siluet sesuai dengan kata kunci yang dibacakan maka peserta mendapatkan 1 (satu) poin;
- 4) Jika peserta salah menembak siluet maka nilai akan dikurangkan 1 (satu) poin;
- 5) Peserta yang menembak lebih cepat dan tepat sasaran akan mendapatkan 2 (dua) poin;
- 6) Permainan dilakukan dalam 5 sesi.

c. Tujuan :

Untuk melatih akurasi dan kecepatan membidik sasaran serta meningkatkan fokus pendengaran dan reaksi.

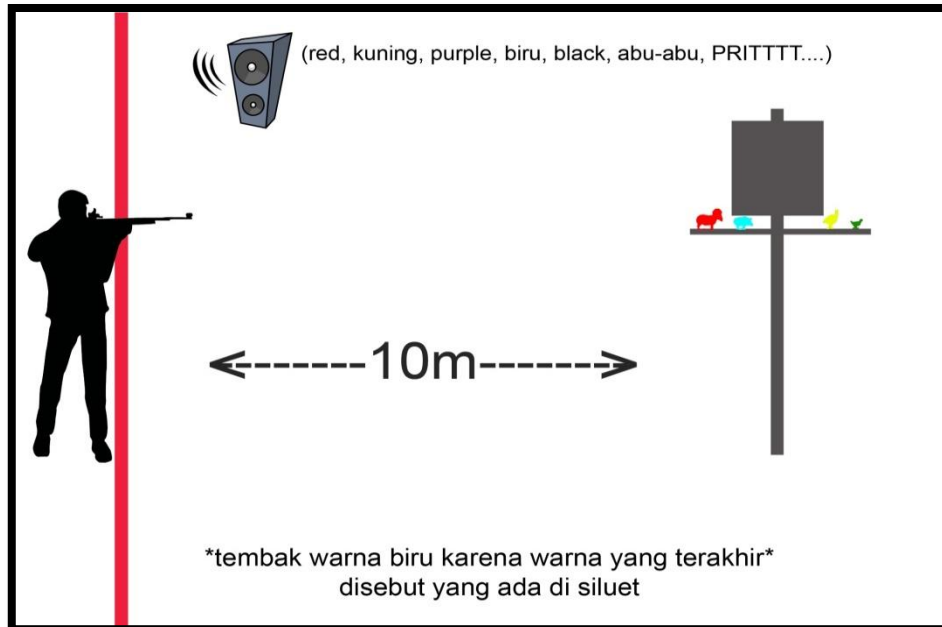
d. Sarana dan Prasarana :

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1) Lapangan; | 5) Peluru; |
| 2) Meja; | 6) Siluet, dan |
| 3) Stand target; | 7) Naskah cerita. |
| 4) Senjata; | |

e. Berhasil : Peserta dikatakan berhasil jika poin yang didapat peserta lebih dari atau sama dengan 4 (empat).

f. Gagal : Peserta dikatakan gagal jika poin yang didapat peserta kurang dari atau sama dengan 3 (tiga).

4. Colour Shoot



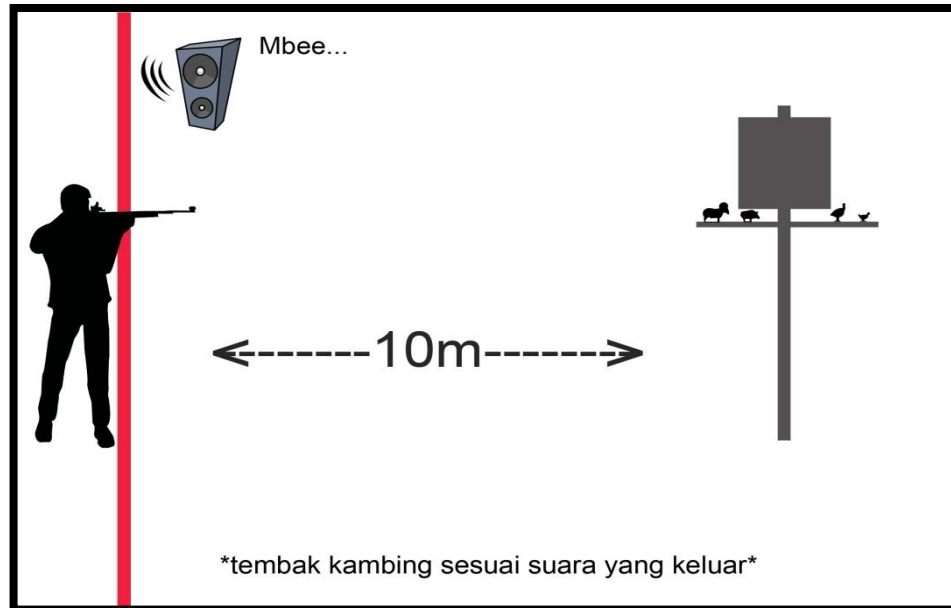
Gambar. 4.4 *Colour Shoot*

Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Peserta dalam posisi siap menembak;
 - 3) Peserta fokus mendengarkan suara yang diperdengarkan;
 - 4) Pada saat terdengar bunyi peluit maka peserta harus menembak siluet dengan warna yang terakhir disebutkan.
- b. Peraturan :
 - 1) Jumlah peserta terdiri dari 2 sampai dengan 6 orang;
 - 2) Masing – masing peserta diberikan 5 (lima) peluru;

- 3) Jika peserta benar menembak siluet sesuai dengan warna terakhir yang disebutkan maka peserta mendapatkan 1 (satu) poin;
 - 4) Jika peserta salah menembak siluet maka nilai akan dikurangkan 1 (satu) poin;
 - 5) Peserta yang menembak lebih cepat dan tepat sasaran akan mendapatkan 2 (dua) poin;
 - 6) Permainan dilakukan dalam 5 (lima) sesi.
- c. Tujuan :
- Untuk melatih akurasi dan kecepatan membidik sasaran, serta meningkatkan fokus.
- d. Sarana dan Prasarana :
- | | |
|------------------|---------------------|
| 1) Lapangan; | 6) Siluet berwarna- |
| 2) Meja; | warni; |
| 3) Stand target; | 7) Laptop dan |
| 4) Senjata; | speaker |
| 5) Peluru; | |
- e. Berhasil : Peserta dikatakan berhasil jika poin yang didapat peserta lebih dari atau sama dengan 4 (empat).
- f. Gagal : Peserta dikatakan gagal jika poin yang didapat peserta kurang dari atau sama dengan 3 (tiga).

5. *Listening Action*



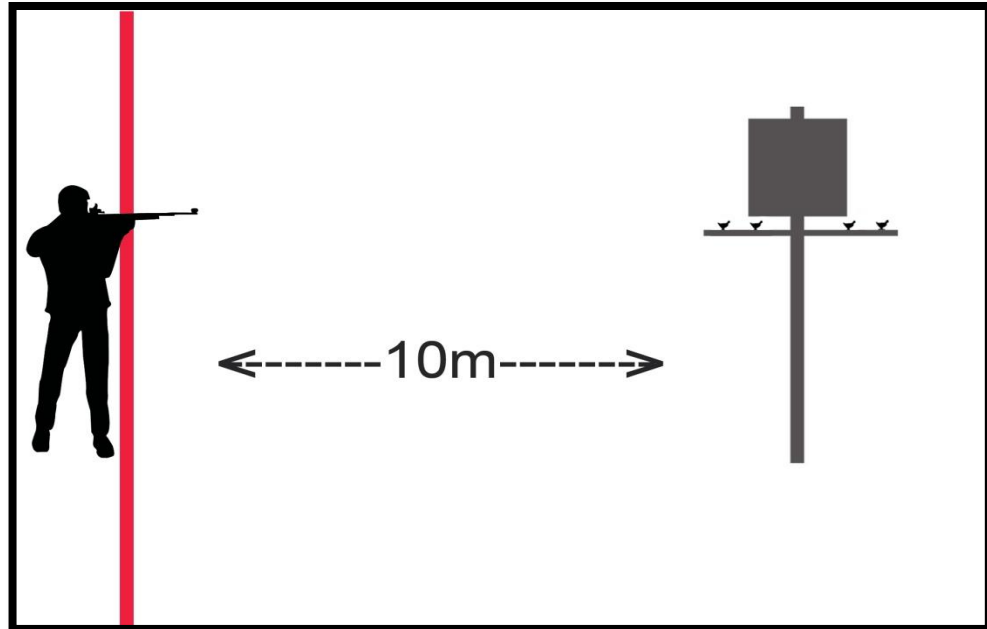
Gambar. 4.5 *Listening Action*

Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Peserta dalam posisi siap menembak;
 - 3) Peserta fokus mendengarkan suara dari binatang apa saja yang diperdengarkan;
 - 4) Pada saat ada suara yang sesuai dengan binatang yang terdapat di siluet, maka peserta harus langsung menembak siluet atau sasaran yang dimaksud.
- b. Peraturan :
 - 1) Jumlah pemain terdiri dari 2 sampai dengan 6 orang;

- 2) Masing – masing peserta diberikan 5 (lima) peluru;
 - 3) Jika peserta berhasil menembak siluet dengan benar maka akan mendapatkan 1 (satu) poin;
 - 4) Jika peserta salah menembak siluet maka akan nilai akan dikurangkan 1 (satu) poin;
 - 5) Penembak yang pertama menembak dengan cepat dan tepat sasaran akan mendapatkan 2 (dua) poin;
 - 6) Permainan dilakukan dalam 5 (lima) sesi.
- c. Tujuan : Untuk melatih akurasi dan kecepatan membidik sasaran, meningkatkan fokus pada indra pengelihatannya dan pendengaran
- d. Sarana dan Prasarana :
- 1) Lapangan;
 - 2) Meja;
 - 3) Stand target;
 - 4) Senjata;
 - 5) Peluru;
 - 6) Siluet;
 - 7) Laptop dan Speaker
- e. Berhasil : Peserta dikatakan berhasil jika poin yang didapatkan peserta lebih dari atau sama dengan 4 (empat).
- f. Gagal : Peserta dikatakan gagal jika poin yang didapatkan peserta kurang dari atau sama dengan 3 (tiga).

6. *Hit The Small Things*



Gambar. 4.6 *Hit The Small Things*
Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Peserta sudah dalam posisi memegang senjata dan peluru sudah tersedia di atas meja;
 - 3) Pada saat peluit dibunyikan peserta langsung mulai menembak siluet yang tersedia.
- b. Peraturan :
 - 1) Terdapat 4 (empat) buah siluet berbentuk ayam;
 - 2) Jumlah peserta 2 sampai dengan 6 orang;
 - 3) Masing – masing peserta disediakan 10 (sepuluh) peluru;

4) Waktu permainan adalah 5 (lima) menit;

c. Tujuan :

Untuk melatih akurasi dan melatih kesabaran dalam menembak sasaran, serta meminimalisir getaran

e. Sarana dan Prasarana :

- 1) Lapangan;
- 2) Meja;
- 3) Stand target;
- 4) Senjata;
- 5) Peluru;
- 6) 4 buah siluet berbentuk ayam;
- 7) Stopwatch dan peluit.

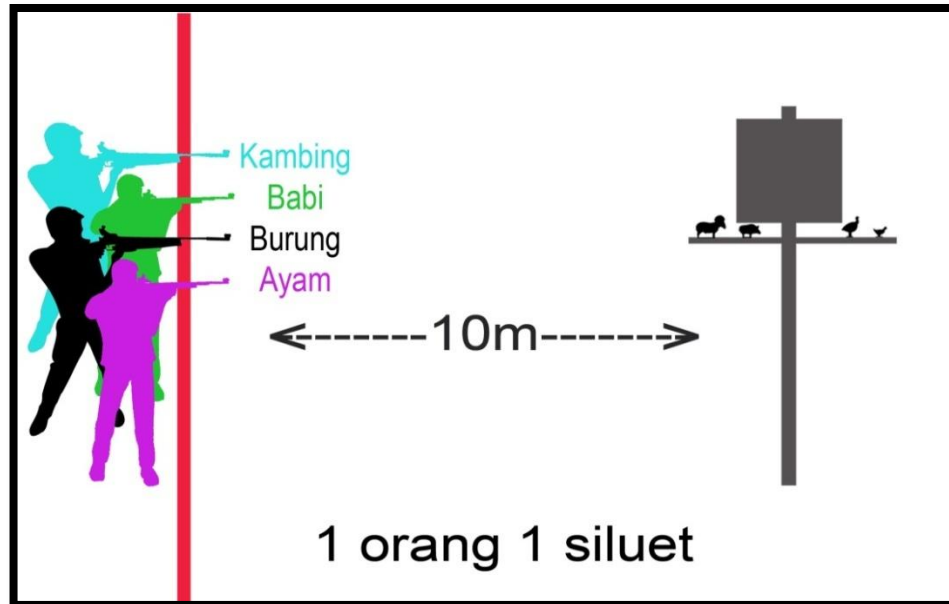
f. Berhasil :

Peserta dikatakan berhasil jika menjatuhkan semua siluet dalam waktu kurang dari 5 (lima) menit.

g. Gagal :

Peserta dikatakan gagal jika waktu sudah habis dan siluet masih ada yang tersisa atau peluru sudah habis dan masih ada siluet yang tersisa.

7. *Together Shoot*



Gambar. 4.7 *Together Shoot*
Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Para peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Para peserta pada posisi memegang senjata dan peluru sudah tersedia di atas meja;
 - 3) Pada saat peluit dibunyikan peserta langsung mulai menembak siluet yang tersedia secara bersamaan.
- b. Peraturan :
 - 1) Setiap grup terdiri dari 4 (empat) orang peserta;
 - 2) Terdiri dari 2 sampai dengan 5 grup;

- 3) Jumlah siluet adalah 4 (empat) buah (siluet berbentuk kambing, babi, burung, ayam);
- 4) Masing – masing grup diberikan 16 (enam belas) peluru;
- 5) Tidak boleh dengan sengaja menembak besi;
- 6) Permainan dilakukan dalam 4 (empat) sesi;
- 7) Setiap peserta dalam tim harus bergantian atau rolling dalam memilih siluet (jika sesi 1 sudah menembak siluet berbentuk kambing maka sesi 2 harus berbeda siluet).

c. Tujuan :

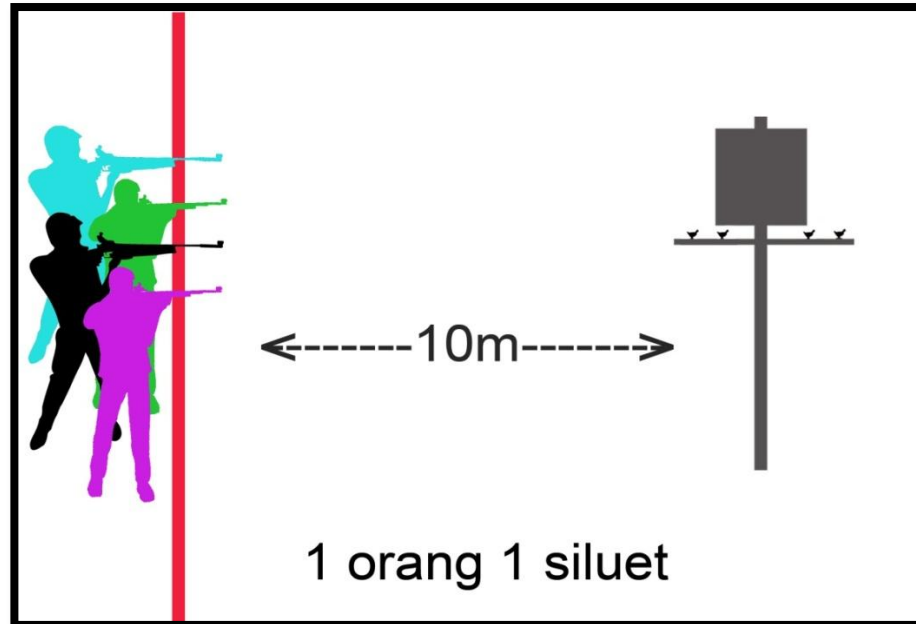
Untuk melatih akurasi, meminimalisir getaran, serta membangun kerja sama tim yang baik.

d. Sarana dan Prasarana :

- 1) Lapangan;
- 2) Meja;
- 3) Stand target;
- 4) Senjata;
- 5) Peluru;
- 6) Siluet;
- 7) Peluit

- e. Berhasil jika grup dikatakan berhasil jika semua peserta dalam satu tim berhasil menjatuhkan seluruh siluet.
- f. Gagal jika grup dikatakan gagal apabila salah satu peserta dalam satu tim gagal menjatuhkan siluet.

8. *Together Shoot The Small Things*



Gambar. 4.8 *Together Shoot The Small Things*
Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
- 1) Para peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Para peserta pada posisi memegang senjata dan peluru sudah tersedia di atas meja;
 - 3) Pada saat peluit dibunyikan peserta langsung mulai menembak siluet yang tersedia secara bersamaan.
- b. Peraturan :
- 1) Setiap grup terdiri dari 4 (empat) orang peserta;
 - 2) Terdiri dari 2 sampai dengan 5 grup;
 - 3) Jumlah siluet adalah 4 (empat) buah siluet berbentuk ayam;

- 4) Masing – masing grup disediakan 16 (enam belas) peluru;
 - 5) Tidak boleh sengaja menembak besi;
 - 6) Permainan dilakukan dalam 4 (empat) sesi;
 - 7) Setiap peserta dalam tim harus bergantian atau rolling dalam memilih siluet (jika sesi 1 sudah menembak siluet berbentuk kambing maka sesi 2 harus berbeda siluet).
- c. Tujuan :
- Untuk melatih akurasi, meminimalisir getaran, serta membangun kerja sama tim yang baik
- d. Sarana dan Prasarana :
- 1) Lapangan;
 - 2) Meja;
 - 3) Stand target;
 - 4) Senjata;
 - 5) Peluru;
 - 6) 4 (empat) buah siluet berbentuk ayam
 - 7) Peluit
- e. Berhasil : Dikatakan berhasil jika semua peserta dalam satu tim berhasil menjatuhkan siluet.
- f. Gagal : Dikatakan gagal jika salah satu peserta dalam satu tim gagal menjatuhkan siluet.

B. Kelayakan Model

Berdasarkan penilaian dan pemeriksaan model yang dilakukan oleh para ahli, maka validitas dilakukan dengan tujuan mengetahui sejauh mana tes dapat diukur. Maka pada penelitian ini uji validitas dilakukan dengan menggunakan uji justifikasi ahli, model dan instrument penilaian yang telah dibuat lalu dikonsultasikan kepada ahli, dalam hal ini ahli yang dimaksud adalah dosen dan pelatih cabang olahraga menembak. Hal tersebut yang menyatakan bahwa dari model-model latihan yang dikembangkan dengan permainan haruslah sesuai dengan teori prinsip-prinsip latihan menembak pada umumnya, agar memudahkan anggota dalam latihan dan juga sebagai permainan dalam latihan.

Peneliti menghadirkan 3 orang ahli dalam penilaian kelayakan model latihan dengan permainan, dimana 1 orang ahli berprofesi sebagai Dosen Universitas Negeri Jakarta Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga yaitu Bapak Dr. Iman Sulaiman, M.Pd serta 2 Orang berprofesi sebagai Pelatih Menembak. pertama pelatih PPLM DKI Jakarta yaitu Drs. Glenn Clifton Apfel dan kedua adalah pelatih sekolah PERBAKIN Jakarta yaitu Drs. Jusuf Priyanto. Adapun kesimpulan dari uji ahli yang dilakukan terangkum dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Kesimpulan Uji Ahli Terhadap Model Latihan Menembak Dengan Permainan

| No. | Nama Model | Penerimaan Model | | Keterangan |
|-----|--|------------------|-------------|---------------|
| | | Layak | Tidak Layak | |
| 1 | <i>Clear them all group</i> | Ya | | Valid/Layak |
| 2 | <i>Clear them all group</i> | Ya | | Valid/Layak |
| 3 | <i>Ular tangga shoot</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 4 | <i>Eat or Die group</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 5 | <i>Dongeng Shoot</i> | Ya | | Valid/Layak |
| 6 | <i>Colour Shoot</i> | Ya | | Valid/Layak |
| 7 | <i>Listening Action</i> | Ya | | Valid/Layak |
| 8 | <i>Grouping shoot</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 9 | <i>VIP Shooting Games</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 10 | <i>Dancing Dorr</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 11 | <i>Susun Kata/Arrange the word</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 12 | <i>Tembak Urut</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 13 | <i>Mouth Stuck</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 14 | <i>Don't Shoot Me</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 15 | <i>Memori Save</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 16 | <i>Kill Me</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 17 | <i>Counting Intelligent Shoot</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 18 | <i>Shoot The Prize/Shoot The String</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 19 | <i>Silent Speed Shooting</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 20 | <i>Circle & Rectangle Shoot</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 21 | <i>Remember To Shoot Me</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 22 | <i>Tangga (from big to small)</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 23 | <i>Remember The Language</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 24 | <i>Hit The Point</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 25 | <i>Fantastic Four</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 26 | <i>Colour Shoot Target</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 27 | <i>Hit The Small Things</i> | Ya | | Valid/Layak |
| 28 | <i>Together Shoot</i> | Ya | | Valid/Layak |
| 29 | <i>Animal Shoot</i> | | Ya | Terlalu Sulit |
| 30 | <i>Together Shoot Hit The Small Things</i> | Ya | | Valid/Layak |

Pada awalnya peneliti membuat 30 (tiga puluh) pengembangan model latihan, lalu dilakukan uji validitas dengan menggunakan uji justifikasi ahli dengan dosen dan pelatih cabang olahraga menembak.

Setelah dilakukan uji validitas maka ahli mengatakan untuk lebih memfokuskan target apa yang akan digunakan pada pengembangan model latihan ini. Maka didapatkan 8 (delapan) pengembangan model yang layak untuk latihan dengan menggunakan target *shilhouette*.

Beberapa model yang dinyatakan layak oleh para ahli tersebut juga mendapatkan saran dan kritikan. Dengan adanya saran dan kritikan tersebut ada beberapa model latihan yang harus direvisi dan diperbaiki. Revisi dan perbaikan pada model tersebut dimaksudkan agar model tersebut lebih baik dan sempurna. Adapun ringkasan singkat revisi dari para ahli yang terlibat adalah sebagai berikut:

- 1) Gunakan siluet saja untuk meminimalisir biaya yang dikeluarkan;
- 2) Perbaiki pada semua gambar, tampilkan di awal agar lebih menarik perhatian pembaca;
- 3) Urutan cara pelaksanaan harus lebih jelas lagi;
- 4) Masukkan peraturan yang lebih jelas lagi;
- 5) Tambahkan komponen keberhasilan dan juga komponen kegagalan;
- 6) Untuk permainan cerita sebaiknya dibuat dengan naskah yang lebih menarik lagi;

- 7) Untuk *colour shoot* sebaiknya siluet tidak perlu diwarnai lagi tapi gunakan kertas warna yang digunting mengikuti bentuk siluet.

Model menembak dengan permainan yang peneliti buat setelah dievaluasi ahli, kemudian mengalami revisi. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam melakukan revisi.

Tabel 4.3 Hasil Revisi Dari Ahli Terhadap Model Latihan Menembak Dengan Permainan

| No | Nama Model | Keterangan |
|----|--|---|
| 1 | <i>Clear Them All</i> | Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan |
| 2 | <i>Clear Them All Group</i> | Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan |
| 3 | <i>Story Shoot</i> | Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan |
| 4 | <i>ColourShoot</i> | Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan |
| 5 | <i>Listening Action</i> | Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan |
| 6 | <i>Hit The Small Things</i> | Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan |
| 7 | <i>Together Shoot</i> | Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan |
| 8 | <i>Together Shoot Hit The Small Things</i> | Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan |

C. Pembahasan

Model latihan dengan permainan yang di kembangkan dan di buat oleh peneliti merupakan produk yang bertujuan untuk menambah wawasan dan keterampilan tentang menembak dengan permainan yang efektif dan efisien serta mudah untuk dilakukan.

Produk ini setelah dikaji mengenai beberapa kelemahan yang perlu pembenahan, maka dapat disampaikan beberapa keunggulan produk ini antara lain:

- 1) Meningkatkan keterampilan menembak;
- 2) Model menembak dengan permainan dapat berjalan lebih efektif dan efisien;
- 3) Sebagai gagasan baru dalam latihan menembak;
- 4) Sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya kepelatihan menembak;
- 5) Anggota KOP menembak merasa latihan tidak membosankan menambah semangat dengan adanya latihan menembak dengan permainan.