

FENOMENA PERMAINAN MINI BRIDGE DI GABSI JEMBER

by Topo Yono

Submission date: 24-Aug-2019 12:32PM (UTC+0700)

Submission ID: 1162912415

File name: jurnal_topo-dikonversi.docx (105.1K)

Word count: 3424

Character count: 19979

FENOMENA PERMAINAN *MINI BRIDGE* DI GABSI JEMBER

TOPO YONO

topoyono@unmuhjember.ac.id

Dosen Prodi Pendidikan Olahraga Universitas Muhammadiyah Jember

ABSTRAK

Dalam bermain bridge, pemain harus melalui proses bermain mini bridge terlebih dahulu. Pemain, sebelum dapat menguasai cara bermain, harus mengenal High Card Point (HCP), nama-nama kartu, bidding shet, score shet, ini dasar dari permainan mini bridge. Mini bridge adalah jalan untuk belajar bridge. penelitian ini mengungkapkan fenomena keberadaan dan perkembangan Permainan mini bridge di Kabupaten Jember. Permainan mini bridge sejak awal hadir di Kabupaten Jember menunjukkan perubahan yang cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan munculnya salah satu program yang diluncurkan oleh PB GABSI Kabupaten Jember bekerja sama dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Jember yaitu memasyarakatkan olahraga bridge disekolah-sekolah dari tingkat SD sampai SMA yang dikenal dengan istilah BMS yaitu bridge masuk sekolah. Model instruksi dalam permainan mini bridge dapat digunakan dan dipraktekkan secara mudah oleh pemain, terutama pemain pemula di GABSI Jember. Fenomena perkembangan permainan mini bridge di Kabupaten Jember dapat dibuktikan dari hasil yang sudah memenuhi kriteria valid yaitu memenuhi kriteria cukup valid untuk pemain kelompok kecil (uji coba tahap I) memperoleh 74,11%, dan memenuhi kriteria valid untuk pemain mini bridge kelompok besar (ujicoba tahap II) memperoleh 87,50%.

Keyword: Permainan *mini bridge*, *High Card Point*, *bidding sheet*, *score sheet*.

PENDAHULUAN

Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ayat (13) Undang-undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Namun pada kenyataan secara empiris, minimnya pembelajaran yang diselenggarakan dalam permainan olahraga menyebabkan jenis olahraga tertentu tidak berkembang secara baik, termasuk permainan *mini bridge* yang belum dapat dimainkan oleh siapa saja.

Pada pertengahan tahun 2003, Pengurus besar Gabungan Bridge Seluruh Indonesia (GABSI) telah menemukan cara untuk memasyarakatkan olahraga ini. Untuk mengatasi problem mengajarkan *bridge* telah ada *mini bridge* yang sangat mudah dipelajari. Agar olahraga ini dianggap bermanfaat. Pengurus Besar (PB) GABSI menjalin kerjasama dengan Kementrian Pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) dalam memasyarakatkan permainan mini bridge di Indonesia. Kemendikbud bersedia bekerjasama karena yakin bahwa olahraga *bridge* secara langsung mengasah dan meningkatkan kecerdasan otak manusia, meliputi Kecerdasan Intelektual (IQ), Kecerdasan Emosional (EQ), Kecerdasan Spritual (SQ) serta secara tidak langsung

meningkatkan kemampuan daya tahan fisik karena setiap pertandingan membutuhkan waktu berjam-jam. Zona, (2017: 1).

Bridge merupakan salah satu jenis olahraga otak yang memungkinkan masyarakat Indonesia untuk berprestasi di tingkat Internasional. *Bridge* merupakan salah satu cabang olahraga yang mengedepankan semangat kerjasama, kejujuran, dan disiplin. Melalui olahraga ini, kita dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan logika, imajinasi, memori serta intuisi dengan penalaran serta berpikir positif dan analitis.

Olahraga *bridge* di Indonesia berada di bawah naungan induk organisasi GABSI yang berdiri sejak tahun 1953. Sejak kehadirannya di Indonesia, permainan *bridge* tidak serta merta mengalami perkembangan yang pesat, termasuk juga yang terjadi di Kabupaten Jember Jawa Timur. Banyak upaya sudah dilakukan tetapi hasilnya tidak berarti secara signifikan, Bahkan GABSI sendiri telah berusaha untuk melakukan pemasangan dan pembinaan olahraga *Bridge* dalam rangka menggali prestasi se-maksimal mungkin sejak dini untuk mencapai hasil terbaik di masa yang akan datang.

Target atlet *bridge* Jatim untuk meraih medali emas di kejuaraan nasional *bridge* Jakarta 2016. Upaya yang sudah dilakukan belum juga mendapatkan prestasi yang membanggakan, pemain hanya mampu meraih medali perak di kejuaraan tersebut. Dari kekalahan tersebut atlet *bridge* Jawa Timur terancam tidak dikirim mengikuti Pekan Olahraga Nasional. Fenomena kelemahan dan kekalahan pemain ini menggambarkan bagaimana perkembangan permainan *bridge* di Jawa Timur, termasuk Kabupaten Jember.

Keterampilan teknik bermain *bridge* sebenarnya dapat dipelajari oleh seseorang dalam satu bulan atau bahkan lebih dengan dibimbing oleh ahli. Faktor sulitnya penguasaan teknik bermain *bridge* dan terbatasnya orang-orang yang menguasai bermain secara benar mengakibatkan terhambatnya perkembangan penguasaan permainan mini *bridge*. Berdasarkan uraian-uraian kondisi permainan *bridge* di Jawa Timur khususnya di kabupaten Jember, maka penting untuk mendeskripsikan secara ilmiah tentang fenomena perkembangan permainan *mini bridge* di Kabupaten Jember. Deskripsi meliputi permasalahan di lapangan, pola pembelajaran, peningkatan kemampuan bermain, baik pemain maupun pelatih.

KAJIAN PUSTAKA

Langkah-langkah dalam permainan *mini bridge* antara lain: (1) Semua pemain duduk berhadapan dengan *partner*/teman pasangannya yaitu Utara berhadapan dengan Selatan (US) dan Timur berhadapan dengan Barat (TB), (2) Mengambil kartu yang disediakan dalam papan kartu (*board*), (3) Mensortir kartu dalam genggamannya supaya lawan (*defender*) tidak mengetahui kartu yang dipegang, (4) Pemain menghitung point yang dimiliki, (5) Menuliskannya ke *bidding sheet*/ kertas penawaran untuk mengetahui berapa besar point yang dimiliki untuk ditambahkan dengan *point partner*/teman point yang tinggi, (6) Menentukan kontrak, (7) Declarer menjalankan permainan dimulai dengan *lead*/kartu pembuka sebelah kiri *declarer* posisi kartu tertutup diatas meja, (8) *Dummy* membuka seluruh kartu pegangan, (9) *Lead* dibuka oleh lawan, pertanda

permainan dimulai. Permainan dimulai dengan mengeluarkan kartu searah jarum jam secara bergantian tidak boleh mendahului dan harus menunggu giliran. Siapa yang memenangkan permainan, berhak mengeluarkan kartu selanjutnya sesuai kehendak dan pemain mengikuti permintaannya. Permainan berakhir setelah seluruh kartu dimainkan, (10) Pemain menuliskan nilai ke *score sheet* sesuai dengan kartu yang dimenangkan. Bila menang, kartu dalam posisi *portrait*, tapi jika kartu kalah maka dalam posisi *landscape*. Yang dihitung adalah kartu yang posisinya *portrait* lalu dijumlahkan kemudian memasukan skor kedalam table score sheet.

Dalam bermain *mini bridge* ada kemudahan yang dalam memulai bermain *bridge* yaitu langsung tanpa harus mengetahui peraturan penawaran (*bidding*). Semua yang dapat dipelajari dalam *mini bridge* adalah sama dengan permainan *bridge* sebenarnya seperti: menghitung *point* dari kartu yang dipegang (*HCP*), bagaimana memperoleh trik yang banyak, kontrak tingkat *game* dan *partscore*, serta *scoring*. Andre, (2012: 1).

Mini Bridge dapat dikelompokkan menjadi 7 bagian, yaitu pengenalan *HCP*, nama kartu proses *bidding* (menawar kontrak), *lead*, *play* dan penskoran.

a. High Card Point (HCP)

Menurut Iskandar (2004: 3), *high card point* adalah point yang dimiliki dalam kartu atau *honorsnya*, yaitu *ace* memiliki *point 4*, *king 3*, *queen 2*, *jack 1*.

b. Nama Kartu

Menurut Iskandar (2004: 1), nama kartu dalam permainan *mini bridge* yaitu *spade*, *heart*, *diamond*, *club*.

c. Bidding/ Kontrak

Menurut Asbi (2010: 34), *bidding* adalah proses penawaran. Sedangkan Iskandar (2004: 5) menyatakan bahwa dalam permainan *mini bridge* ada dua jenis kontrak yaitu kontrak tidak *game* dan kontrak *game*. Lalu ada kontrak dengan kartu *truff* dan kontrak tanpa kartu *truff*. Menurut Asbi (2004: 33) tingkat kontrak dibagi menjadi 4 kelompok yaitu: *part score*, *game*, *small slam*, *grand slam*, sehingga kontrak sangat berhubungan dengan nilai bonus yang diperoleh. Menurut Hombokau (2004: 1), kontrak dibedakan untuk kontrak *major spade* dan *heart*, *minor club* dan *diamond*. Menurut Iskandar (2004: 9-10), kontrak tidak *game* di awal permainan *declarer* diharuskan menentukan kontrak *game* atau tidak *game*. Jika *declarer* memutuskan untuk tidak bermain *game* maka ia menuliskan angka satu dikolom kontrak yang disediakan. Pada permainan tidak *game declarer* berkewajiban paling sedikit mengumpulkan 7 trik.

Gambar 2.1 *Bidding Sheet* kontrak IH menurut Iskandar (2004: 9).

U

				10			
4		3		2		4	
S ♠		H ♥		D ♦		C ♣	
5	♠					C	
	H					D	
	D					H	
	C					S	10
S ♠		H ♥		D ♦		C ♣	
15		1 H (Heart)					

Pada gambar ini *declarer* menuliskan 1H, maka ia wajib mengumpulkan sedikitnya 7 *trick* dan *heart* ditentukan sebagai kartu *truff*. Jika ia berhasil maka ia akan memperoleh skor berdasarkan tabel dibawah ini:

Tabel 2.3 Tabel Score Tidak Game menurut Iskandar, (2004: 10)

TRIK	TIDAK GAME		
	C/D	H/S	NT
7	70	80	90
8	90	110	120
9	110	140	150
10	130	170	180
11	150	200	210
12	150	200	210

13	170	230	240
----	-----	-----	-----

Jika ternyata *declarer* berhasil mengumpulkan sepuluh *trick* maka ia akan mendapatkan skor sebesar 170, berdasarkan tabel diatas.

Menurut Iskandar (2004: 10) kontrak *game declarer* dapat juga menentukan kontrak tidak *game* diawal permainan, dengan tujuan mendapatkan *skor* yang lebih besar. Jumlah *trick* yang harus dikumpulkan untuk kontrak *game* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Tabel Kontrak *Game* menurut Iskandar, (2004: 10)

<i>Game</i>	Dikolom kontrak dituliskan	Jumlah <i>Trick</i> yang harus dikumpulkan
NT	3NT	9 <i>Trick</i>
	4S	10 <i>Trick</i>
	4H	10 <i>Trick</i>
	5D	11 <i>Trick</i>
	5C	11 <i>Trick</i>

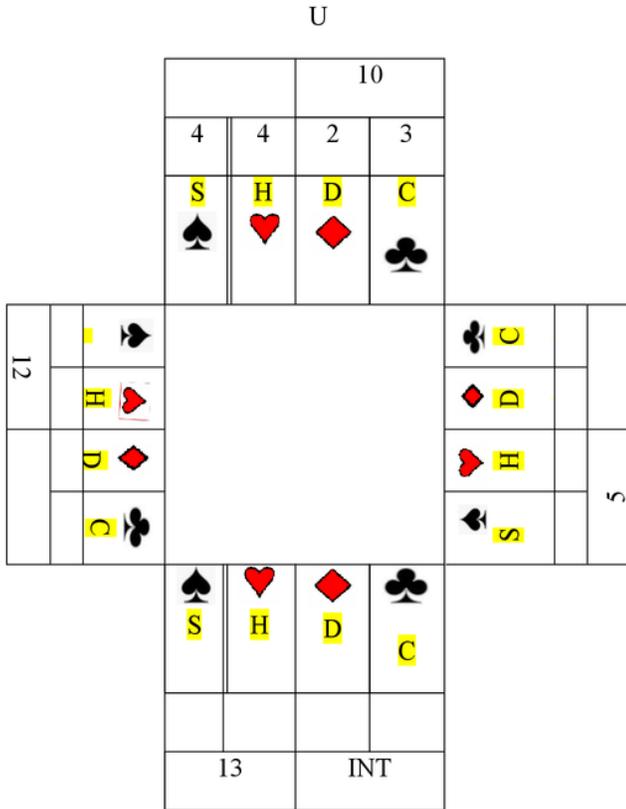
Tabel 2.5 Tabel *Score* Tidak *Game* menurut Iskandar, (2004: 10)

<i>LEVEL</i>	<i>TRICK</i>	<i>GAME</i>		
		C/D	H/S	NT
1	7			
2	8			
3	9			400
4	10		420	430
5	11	400	450	460
6	12	420	480	490
7	13	440	510	520

Tabel 2.6 Distribusi kartu Mini Bridge sebelum melakukan *bidding* menurut Iskandar (2004: 5).

Utara	Selatan
S : K 8 6 H : A 7 D : K 5 4 2 C : 8 6 3 2 Point = 10	S : A 5 4 H : K 6 2 D : 9 7 3 C : K Q J 10 point = 13
Barat	Timur
S : Q J 10 3 2 H : J 10 8 3 D : A 6 C : A 4 Point = 12	S : 9 7 H : Q 9 5 4 D : Q J 10 8 C : 9 7 5 Point = 5

Gambar 2.2 Bidding sheet Mini Bridge menurut Iskandar (2004: 6).



Keterangan: ♠ Spade

 Heart Diamond Club

NT (No Trump) : Tidak ada *tuff*

Bidding atau penawaran setelah ditambahkan point utara dan selatan tidak sampai 25 dimana kontraknya 1 NT kontrak tidak game harus memenagkan trik 7. Ini menjadi tugas *declearer* atau bos untuk mencapai kontrak yang telah disepakati.

e. Declarer

Menurut Iskandar (2004: 4), *declarer* adalah pemegang kontrak yang berusaha mencari *trick* sesuai kontraknya.

f. Lead

Menurut Iskandar (2004: 2), *lead* adalah mengeluarkan kartu pertama sebelah kiri *declarer* mengeluarkan kartu untuk trik pertama. Selanjutnya yang mengeluarkan kartu pertama adalah si pemegang *trick* kartu pembuka yang ditutup di atas meja dengan posisi *potrait* atau tegak berdiri, ini sebagai awal permainan. Apabila kartu yang ditutup di buka oleh *defender*, maka permainan sudah di mulai apa yang di leadkan lawan, pihak *declarer* harus mengikuti jika kartu *lead* yang di buka *spade* kartu yang di keluarkan adalah *spade*, yang melakukan *lead* adalah sebelah kiri *declarer* atau bos. Permainan berputar searah jarum jam secara bergantian mengeluarkan kartu tidak boleh mendahului mengeluarkan kartu sesuai dengan giliran.

g. Play

Menurut Asbi (2010: 17), *play* adalah setelah diketahui siapa yang menjadi *declarer*, lalu pemain yang duduk di sebelah kiri *declarer* memulai permainan. Ia yang harus memainkan kartu pertama. Pemain yang menurunkan kartu pertama disebut *opening leader*, jika selatan sebagai *declarer*, maka barat adalah *opening leader*. Setelah *opener* memainkan kartu pertama, partner dari *declarer* (yang duduk depan *declarer*) membuka semua kartunya, menyusun di meja, menghadap ke arah partnernya. Partner *declarer* di sebut *dummy* hanya kartu *dummy* yang di buka di meja, sedangkan ketiga pemain lainnya memegang kartunya masing-masing. *Dummy* selanjutnya tidak berperan aktif dalam proses permainan seterusnya. Setelah Barat memainkan kartu pertama, selanjutnya Utara mendapatkan giliran berikutnya (searah jarum jam), tapi *declarer* yang menentukan kartu apa yang dimainkan. Selanjutnya giliran Timur, yang diikuti Selatan (*declarer*). Jadi, *declarer* memainkan 2 pegangan (Utara dan Selatan) melawan kedua lawannya disebut *defender* yang memainkan kartunya masing-masing. Pemain yang *lead* menentukan warna apa yang dimainkan. Contohnya, jika Barat turun dengan *diamond*, maka Utara, Timur, dan Selatan harus turun kartu *diamond*, kecuali tentu saja jika ia tidak memiliki warna yang diminta.

Selama permainan, secara bergiliran (searah jarum jam), setiap pemain meletakkan sebuah kartu diatas meja didepannya. Setiap kali keempat pemain sudah menurunkan kartunyas, selesailah satu putaran permainan. Keempat kartu yang

dimainkan ini disebut 1 trik. Karena setiap pemain memegang 13 kartu, dan semuanya harus dimainkan, maka secara keseluruhan ada 13 trik yang dimainkan.

Permainan berakhir apabila seluruh kartu telah selesai dimainkan. Hasil permainan bergantung pada *trick* yang didapatkan oleh *declarer*, apabila memenuhi kontrak, maka *declarer* akan mendapat *point*, sebaliknya, apabila kontrak *down*, *defender* akan mendapat *point*. *Finest* adalah sebuah cara untuk memenangkan sebuah trik menggunakan kartu yang tidak termasuk tinggi.

h. Scorer Shet/Pensekoran Nilai

Contoh pensekoran dari kontrak 1 NT *declarer* menyelesaikan tugas dengan baik dengan mengumpulkan 7 *trick* dan mendapatkan nilai 90.

Tabel 2.7 Tabel Scorer menurut Iskandar (2004: 29).

NT	NILAI	S/H	NILAI	D/C	NILAI
7	90	7	80	7	70
8	120	8	110	8	90
9	400	9	140	9	110
10	430	10	420	10	130
11	460	11	450	11	400
12	490	12	480	12	420
13	520	13	510	13	440

Tabel 2.8 Tabel Score Sheet menurut Iskandar, (2004: 29)

Board	Kontrak		Hasil	Skor	
	US	TB		US	TB
1	INT	-	7	90	-
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena permainan bridge di Kabupaten Jember, permasalahannya, pola pembelajaran, peningkatan kemampuan bermain, baik pemain maupun pelatih. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini

adalah pendekatan kualitatif karena (1) peneliti bertindak sebagai instrumen utama, karena disamping sebagai pengumpul data dan penganalisis data, peneliti juga terlibat langsung dalam proses penelitian, (2) mempunyai latar alami (*natural setting*), data yang diteliti dan dihasilkan akan dipaparkan sesuai dengan yang terjadi di lapangan, (3) hasil penelitian bersifat deskriptif, karena data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka melainkan berupa kata-kata dan kalimat, (4) lebih mementingkan proses dari pada hasil, (5) adanya batas masalah yang ditemukan dalam fokus penelitian, dan (6) analisis data cenderung bersifat induktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Moleong (2002:48).

Penelitian kualitatif memiliki karakteristik deskriptif maksudnya, dalam penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Laporan penelitian akan berisi pola-pola komunikasi untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen penting lainnya. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berisi informasi perkembangan atau keadaan permainan mini bridge. Penelitian ini akan dilaksanakan di GABSI Kabupaten Jember.

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data yaitu teknik dokumentasi, yakni mengambil sumber-sumber tertulis, sebagaimana yang diungkapkan oleh Arikunto (2006: 131) bahwa dalam mengadakan penelitian yang bersumber pada tulisan, maka teknik yang dipakai dalam pengumpulan data adalah teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi adalah pengumpulan data dari sumber yang berupa catatan, data dalam buku, majalah dan lainnya. (Arikunto, 2006: 253).

Selain itu, metode pengumpulan data lainnya adalah observasi, wawancara dan pencatatan. Observasi atau pengamatan proses belajar misalnya tingkah laku, Arikunto (2006:156) mengungkapkan bahwa mengobservasi dapat dilakukan dengan penginderaan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap. Untuk melakukan observasi dibutuhkan pedoman observasi yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati. Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) terhadap narasumber dalam rangka memperoleh informasi. Dalam penelitian ini yang bertindak selaku pewawancara adalah Peneliti sendiri, sedangkan guru SD Muhammadiyah Kasiyan dan siswa sebagai narasumber. Melalui wawancara, peneliti dapat kontak langsung dengan siswa sehingga mahasiswa dapat mengungkapkan pola komunikasi yang tepat dalam membangun komunikasi. Teknik pencatatan adalah mencatat semua kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Teknik pencatatan diperlukan untuk merekam peristiwa-peristiwa dalam penelitian agar mendapatkan data yang akurat.

Instrumen yang digunakan untuk menggali dan memperoleh data dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Karena dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen utama, sehingga perolehan data sangat tergantung pada apa yang dilakukan oleh peneliti.

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Deskriptif adalah menggambarkan dan menjelaskan semua data yang natural dan alami dengan menggunakan kalimat untuk menjawab dan menjawab tujuan penelitian.

Keabsahan data merupakan hal yang terpenting dalam penelitian. Untuk mengecek keabsahan data akan digunakan teknik pengecekan keabsahan data. teknik pengecekan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (a) triangulasi, (b) ketekunan pengamatan, dan (c) pemeriksaan sejawat (Moleong, 2006:175). Triangulasi adalah suatu teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data. Ketekunan pengamatan dilakukan dengan cara melakukan pengamatan yang teliti, rinci, dan terus-menerus selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini akan diikuti dengan kegiatan wawancara secara intensif sehingga data yang dihasilkan terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan, misalnya subyek berdusta, berpura-pura atau menipu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data, hasil evaluasi dari pemain *mini bridge* (uji coba tahap I atau kelompok kecil), masing-masing dari aspek tersebut akan dideskripsikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Analisis Data Dari Pemain *Mini Bridge* (Uji Coba Tahap I atau Kelompok Kecil)

No.	Aspek	Kriteria
1.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan <i>mini bridge</i> ?	• valid (81.25%)
2.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan menghitung point?	• cukup valid (68.75%)
3.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan nama kartu?	• cukup valid (75.00%)
4.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan menentukan kontrak?	• cukup valid (68.75%)
5.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai materi permainan <i>mini bridge</i> kontrak <i>game</i> ?	• cukup valid (62.50%)
6.	Bagaimana kemenarikan kontrak tidak <i>game</i> bagi pemain?	• cukup valid (75.00%)
7.	Bagaimana kemenarikan latihan <i>Truff</i> bagi pemain?	• cukup valid (68.75%)
8.	Bagaimana kemenarikan latihan kontrak NT bagi pemain?	• cukup valid (75.00%)
9.	Bagaimana kemenarikan latihan menjadi <i>Declarer</i> / bos bagi pemain?	• cukup valid (75.00%)
10.	Bagaimana kemenarikan materi teknik menarik <i>lead</i> ?	cukup valid (68.75%)

11.	Bagaimana kemenarikan materi latihan menjadi <i>dummy</i> ? bagi pemain	cukup valid (68.75%)
12.	Bagaimana kesesuaian latihan <i>Mini bridge</i> dengan point 25 oleh <i>declarer</i> ?	cukup valid (75.00%)

Berdasarkan tabel 4.9 hasil analisis evaluasi pemain *mini bridge* diketahui jumlah total skor responden ($\sum X$) adalah 166 dan jumlah total keseluruhan skor responden ($\sum X1$) adalah 224. Sehingga, persentasenya adalah 74,11 %.

Data hasil penilaian tahap II tersebut di atas yang berbentuk data kualitatif, kemudian dirubah menjadi data kuantitatif seperti pada tabel 4.20 berikut ini.

Tabel 4.20 Data Pemain Hasil Uji Coba Tahap II (Kelompok Besar)

N 0	ASPEK	SKOR							
		X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8
1	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan <i>mini bridge</i> ?	4	3	3	3	3	3	4	3
2	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan menghitung point?	3	3	3	3	3	3	4	3
3	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan nama kartu?	4	4	3	3	3	3	4	3
4	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan menentukan kontrak?	3	3	3	3	3	3	4	3
5	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai materi permainan <i>mini bridge</i> kontrak <i>game</i> ?	3	4	4	4	3	4	4	3
6.	Bagaimana kemenarikan kontrak tidak <i>game</i> bagi pemain?	4	4	4	4	4	4	4	4
7.	Bagaimana kemenarikan latihan <i>Truff</i> bagi pemain?	3	3	4	3	3	4	4	3
8.	Bagaimana kemenarikan latihan kontrak NT bagi pemain?	3	4	4	3	3	3	3	4
9.	Bagaimana kemenarikan latihan menjadi <i>Declarer</i> / bos bagi pemain?	3	4	3	3	3	4	4	4

10	Bagaimana kemenarikan materi teknik menarik <i>lead</i> ?	4	4	3	4	4	4	4	4
11	Bagaimana kemenarikan materi latihan menjadi <i>dummy</i> ? bagi pemain	4	3	3	3	3	4	3	4

N0	ASPEK	SKOR							
		X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8
12.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan <i>mini bridge</i> ?	4	4	3	3	4	4	4	4
13.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan menghitung point?	4	4	4	3	4	4	4	4
14.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan nama kartu?	4	4	4	3	4	4	4	4

Berikut ini adalah analisis data yang dilakukan berdasarkan data hasil evaluasi dari pemain *mini bridge* (uji coba tahap II atau kelompok besar), masing-masing dari aspek tersebut akan dideskripsikan pada tabel berikut.

Tabel 4.21 Analisis Data Dari Pemain *Mini Bridge* (Uji Coba Tahap II)

No.	Aspek	Kriteria
1.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan <i>mini bridge</i> ?	• valid (84.61%)
2.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan menghitung point?	• valid (82.69%)
3.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan nama kartu?	• valid (82.69%)
4.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai latihan menentukan kontrak?	• valid (80.76%)
5.	Bagaimana tingkat kemampuan pemain dalam menguasai materi permainan <i>mini bridge</i> kontrak <i>game</i> ?	• valid (84.61%)
6.	Bagaimana kemenarikan kontrak tidak <i>game</i> bagi pemain?	• valid(98.07%)
7.	Bagaimana kemenarikan latihan <i>Truff</i> bagi pemain?	• valid (82.69%)
8.	Bagaimana kemenarikan latihan kontrak NT bagi pemain?	• cukup valid (75,00%)

9.	Bagaimana kemenarikan latihan menjadi <i>Declarer/</i> bos bagi pemain?	• valid (90.38%)
10	Bagaimana kemenarikan materi teknik menarik <i>lead</i> ?	• valid (98.07%)
11	Bagaimana kemenarikan materi latihan menjadi <i>dummy</i> ? bagi pemain	• cukup valid (75.00%)
12	Bagaimana kesesuaian latihan <i>Mini bridge</i> dengan point 25 oleh <i>declarer</i> ?	• valid (96,15%)

Berdasarkan tabel 4.20 hasil analisis evaluasi Pemain *mini bridge* (Uji Coba Tahap II) bahwa diketahui jumlah total skor responden ($\sum X$) adalah 637 dan jumlah total keseluruhan skor responden ($\sum X1$) adalah 728. Sehingga, persentasenya adalah 87,50 %.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data di atas, fenomena perkembangan permainan *mini bridge* di kabupaten Jember, baik pelatih dan pemain *mini bridge* mengalami peningkatan dan kemajuan. Pada tahap I kriteria yang ditentukan dapat dikatakan bahwa fenomena pengembangan permainan *mini bridge* di GABSI Jember memenuhi kriteria cukup valid, yaitu 74,11%, dan dari hasil uji coba tahap II memenuhi kriteria valid, yaitu 87,50%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permasalahan pengembangan permainan *mini bridge* menurun, beberapa permasalahan bisa diatasi. Pola pembelajaran permainan *mini bridge* terbukti semakin membaik, dapat digunakan dan dipraktikkan dalam proses pembelajaran permainan *mini bridge* secara lebih mudah. Prestasi atau peningkatan kemampuan pemain juga meningkat.

FENOMENA PERMAINAN MINI BRIDGE DI GABSI JEMBER

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas
Indonesia

Student Paper

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off