

**Pengembangan Permainan Papabov Untuk Pembelajaran Bola Voli Siswa Sekolah Dasar****Aditya Wibowo^{1✉}, Tri Nurharsono²**Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia¹²**Article History**

Received : 18 October 2022

Accepted : November 2022

Published : November 2022

Keywords*Development, Volleyball,
Papabov Game.***Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan pengembangan model permainan papabov untuk pembelajaran bola voli pada siswa sekolah dasar dan menguji keefektifan model permainan papabov untuk pembelajaran bola voli pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development*. Subyek penelitian melibatkan 36 siswa untuk uji coba skala kecil dan 73 siswa untuk uji coba skala besar. Untuk instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah berupa lembar evaluasi ahli, lembar kuesioner siswa untuk penilaian kognitif, afektif dan psikomotor. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Hasil analisis data yang diperoleh dari evaluasi ahli bola voli, di dapat rata-rata penilaian 87,34% (Baik). Evaluasi ahli pembelajaran penjas, didapat rata-rata penilaian 91,11% (sangat baik). Hasil analisis data uji coba skala kecil didapat persentase 88,89% (baik). Hasil analisis data uji coba skala besar didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 93,23% (sangat baik). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk model pembelajaran permainan Papabov efektif digunakan pembelajaran bola voli bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Donosari, SD Negeri 2 Jambearum dan SD Negeri 3 Jambearum.

Abstract

The purpose of this research is to produce the development of a papabov game model for volleyball learning for elementary school students and testing the effectiveness of the papabov game model for volleyball learning in elementary school students. This study uses research and development research methods. The research subjects involved 36 students for small-scale trials and 73 students for large-scale trials. The instruments used in data collection are in the form of expert evaluation sheets, student questionnaire sheets for cognitive, affective and psychomotor assessments. The data analysis technique used in this development research is to use descriptive analysis techniques in the form of percentages. The results of the analysis of the data obtained from the evaluation of volleyball experts, obtained an average rating of 87.34% (Good). Evaluation of physical education learning experts, obtained an average rating of 91.11% (very good). The results of the analysis of small-scale trial data obtained a percentage of 88.89% (good). The results of the analysis of large-scale trial data obtained the percentage of appropriate answer choices 93.23% (very good). Based on the results of research and discussion in this skripsi, it can be concluded that the Papabov game learning model product is effectively used in volleyball lessons for fifth graders at SD Negeri 1 Donosari, SD Negeri 2 Jambearum and SD Negeri 3 Jambearum.

How To Cite:

Wibowo A., & Nurharsono, T., (2022). Pengembangan Permainan Papabov Untuk Pembelajaran Bola Voli Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3 (2), 649-656

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi manusia, karena pada dasarnya manusia dilahirkan tanpa membawa apapun kecuali landasan yang perlu dikembangkan untuk kemajuan bahkan manusia dituntut untuk melaksanakan pendidikan baik secara formal, informal, maupun informal. Dengan demikian manusia dalam menjalankan fungsi kehidupannya tidak dapat dipisahkan dan tidak akan pernah lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas diri manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani, rohani, spiritual, materi dan kematangan berfikir, dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Lubay & Purnama, 2020:403).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan dijelaskan terkait pengertian dari pendidikan dan tujuan pendidikan itu sendiri. Pengertian Pendidikan berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan tujuannya adalah untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan jasmani merupakan program dari bagian pendidikan umum yang memberi kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yaitu fisik, gerak, mental dan sosial (Haris, I. N., 2018:110). Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas gerak yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan gerak dan juga untuk mengembangkan karakter siswa (Hananingsih, W., & Imran, A., 2020:30).

Olahraga dan kesehatan juga termasuk dalam lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani yang dapat menjadikan manusia yang memiliki kesehatan jasmani dan rohani. Selain itu, manusia juga memiliki sikap sportif, jujur, bertanggung jawab, disiplin, dan kerja sama

yang akan menjadikan kualitas manusia menjadi lebih baik. Patusuri (dalam Malabara, 2016: 2-3) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan jasmani yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani harus didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, jika salah satu dari unsur tersebut ada yang kurang memadai maka kegiatan pembelajaran kurang maksimal. Masih banyak guru saat mengajar hanya sekedar menggunakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Kurangnya kreatif dan inovatif guru dapat membuat siswa jenuh dan bosan saat pembelajaran. Dengan keadaan tersebut, maka materi yang diterima oleh siswa kurang maksimal.

Olahraga adalah tentang penghargaan dan pemeliharaan kehidupan dan hubungan. Olahraga mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia yang menghasilkan perubahan positif. Penegasan bahwa olahraga penting bagi budaya dan masyarakat dapat menegaskan fakta bahwa olahraga dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan pendidikan karena mempengaruhi sikap, nilai dan kepercayaan masyarakat (Nwankwo & Deemua, 2019:50).

Olahraga adalah suatu kegiatan yang penting bagi manusia, karena dengan berolahraga tubuh akan menjadi sehat. Menurut Mackintosh dan Liddle 2015, olahraga adalah fitur penting dan penting dari masyarakat, menjadi fenomena yang terkait erat dengan elemen sosial, budaya dan pendidikan (Alcala & Garijo, 2017:17).

Proses pembelajaran penjas dapat disampaikan melalui sebuah permainan olahraga. Permainan merupakan aktifitas gerak tubuh yang dilakukan dalam keadaan sadar untuk tujuan bersenang-senang dalam mengisi waktu luang yang dilakukan sendiri atau bersama-sama ditempat terbuka maupun tertutup tapi harus mengutamakan keselamatan bagi pemain yang melakukan permainan. Permainan juga ada yang menggunakan media atau alat untuk di gunakan, salah satu media atau alat yang sering digunakan adalah bola kecil maupun bola besar (Al Farisi, S., & Nurudin, A. A., 2020:745).

Istilah permainan atau bermain sudah tidak asing lagi mulai dari kalangan anak-anak sampai kalangan orang dewasa. Bermain

merupakan suatu kegiatan fisik yang memiliki tujuan bersenang-senang untuk mengisi waktu luang. Anak-anak jika sudah melakukan sebuah permainan kebanyakan sampai lupa waktu, karena terlalu asyik dan senang tanpa ada unsur keterpaksaan saat melakukan hal tersebut. Banyak sekali permainan olahraga maupun permainan tradisional yang dapat digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, salah satunya yaitu permainan bola voli. Permainan bola voli merupakan permainan yang bersifat beregu permainan ini menekankan kerjasama tim serta kekompakan dalam satu regu (Syaleh, 2017:23).

Permainan bola voli adalah suatu permainan yang menggunakan bola untuk dipantulkan (di-volley) di udara hilir mudik di atas net (jaring), dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak daerah lapangan lawan dalam rangka mencari kemenangan. Mem-volley atau memantulkan bola ke udara dapat mempergunakan seluruh anggota atau bagian tubuh dari ujung kaki sampai ke kepala dengan pantulan sempurna (Yusmar, 2017:144). Selanjutnya, menurut Hanggara & Ilahi (dalam Noprian, A., Zulraflī., & Kamarudin, 2020:121) bola voli merupakan cabang olahraga yang cara bermainnya dengan melewatkan bola di atas net, dengan maksud dan tujuannya dapat menjatuhkan bola ke dalam petak lapangan lawan dan untuk mencari kemenangan dalam bermain.

Permainan bola voli memiliki beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain, teknik dasar tersebut harus dikuasai agar dapat bermain bola voli dengan baik. Teknik merupakan prosedur yang telah dikembangkan berdasarkan praktik, dan bertujuan mencari penyelesaian suatu problema pergerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna (Beutelstahl, 2015: 8). Menurut Gazali (dalam Noprian, A., Zulraflī., & Kamarudin, 2020:121) dalam permainan bola voli kita perlu menguasai teknik dasar yang meliputi servis, passing, smash, dan block.

Pengajaran mengenai permainan bola voli di tingkat pelajar, remaja maupun dewasa masih lemah karena sulit untuk dimainkan terutama bagi kalangan anak-anak. Itu dikarenakan terlalu lebar untuk lapangan dan memiliki net yang terlalu tinggi bagi siswa sekolah dasar. Sehingga saat pembelajaran anak-anak cenderung kurang aktif, antusias dan dalam memahami materi yang diberikan juga kurang maksimal.

Guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran penjas akan lebih menarik dan menyenangkan jika disampaikan melalui pendekatan permainan. Siswa akan merasa senang karena dapat mengeksplorasi potensi yang ada pada diri dalam bentuk gerak, sikap, perilaku dan pengetahuan. Hal ini akan berpengaruh terhadap tercapainya tujuan dalam pembelajaran penjas yang meliputi pembentukan ranah afektif, kognitif dan psikomotor.

Hasil observasi wawancara di SD Negeri 1 Donosari Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal mendapatkan hasil dalam pembelajaran gerak dasar ditemukan permasalahan yaitu (1) Nilai siswa dari materi pembelajaran bola voli masih banyak yang mendekati KKM. (2) Peraturan permainan bola voli yang terlalu baku sesuai dengan permainan bola voli yang sebenarnya sehingga sulit untuk dimainkan oleh sebagian siswa dan kurangnya pemahaman siswa dalam melakukan praktik passing bawah pada materi pembelajaran bola voli.

Berdasarkan permasalahan yang harus diatasi tersebut dan khususnya bagi anak-anak sekolah dasar, dikarenakan lapangan yang terlalu besar, net yang tinggi, peraturan bermain yang sulit sehingga siswa kurang antusias dan kurangnya siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru penjas yang ada di sekolah. Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengembangkan pembelajaran bola voli dengan cara memodifikasi permainan bola voli menjadi permainan "papabov" yang mudah dan sederhana untuk dimainkan. Tujuan dari permainan papabov adalah untuk mengenalkan bagaimana cara melakukan passing bawah dengan baik dan benar, melalui pendekatan permainan maka diharapkan siswa akan lebih mudah memahami dan mempraktikkan teknik passing bawah bola voli. Maka diperlukan adanya penelitian yang mengkaji modifikasi permainan olahraga sehingga dapat menghasilkan sebuah permainan yang mudah untuk dimainkan khususnya bagi anak-anak sekolah dasar.

Kelebihan pengembangan permainan dalam pembelajaran penjas pada materi bola voli didukung oleh beberapa hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Irawan (2021:189) dengan judul "Pengembangan Permainan Kasvol terhadap Minat Siswa untuk Bermain Bola Voli saat Pembelajaran PJOK pada Siswa Kelas VI MI Baiturrahman Kedurus Surabaya". Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa pengembangan permainan kasvol valid untuk digunakan sebagai media untuk meningkatkan

minat siswa pada proses pembelajaran PJOK. Hal tersebut dibuktikan dari evaluasi ahli isi materi bahan ajar dengan persentase 95% (sangat baik), praktis untuk diterapkan dengan hasil uji lapangan oleh praktisi lapangan mendapatkan persentase 98% (sangat baik) dan pengembangan permainan kasvol dikatakan efektif dibuktikan dari analisis uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang masing-masing memperoleh persentase 63% (baik), dan 64% (baik).

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2021:294) yang berjudul "Pengembangan Permainan Papa Bolistik untuk Pembelajaran Bola Voli Siswa SD", diketahui bahwa hasil uji coba I dari pengisian kuesioner oleh ahli Penjas dan ahli pembelajaran didapatkan rata-rata 85,33%. Aspek ini memenuhi kriteria baik (digunakan). Hasil dari rata-rata kuesioner dan rubrik penilaian siswa didapatkan 88,08%. Aspek ini memenuhi kriteria baik (digunakan). Hasil uji coba II dari pengisian kuesioner oleh 1 ahli Penjas dan 3 ahli pembelajaran didapatkan rata-rata 91%. Aspek ini memenuhi kriteria sangat baik (digunakan). Hasil rata-rata kuesioner dan rubrik penilaian siswa didapatkan 95,56%. Aspek ini memenuhi kriteria sangat baik (digunakan). Berdasarkan dari hasil penelitian disimpulkan bahwa produk permainan papa bolistik ini dapat digunakan untuk pembelajaran bola voli siswa kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, terbukti bahwa pengembangan permainan dapat menjadikan pembelajaran penjas pada materi bola voli lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dimainkan bagi anak-anak sekolah dasar. Persamaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu, sama-sama mengembangkan permainan untuk pembelajaran bola voli. Hanya saja terdapat perbedaan, yaitu bentuk pengembangan permainannya. Penelitian yang dilakukan Irawan mengembangkan permainan bola voli dalam bentuk permainan kasvol dan penelitian yang dilakukan Setiawan mengembangkan permainan bola voli dalam bentuk permainan papa bolistik, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan permainan bola voli dalam bentuk permainan papabov.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengkaji lebih lanjut melalui penelitian pengembangan dengan judul, "Pengembangan Pembelajaran Bola Voli melalui Modifikasi Permainan Papabov pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Donosari Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal".

METODE

Jenis penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development* merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Menurut pendapat Sugiyono (2017:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pengembangan permainan papabov ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan atau langkah-langkah dalam pengembangan ini akan dijelaskan menggunakan gambar. Prosedur pengembangan ini senada dengan prosedur pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah dalam (Sugiyono 2017:409) yang menyampaikan ada sepuluh langkah atau tahapan dalam penelitian *research and development*, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba skala kecil, (7) revisi produk, (8) uji coba skala besar, (9) revisi produk akhir, (10) produksi masal. Uraian setiap tahapnya adalah sebagai berikut.

Potensi dan Masalah

Peneliti terlebih dahulu melakukan penggalan untuk menemukan permasalahan. Hal ini sependapat dengan Sugiyono (2017:409) penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah.

Pengumpulan Data

Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi wawancara yang meliputi analisis kebutuhan, apakah pengembangan permainan papabov dibutuhkan pada pembelajaran materi bola voli di sekolah. Analisis ini berdasarkan observasi wawancara peneliti, melihat informasi dari guru penjas terkait kurangnya daya serap siswa dalam memahami materi passing bawah dalam pembelajaran materi bola voli. Hal itu dapat digunakan sebagai sumber pendukung dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

Pembuatan Desain Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas, maka selanjutnya dibuatlah produk permainan papabov yang merupakan hasil dari modifikasi permainan bola voli. Dalam produk

yang dikembangkan, peneliti membuat produk yang berdasarkan kajian teori dan observasi wawancara, kemudian dievaluasi oleh satu ahli bola voli dan satu ahli pembelajaran penjas, serta uji coba kelompok kecil. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Donosari Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.

Validasi Desain

Tahapan ini desain produk akan divalidasi dan dievaluasi oleh ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas yaitu Dr. Agung Wahyudi, S.Pd., M.Pd. (ahli bola voli) merupakan dosen bola voli FIK UNNES dan Mauluvi Nazir, S.Pd. (ahli pembelajaran penjas) merupakan guru penjas di SD Negeri 1 Donosari. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan peneliti, produk harus dikonsultasikan kepada ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas supaya hasil produk dapat menjadi baik.

Revisi Desain Produk

Berdasarkan hasil validasi desain oleh ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas, lalu dilanjutkan ke tahap revisi desain produk, sebelum diuji cobakan. Revisi produk diperoleh dari saran-saran dan perbaikan dari ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas.

Uji Coba Produk (Kelompok Kecil)

Tahap selanjutnya merupakan uji coba kelompok kecil dengan mengambil 36 siswa kelas V SD Negeri 1 Donosari Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara total karena melibatkan seluruh jumlah siswa dalam satu kelas. Sebelum mengumpulkan data, responden diberikan penjelasan oleh penulis tentang tata cara pengisian kuisioner produk yang telah disajikan.

Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk dalam kelompok kecil, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil 36 siswa SD Negeri 1 Donosari Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal sebagai perbaikan dari produk yang telah diujikan.

Uji Lapangan Pemakaian (Kelompok Besar)

Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil serta melakukan revisi, tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar. Yang mana pada uji coba kelompok besar ini menggunakan subjek 73 siswa kelas V SD Negeri 1 Donosari, SD Negeri 2 Jambearum dan SD Negeri 3 Jambearum di Kecamatan Patebon Kabupaten

Kendal. Hal ini sesuai dengan Suharsimi Arikunto (2019:254) melakukan uji coba skala besar (antara 15-50 responden). Pada tahapan ini, responden akan diberikan penjelasan oleh peneliti tentang tata cara pengisian kuisioner mengenai produk. Selanjutnya, responden mengisi butir – butir pertanyaan dalam kuisioner yang telah diberikan kepada responden. Dengan adanya uji coba kelompok besar, peneliti dapat mengetahui tanggapan awal dari produk yang telah dikembangkan.

Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil uji coba produk, maka dilakukan revisi produk kedua hasil dari uji coba kelompok besar sebanyak 73 siswa kelas V SD Negeri 1 Donosari, SD Negeri 2 Jambearum dan SD Negeri 3 Jambearum di Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal sebagai perbaikan dari produk yang telah diujikan.

Produk Masal

Hasil akhir produk pengembangan dari uji coba kelompok besar yaitu berupa permainan papabov yang mana permainan tersebut merupakan modifikasi dari permainan bola voli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan pembelajaran bola voli melalui modifikasi permainan papabov pada siswa kelas V SD Negeri 1 Donosari Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal dapat disimpulkan bahwa produk permainan Papabov efektif digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar yang telah dilaksanakan peneliti selama kurun waktu 26 Maret 2022 sampai dengan 28 Mei 2022. Dan hasilnya adalah sebagai berikut.

Deskripsi Data Validasi Ahli Produk Awal

Data yang diperoleh dari pengisian kuisioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk pembelajaran permainan bolvoten dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berikut ini adalah hasil pengisian kuisioner dari ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas pada produk awal.

Tabel 1 Hasil Rata-Rata Skor Penilaian Ahli Produk Awal

No	Ahli	Persentase (%)	Klasifikasi	Makna
1	Ahli Bola Voli	76,00%	Baik	Digunakan
2	Ahli Pembelajaran Penjas	77,33%	Baik	Digunakan
	Rata-rata	76,67%	Baik	Digunakan

Berdasarkan data pada hasil kuesioner ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas pada tabel 1, diperoleh rata-rata presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 76,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pembelajaran permainan Bolvoten ini telah memenuhi kriteria “Baik” oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan Bolvoten untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Donosari dapat digunakan uji coba skala kecil.

Hasil Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 28 Maret s.d. 9 April 2022 produk diuji cobakan kepada siswa putra dan putri kelas V SD Negeri 1 Donosari yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 22 putra dan 14 putri.

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk dalam memperbaiki kualitas produk sebelum digunakan pada uji coba skala besar atau Uji coba kelompok besar.

Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba skala kecil atau kelompok kecil ini dihimpun dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada siswa dapat dilihat pada lampiran.

Keseluruhan data yang didapat dari evaluasi ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas serta uji kelompok kecil atau skala kecil digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki kualitas produk sebelum memasuki tahap uji coba skala besar atau uji coba kelompok besar.

Tabel 2 Hasil Analisis Kuesioner Kenyamanan Produk untuk Siswa

No	Aspek	Persentase (%)	Klasifikasi	Makna
1	Aspek Psikomotor	83,89 %	Baik	Digunakan
2	Aspek Kognitif	90,56 %	Sangat Baik	Digunakan
3	Aspek Afektif	92,22 %	Sangat Baik	Digunakan
	Rata-rata	88,89 %	Baik	Digunakan

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa hasil kuesioner terhadap aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 83,89% termasuk dalam klasifikasi baik, aspek kognitif sebesar 90,56% dalam klasifikasi sangat baik, dan aspek afektif sebesar 92,22% dalam klasifikasi sangat baik. Dari ketiga aspek tersebut dapat dirata-rata berdasarkan data dari kuesioner tentang kenyamanan penggunaan produk untuk siswa dalam lampiran yang dihasilkan pada saat uji coba skala kecil didapat rata-rata presentase pilihan yang sesuai 88,89% yang masuk dalam klasifikasi baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Donosari.

Berdasarkan saran dari ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas pada produk atau model yang telah diujicobakan ke dalam uji coba skala kecil/ uji coba kelompok kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model pembelajaran permainan Papabov diujicobakan dalam uji coba skala kecil pada siswa kelas V SD Negeri 1 Donosari, perlu untuk dicari solusi dan pemecahannya. Hal itu sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model pembelajaran permainan Papabov untuk uji coba skala besar/ Uji coba kelompok besar.

Ketika melaksanakan uji skala kecil, peneliti mencobakan permainan Papabov ini kepada siswa putra dan putri. Pelaksanaannya siswa putri kurang memahami permainan tersebut sehingga permainan Papabov ini terkesan kurang menarik, tetapi siswa putri antusias dalam memainkan permainan tersebut. Hal itu disebabkan karena siswa putri kurang memahami dengan jelas peraturan permainan Papabov. Oleh karena itu, peneliti perlu menekankan dan menjelaskan lebih jelas peraturan permainan Papabov dengan di sertai contoh gerakan.

Saat melaksanakan permainan model permainan Papabov siswa kurang melakukan kerja sama tim sehingga terkesan permainan individu. Oleh karena itu, peneliti perlu menekankan dan menjelaskan agar permainan

dilakukan kerja sama tim, bola tidak langsung dikembalikan ke lawan tetapi di berikan ke teman satu tim dulu jika memungkinkan.

Selain itu, siswa belum melakukan pembagian kerja tim sehingga permainan terkesan didominasi oleh satu pemain. Peneliti perlu menjelaskan agar permainan dilakukan pembagian kerja tim, bola diterima dan dikembalikan oleh pemain yang posisinya terdekat dengan bola yang datang.

Validasi Ahli Uji Coba Skala Besar

Produk pengembangan model pembelajaran permainan papabov pada saat diuji coba dalam skala besar dilakukan validasi oleh ahli yang sesuai dengan penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan satu ahli bola voli dan 2 ahli pembelajaran penjas. Untuk ahli bola voli yaitu Dr. Agung Wahyudi, S. Pd., M. Pd. adalah dosen bola voli jurusan PJKR di FIK UNNES, dan ahli pembelajaran penjas 1 yaitu Mauluvi Nazir, S. Pd. adalah guru penjas di SD Negeri 1 Donosari dan ahli pembelajaran penjas 2 yaitu Iman Kurniawan, S. Pd. Adalah guru penjasorkes di SD Negeri 2 Jambearum dan SD Negeri 3 Jambearum.

Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas pada produk model pembelajaran permainan Papabov.

Tabel 3 Hasil Rata-Rata Skor Penilaian Ahli Skala Besar

No	Ahli	Persentase (%)	Klasifikasi	Makna
1	Ahli Bola Voli	98,67%	Sangat Baik	Digunakan
2	Ahli Pembelajaran Penjas 1	98,67%	Sangat Baik	Digunakan
3	Ahli Pembelajaran Penjas 2	97,33%	Sangat Baik	Digunakan
	Rata-rata	98,00%	Sangat Baik	Digunakan

Berdasarkan data pada hasil kuesioner ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas 1 dan ahli pembelajaran penjas 2 diperoleh rata-rata presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 98,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pembelajaran permainan Papabov ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan Papabov bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Donosari, SD Negeri 2 Jambearum, dan SD Negeri 3 Jambearum dapat

digunakan uji coba skala besar/Uji coba kelompok besar.

Hasil Uji Coba Skala Besar

Produk model permainan Papabov divalidasi oleh ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 11 April s.d. 28 Mei 2022 produk diuji cobakan kepada siswa putra dan putri kelas V SD Negeri 1 Donosari yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 22 putra dan 14 putri, SD Negeri 2 Jambearum yang berjumlah 14 siswa yang terdiri dari 5 putra dan 9 putri, SD Negeri 3 Jambearum yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 13 putra dan 10 putri. Pengambilan sampel secara total dengan menggunakan metode (total sampling). Berikut ini disajikan presentase hasil kuisisioner kenyamanan penggunaan produk untuk siswa terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada uji coba skala besar.

Tabel 4 Hasil Analisis Kuesioner Kenyamanan Produk untuk Siswa

No	Aspek	Persentase (%)	Klasifikasi	Makna
1	Aspek Psikomotor	92,02%	Sangat Baik	Digunakan
2	Aspek Kognitif	93,08%	Sangat Baik	Digunakan
3	Aspek Afektif	94,58%	Sangat Baik	Digunakan
	Rata-rata	93,23%	Sangat Baik	Digunakan

Berdasarkan data pada hasil kuesioner tentang kenyamanan penggunaan produk untuk siswa dalam uji coba skala besar atau uji coba kelompok besar, diperoleh presentase jawaban yang sesuai dengan aspek psikomotor yaitu sebesar 92,02%, aspek kognitif sebesar 93,08% dan aspek afektif sebesar 94,58%. Jadi presentase rata-rata yang didapat sebesar 93,25%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pembelajaran permainan Papabov ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri 1 Donosari, SD Negeri 2 Jambearum dan SD Negeri 3 Jambearum.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk model pembelajaran permainan Papabov efektif digunakan pembelajaran bola voli bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Donosari, SD Negeri 2 Jambearum dan SD Negeri 3 Jambearum. Bagi guru

Penjasorkes, sebagai alternatif dalam menyampaikan materi bola voli dan sebagai salah satu referensi bagi guru untuk dapat mengembangkan produk lain dalam ruang lingkup pembelajaran penjasorkes. Bagi siswa, pemanfaatan produk permainan Papabov diharapkan mampu bekerjasama, toleransi dan menjadikan siswa lebih berkarakter.

REFERENSI

- Alcala, D. H., & Garijo, A. H. (2017). Teaching games for understanding: A comprehensive approach to promote student's motivation in physical education. *Journal of human kinetics*, 59, 17.
- Al Farisi, S., & Nurudin, A. A. (2020). Pengembangan Model Permainan Voli Takraw (Voltak). *Jurnal Syntax Transformation*, 1(10), 745-748.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Beutelstahl, Dieter. 2015. *Belajar Bermain Bola Volley*. Bandung: CV. Pionir Jaya
- Hananingsih, W., & Imran, A. (2020). Modul Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6).
- Haris, I. N. (2018). Model pembelajaran peer teaching dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 4(01).
- Irawan, B., Muhyi, M., & Wiyarno, Y. (2021). Pengembangan Permainan Kasvol Terhadap Minat Siswa Untuk Bermain Bolavoli Saat Pembelajaran PJOK Pada Siswa Kelas VI MI Baiturrahman Kedurus Surabaya. *Jendela Olahraga*, 6(1), 189-196.
- Lubay, L. H., & Purnama, A. D. (2020, February). An effort to improve the playing skill through the application of tool modification in small ball game (a classroom action research). In 4th International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2019) (pp. 403-405). Atlantis Press.
- Malabara, Badharudin Hag. (2016). *Pengembangan Model Permainan Modisco Ball Dalam Pembelajaran Sepakbola Pada Siswa Kelas V Sd Labschool Unnes Tahun Pelajaran 2015*. Semarang: UNNES
- Noprian, A. (2020). Penggunaan metode modifikasi dalam meningkatkan kemampuan smash permainan bola voli. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 120-127.
- Nwankwo, G. O., & Deemua, G. A. (2019). Sports: a Proactive Strategy for Educational Development. *European Journal of Physical Education and Sport Science*.
- Setiawan, E., & Wahyudi, A. (2021). Pengembangan Permainan Papa Bolistik Untuk Pembelajaran Bola Voli Siswa SD. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(1), 294-303.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan RnD*. Bandung : Alfabeta
- Syaleh, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Melalui Media Pembelajaran Lempar Pukul Bola Kertas pada Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Prestasi*, 1(1).
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL
- Yusmar, A. (2017). Upaya peningkatan teknik permainan bola voli melalui modifikasi permainan siswa kelas X SMA Negeri 2 Kampar. *Jurnal pajar (pendidikan dan pengajaran)*, 1(1), 143-152.