

**MODEL PERMAINAN KASVOL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES  
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Febry Dwi Cahyo ✉

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2013

Disetujui September 2014

Dipublikasikan Oktober  
2014*Keywords:*

Service under volleyball;

Development.

**Abstrak**

Para siswa di SD Negeri Rengaspendawa 01 dirasa memiliki hambatan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada pokok bahasan pembelajaran servis bawah bola voli. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini berakibat pada terbatasnya gerak anak. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pengamatan lapangan dan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjasorkes 81,7% (baik), ahli pembelajaran I 85,7% (baik), ahli pembelajaran II 86,7% (baik). Sedang data hasil uji coba skala kecil aspek psikomotorik sebesar 77,8% (baik), kognitif 80% (baik), afektif 77,8% (baik) dan uji coba skala besar aspek psikomotorik 85% (baik), kognitif 95% (sangat baik), afektif 92,3% (sangat baik). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan model pembelajaran servis bawah bola voli melalui permainan kasvol layak digunakan.

**Abstract**

The students at the elementary school Rengaspendawa 01 of perceived barriers to participating in learning physical education in particular on the subject of learning under the volleyball serve. Students tend to be passive in teaching physical education. This resulted in limited movement of the child. This study is a research method that refers to the development of models of Borg & Gall development that has been modified. The data was collected using field observations and questionnaires were obtained from the evaluation of experts, a small test group and field trials. The data analysis technique used is descriptive percentages. From the test results obtained by the expert evaluation data, a physical education 81.7% (good), learning experts I 85.7% (good), a learning II 86.7% (good). Data is being a small-scale trial results psychomotor aspects of 77.8% (good), cognitive 80% (good), affective 77.8% (good) and large-scale trials psychomotor aspects 85% (good), 95% cognitive (very good), affective 92.3% (very good). From these results it can be concluded under the model of service learning through play volleyball kasvol fit for use.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: [pepv\\_cools@yahoo.co.id](mailto:pepv_cools@yahoo.co.id)

ISSN 2252-6773

## PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik secara mendetail dari cabang olahraga yang diajarkan. Tuntutan yang demikian selalu mempengaruhi persepsi dan pola pikir guru pendidikan jasmani. Kenyataan ini dapat dilihat di lapangan, dari hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar belum dikelola sebagaimana mestinya sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif, psikomotor, maupun fisik.

Permainan bola voli termasuk materi permainan bola besar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang wajib diperkenalkan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar. Keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar termasuk di dalamnya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi pokok permainan bola voli ditentukan oleh berbagai komponen yang terlibat.

Proses pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Rengaspendawa 01 pada dasarnya sama seperti pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah lain. Proses pembelajaran yang dimaksud meliputi pemanasan, penjelasan materi, pembelajaran teknik, permainan dan evaluasi. Namun metode yang diterapkan ternyata harus diimbangi dengan ketersediaannya sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pengamatan lapangan ditemukan bahwa ada beberapa kelemahan yang dapat menghambat proses pembelajaran penjas di Sekolah Dasar Negeri Rengaspendawa 01 antara lain; keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana yang dimaksud adalah baik terbatas secara kuantitas maupun kualitasnya, seperti jumlah bola voli yang ada di sekolah hanya 1 dengan kondisinya lumayan rusak, tidak adanya net bola voli dan kondisi lapangan

bola voli yang kurang terawat. Penggunaan bola voli dengan ukuran yang biasa dipakai orang dewasa membuat siswa mengeluh karena tangan mereka sakit. Dengan jumlah sarana dan prasarana yang terbatas membuat kesempatan siswa dalam mempraktikkan gerakan menjadi sangat minim. Hal ini mengakibatkan siswa merasa jenuh dan malas untuk melakukan kegiatan tersebut karena siswa menunggu giliran untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa cenderung pasif. Siswa hanya mengambil peran yang sedikit dalam kegiatan belajar mengajar, keadaan tersebut berakibat pada terbatasnya anak dalam gerak.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu diadakan penelitian pengembangan agar olahraga bola voli lebih menarik dan lebih dikenal serta dapat dimainkan di setiap sekolah terutama sekolah yang memiliki fasilitas bola voli kurang memadai. Dalam hal ini permainan kasti akan dikombinasikan untuk mengembangkan permainan bola voli dengan alasan kasti merupakan permainan yang sudah banyak dikenal siswa sekolah dasar karena merupakan salah satu materi permainan bola kecil yang telah diberikan pada siswa Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini disebut juga suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga *research-based development*. Pengertian metode penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) dalam Punaji Setyosari (2010 : 194), adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Selanjutnya disebut bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) pengembangan produk pembelajaran permainan kasvol, dan (2) menguji keefektifan produk pembelajaran permainan kasvol dalam pencapaian tujuan.

- 1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.

- 2) Siswa kelas V SD Negeri Rengaspendawa 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes yang berjumlah 14 orang.
- 3) Siswa kelas V SD Negeri Rengaspendawa 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes yang berjumlah 22 orang.

#### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli adalah berbentuk kuesioner. Kuesioner digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak sehingga dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk. Yaitu, apakah siswa dapat bermain dengan bentuk lapangan dan peraturan yang dibuat dalam permainan kasvol.

#### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali (1987 : 184) yaitu nilai yang diperoleh dibagi jumlah seluruh nilai dan dinyatakan dalam persen

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Data Uji Coba Kelompok Kecil**

Setelah produk model permainan kasvol divalidasi oleh ahli dan para guru Penjas Sekolah Dasar serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 20 Maret 2013 produk dilakukan uji coba kelompok kecil kepada siswa kelas V SD Negeri Rengaspendawa 01 yang berjumlah 14 siswa. Berdasarkan data uji coba kelompok kecil didapatkan persentase jawaban kuesioner siswa

sebesar 78,6% (baik), sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Rengaspendawa 01.

#### **Analisis Hasil Uji Kelompok Kecil**

Hasil analisis data dari hasil uji coba kelompok kecil oleh evaluasi ahli penjas, didapat rata-rata penilaian 80% (baik). Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran I saat uji coba kelompok kecil, didapat rata-rata penilaian 88% (baik). Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran II saat uji coba kelompok kecil, didapat rata-rata penilaian 86,67% (baik). Berikut ini adalah beberapa permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada kelompok kecil yaitu :

- 1) Siswa cepat merasa lelah karena lapangan terlalu luas.
- 2) Tidak adanya net sebagai acuan keberhasilan siswa melakukan pukulan (servis bawah).

Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli dan guru penjas Sekolah Dasar terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba kelompok kecil yaitu:

- (1) ukuran lapangan diperkecil yang awalnya 30 x 25 meter menjadi 15 x 10 meter,
- (2) penambahan net dengan ketinggian 2 meter yang berjarak 4 meter dari ruang pemukul.

#### **Data Uji Coba Kelompok Besar**

Setelah produk model permainan kaskor direvisi, maka pada tanggal 5 Juni 2013 produk dilakukan uji coba kelompok besar kepada siswa kelas V SD Negeri Rengaspendawa 01 yang berjumlah 22 siswa. Berdasarkan data uji coba kelompok besar didapatkan persentase jawaban kuesioner siswa sebesar 90,8% (sangat baik), sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Rengaspendawa 01.

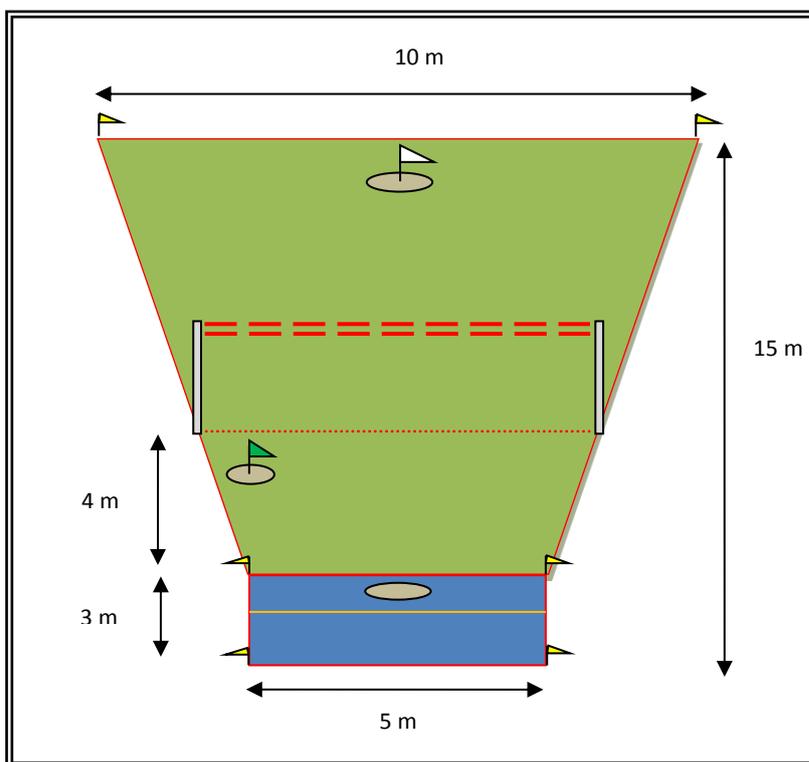
#### **Analisis Uji Coba Kelompok Besar**

Hasil analisis data dari hasil uji coba kelompok besar oleh evaluasi ahli penjas, didapat rata-rata penilaian 81,33% (baik). Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran I saat uji coba kelompok besar, didapat rata-rata

penilaian 89,33% (baik). Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran II saat uji coba kelompok besar, didapat rata-rata penilaian 89,33% (baik).

Prototipe Produk  
Permainan Kasvol  
Lapangan dan Peralatan

Bentuk : segitiga sama kaki.  
Ukuran : panjang 15 m, lebar 10 m.  
Ruang bebas : persegi panjang dengan panjang 5 m dan lebar 3 m.  
Ruang pemukul : berbentuk lingkaran dengan diameter 1 m.



**Gambar Lapangan Kasvol**  
Sumber : Hasil Penelitian 2013  
Keterangan :

Ruang bebas	:	
Tiang pertolongan	:	
Tiang bebas	:	
Ruang pemukul	:	
Penanda batas lapangan	:	
Tiang net	:	
Net	:	

#### A. Peralatan

- (1) Bola : bola plastik berisi balon.
- (2) Tiang hinggap : dua buah tiang dengan tinggi 1,5 m dari permukaan tanah.
- (3) Bendera : delapan helai yang panjang 30 cm dan lebar 20 cm dengan warna berbeda.
- (4) Tiang bendera : enam buah dengan tinggi 0,5 m dari permukaan tanah.
- (5) Tiang net : dua buah tiang dengan tinggi 2 m dari permukaan tanah.
- (6) Rafia: sebagai garis untuk batas.
- (7) Peluit
- (8) Jam

(9) Nomor dada

**B. Lamanya permainan**

Lamanya permainan 2 x 20 menit.

**C. Pemain**

Setiap regu terdiri dari 11 pemain.

**D. Jalannya permainan**

- (1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian.
- (2) Regu yang memenangkan undian berhak bermain dulu sebagai regu pemukul, sedangkan untuk tim yang kalah menjadi regu penjaga.
- (3) Permainan akan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.
- (4) Pemain pertama bersiap memukul bola dengan menggunakan servis bawah.
- (5) Setelah bola dipukul pemain pertama lari menuju tiang pertolongan, atau jika merasa aman pemain bisa langsung melanjutkan lari menuju ke tiang bebas.
- (6) Pemain kedua bersiap untuk memukul bola dan berlari menuju tiang pertolongan atau langsung menuju ke tiang bebas, sementara itu pemain pertama berlari menuju ruang bebas.
- (7) Pemain ketiga dan seterusnya melakukan hal yang sama.
- (8) Pukulan dinyatakan berhasil apabila bola hasil pukulan melampaui net yang berjarak 4 m dari ruang bebas dengan ketinggian 2 m.
- (9) Pemain mendapat 1 poin apabila bola hasil pukulan melampaui net.
- (10) Pemain memperoleh 1 poin tambahan apabila berhasil kembali ke ruang bebas tanpa terkena lemparan bola dari regu penjaga.
- (11) Bola mati apabila bola hasil pukulan jatuh di luar garis batas lapangan.
- (12) Regu penjaga berusaha mematikan lawan dengan cara melempar bola ke pemain lawan (mengenai pemain lawan).
- (13) Pemain dari regu penjaga bisa mengoper bola dengan menggunakan servis bawah.
- (14) Bola harus dioperkan dulu kepada teman sebelum mematikan lawan.
- (15) Jika seorang dari regu pemukul kena lempar, maka dihitung 1 kali mati.

(16) Jika pemain dari regu pemukul ke luar dari batas lapangan maka dinyatakan 1 kali mati.

(17) Pertukaran terjadi apabila regu lawan berhasil dimatikan sebanyak 3 kali.

**E. Pergantian pemain**

Selama permainan berlangsung setiap regu diperbolehkan mengadakan pergantian pemain sebanyak dua kali.

**F. Wasit dan pembantu wasit**

- (1) Pertandingan dipimpin oleh seorang wasit dan dua orang pembantu wasit.
- (2) Tugas wasit memimpin jalannya pertandingan.
- (3) Tugas pembantu wasit ialah membantu wasit khusus dalam hal mengawasi garis, mengawasi apabila terjadi pelanggaran.
- (4) Pencatat bertugas mencatat poin/nilai yang diperoleh masing-masing regu dan mengawasi pergantian pemain.

**G. Penilaian dan penentu kemenangan**

Regu yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak maka regu tersebut yang menjadi pemenang.

**KESIMPULAN**

Permainan kasvol sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena dalam permainan ini terdapat berbagai ranah penjas yaitu lokomotor, nirlokomotor, dan manipulatif. Dari 3 ranah penjas yang terdapat dalam permainan kasvol antara lain sebagai berikut;

- 1) Locomotor, seperti berjalan saat mencari posisi, berlari saat menuju tiang dan melompat saat akan menangkap bola.
- 2) Nirlokomotor, seperti mengayun saat memukul bola dan menghindar ketika akan dimatikan lawan.
- 3) Manipulatif, seperti melempar saat mematikan lawan dan saat menangkap bola hasil pukulan pemain lawan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adang Suherman. 2000. Dasar-Dasar Penjas. Jakarta: Depdiknas.

- M. Mariyanto, Sunardi, dan Agus Margono. 1996. Materi Pokok Permainan Bola Besar II (Bola Voli). Jakarta: Depdikbud
- Muhamad Ali. 1987. Penelitian Pendidikan. Bandung: Angkasa Bandung.
- Punaji Setyosari. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Edisi pertama. Malang: Kencana Prenada media group.
- Slameto. 2010. Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta.
- Yanuar Kiram. 1992. Belajar Motorik. Jakarta: Depdikbud.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta : Depdiknas