



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN TWONET BAGI SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KEDUNGCINO KABUPATEN JEPARA

Wira Cita Panji Wicaksana[✉]

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2014

Disetujui Mei 2015

Dipublikasikan Juni

2015

Keywords:

Volleyball; Learning Model;

Development; Twonet

Games

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran bola voli melalui permainan twonet bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kedungcino kabupaten Jepara. Penelitian Pengembangan ini mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall. Hasil penelitian dan pembahasan dari data evaluasi ahli diperoleh rata-rata 70% (cukup baik), dengan rician ahli Penjas 56% (cukup baik), ahli pembelajaran I 74% (baik), dan ahli pembelajaran II 80% (baik). Sedangkan dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh 84,33% (baik) dan uji coba lapangan 88,96% (sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran bola voli melalui permainan twonet ini telah memenuhi kebutuhan pembelajaran sehingga dapat digunakan bagi siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kedungcino kabupaten Jepara tahun 2012.

Abstract

The purpose of this research is to produce a product development model of learning through play volleyball twonet for students of classes VI Elementary School 1 Kedungcino Jepara district. Research Development refers to the development model of the Borg & Gall. The results of the study and discussion of expert evaluation data obtained an average of 70% (pretty good), with expert rician penjas 56% (pretty good), I 74% learning experts (good), and expert learning II 80% (good). While the results of a small pilot group obtained 84,33% (excellent) and field-testing 88,96% (excellent). It can be concluded that the development model of learning through play volleyball twonet have met the learning needs so that it can be used for students of Grade VI Elementary School 1 Kedungcino Jepara district in 2012.

© 2015 UniversitasNegeri Semarang

[✉]Alamat kores pondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes

KampusSekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: wwicaksana@ymail.com

ISSN 2252-6773

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Penjas (Pendidikan Jasmani) adalah proses pendidikan melalui aktifitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Husdarta, 2009:18). Pendidikan modern berpendapat bahwa bermain merupakan alat pendidikan.

Pendidikan yang baik akan menengahkan bermain sebagai alat pendidikan. Ada beberapa pakar pendidikan yang menyatakan bermain adalah kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia. Ada pula yang mengatakan bahwa bermain adalah bahasa alami seorang anak. Pakar yang lain menyatakan bahwa dalam bermain, anak-anak dapat memperlihatkan kemampuannya, minat dan sikapnya, kedewasaan dan responsnya terhadap semua itu. Ada pendapat lain lagi yang menyatakan bahwa bermain merupakan bumbubumbu yang sangat vital dalam pertumbuhan dan perkembangan baik fisik, mental, maupun sosial anak.

Melalui game, siswa bisa menjadi gembira, aktif, bersemangat, melebur, terbuka, dekat, berani, dan bersifat spontan apa adanya. Dengan demikian sebenarnya pada saat bermain, siswa dibawa menyelam lebih dalam ke bawah sadarnya untuk mengenali hakikat dirinya serta hubungannya dengan lingkungannya. Muncullah aneka ragam kepribadian seseorang, misalnya pemberani atau penakut, periang atau pemalu, terbuka atau tertutup, percaya diri atau rendah diri, egois atau mau berbagi, sombong atau rendah hati, pendendam atau pemaaf, jujur atau pembohong, bisa dipercaya atau berkhianat, sabar atau suka tergesa-gesa teguh atau rapuh, pemurah atau pelit, rajin atau malas, minder

atau suka tantangan, dan sebagainya. (Syaban Jamil, 2009:9).

Keterampilan dasar bermain merupakan sesuatu yang tumbuh dan berkembang pada anak-anak, terutama pada anak usia sekolah dasar. Bermain merupakan cara bagi anak-anak untuk mengekspresikan potensial fisik, mental dan sosio-emosional. Oleh karena itu, bermain apapun sebenarnya sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dari sekian banyak bentuk aktivitas bermain, bola voli merupakan salah satu bentuk permainan cabang olahraga yang memiliki nilai pendidikan sangat tinggi.

Pengajaran olahraga atau pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, khususnya cabang olahraga bola voli, masih sulit diajarkan dalam bentuk aturan cabang olahraga yang sesungguhnya, karena tingkat perkembangan fisik anak masih belum mampu mengatasi beban seberat itu. Oleh sebab itu hampir semua cabang olahraga diberikan dalam bentuk yang disederhanakan atau diminikan yang sesuai dengan tingkat-tingkat perkembangan anak di Sekolah Dasar (M. Yusuf, 1992:188).

Permainan bola voli sudah biasa dimainkan oleh siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Kedungcino. Hal ini terlihat pada saat jam istirahat, sebagian kecil siswa melakukan permainan bola voli. Siswa yang bermain adalah siswa yang memang sudah terampil dalam bermain bola voli, sedangkan sebagian besar siswa hanya melihat saja. Hal ini juga terjadi pada saat materi permainan bola voli. Kebanyakan siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran bola voli. Dalam hal ini, guru penjasorkes Sekolah Dasar Negeri 1 Kedungcino pada saat memberikan materi permainan bola voli belum dikemas dalam bentuk modifikasi yang menarik sesuai karakteristik siswa. Modifikasi hanya dilakukan dengan cara mengurangi luas lapangan dan jumlah pemain saja tanpa memodifikasi aturan dan alat permainan. Kenyataan yang sesungguhnya siswa belum mampu melakukan permainan semacam itu. Terlihat banyak banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pengembalian bola sehingga

permainan lebih cepat mati. Hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan. Selain itu banyak juga siswa yang takut cidera tangan dikarenakan teknik yang digunakan cukup sulit, apalagi saat menerima bola yang melaju keras. Oleh karena itu, penulis menawarkan pengembangan model pembelajaran bola voli dengan permainan bola voli yang sudah dimodifikasi yaitu permainan *twonet* di Sekolah Dasar Negeri 1 Kedungcino. Dalam model pengembangan pembelajaran yang akan diterapkan ini, bertujuan untuk meningkatkan siswa untuk lebih aktif mengikuti materi yang ada dalam kurikulum yang disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang biasanya disebut penelitian berbasis pengembangan (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya untuk pemecahan masalah praktis yang berorientasi pada produk. Masalah yang perlu dipecahkan adalah kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran bola voli. Sedangkan produk yang diharapkan adalah dapat terselenggaranya model permainan bola voli yang bertujuan untuk siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Prosedur pengembangan yang digunakan pada model permainan modifikasi *twonet* dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut antara lain :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan bola voli *twonet*).
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuisisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.

4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji coba lapangan.
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.
7. Hasil akhir berupa model pembelajaran bola voli melalui permainan *twonet* bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Dalam uji coba skala kecil menggunakan subjek uji coba 20 siswa kelas VI sekolah Dasar Negeri 1 Kedungcino kabupaten Jepara yang dilakukan secara random, sedangkan pada uji coba skala besar menggunakan keseluruhan siswa, yakni berjumlah 26 siswa. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara lisan maupun tulisan dari ahli penjas dan pakar pembelajaran penjasorkes terhadap kualitas produk, serta pengamatan terhadap aspek psikomotor siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuisisioner siswa terhadap aspek afektif dan kognitif.

Instrument yang digunakan dalam pengembangan produk ini menggunakan angket, kuisisioner dan pengamatan. Angket digunakan untuk menjaring informasi secara sistematis dari ahli penjas dan pakar pembelajaran. Sedangkan kuisisioner dan pengamatan digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum diuji cobakan dalam uji coba skala kecil, produk yang dihasilkan perlu divalidasi oleh ahli penjaskes dan ahli pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model bola voli *twonet*, yang disertai dengan lembar evaluasi yang berisi aspek model permainan, komentar, saran umum, serta kesimpulan. Data hasil evaluasi ketiga ahli tersebut, didapat rata-rata kualitas model permainan sebesar 70%. Berdasarkan saran dari para ahli, maka dilakukan revisi perbaikan terhadap model

untuk diuji cobakan dalam skala kecil. Revisi yang dilakukan antara lain :

1. Mengganti ukuran lapangan permainan dengan yang lebih proporsional. Hal ini dikarenakan lapangan permainan yang akan digunakan terlalu kecil untuk 4 tim yang masing-masing tim berjumlah 4 orang saat bermain.
2. Mengganti bola yang lebih lebar dan ringan. Hal ini dikarenakan bola yang akan digunakan terlalu kecil dan berat. Dengan bola yang terlalu kecil, siswa akan mengalami kesulitan dalam keakuratan perkenaan bola dengan tangan. Sedangkan siswa akan mengalami kesulitan dengan bola yang terlalu berat kecepatan lajunya akan menjadi lebih cepat serta Selain itu, dengan bola yang berat, siswa belum mampu menggunakannya dengan baik dan masih rawan akan cidera.
3. Servis dilakukan secara bergantian dengan arah dan alur tetap.
4. Membuat peraturan permainan yang lebih fleksibel sesuai dengan gerak dasar dan karakteristik siswa.

Dari data hasil kuisioner siswa pada uji coba skala kecil, model pembelajaran bola voli twonet ini termasuk dalam klasifikasi baik, dengan rata-rata persentase aspek yang diinginkan 84,33% sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar Kedungcino 1 karena telah memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Beberapa permasalahan dan kendala yang muncul ketika model bola voli twonet diujicobakan dalam skala kecil, perlu dicari solusinya. Hal ini sangat diperlukan guna perbaikan terhadap model tersebut. Berikut adalah beberapa permasalahan dan kendala yang muncul ketika model bola voli twonet diujicobakan :

- a. Siswa masih belum paham mengenai cara bermain permainan bola voli model twonet.
- b. Siswa masih kesulitan dalam melakukan servis
- c. Siswa belum bisa melakukan relly panjang.
- d. Siswa masih kesulitan dalam melakukan passing atas.

- e. Game yang dimainkan terlalu lama.

Berdasarkan permasalahan dan kendala yang muncul ketika uji coba skala kecil, maka dilakukan revisi produk agar permasalahan dan kendala yang muncul dapat teratasi. Revisi yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menambah aturan permainan, yaitu servis selain menggunakan servise atas dan servise bawah, boleh dilakukan dengan cara melempar dari bawah dengan kedua tangan.
2. Sebelum memulai permainan, siswa diberi penjelasan mengenai permainan bola voli model twonet dan diberi keterampilan bermain model bola voli twonet, yaitu : passing atas, passing bawah, dan servis.
3. Mengurangi target angka pada tiap set sehingga permainan tidak terlalu lama dimainkan.

Dari data hasil kuisioner siswa pada uji coba skala besar, model pembelajaran bola voli twonet ini termasuk dalam klasifikasi baik, dengan rata-rata jawaban 88,96% sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar Kedungcino 1 karena telah memenuhi kebutuhan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model pembelajaran bola voli melalui permainan twonet dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil evaluasi analisis data yang dilakukan oleh satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran terhadap kualitas produk yang mendapat persentase sebesar 70% (cukup baik) dan hasil analisis data uji coba skala besar yang mendapat tingkat keberhasilan dari segi aspek. kognitif 93,10%, aspek afektif 94,49%, dan aspek psikomotor 79,30% sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kedungcino.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000. Dasar-dasar Penjaskes. Jakarta: Depdikbud
- Aip Syarifuddin dan Muhadi. 1992. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Depdikbud
- Amung Ma'mun. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah DEPDIKNAS
- Annarino. 1980. Metode Pembelajaran Penjas. Bandung: Pionir Jaya
- Dimyani dan Mudjiono. 1999. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Husdarta. 2009. Manajemen Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta
- M. Yunus. 1992. Olah Raga Pilihan Bola Voli. Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan
- Martin Sudarmono. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Sepakbola Gawang Ganda Bagi Siswa SMP Di Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2009/2010. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang
- Nasidah. 1992. Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Depdikbud
- Oemar Hamalik. 2005. Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Perwasitan PP. PBVSI, Dewan & Bidang. 2005. Peraturan Permainan Bola Voli. Jakarta: Pengurus Pusat Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia
- Poerwadarminto. 2003. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusli Lutan. 2000. Strategi Belajar Mengajar Penjaskes. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Soemitro. 1992. Permainan Kecil. Jakarta: Depdikbud
- Sugiyanto dan Sujarwo. 1993. Perkembangan Belajar Gerak I. Jakarta: Depdikbud
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CV Alfa Beta.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2004. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes. Jakarta: Depdikbud
- Syaban Jamil. 2009. "101 Games Cerdas dan Kreatif". Jakarta: Penebar Plus
- Trianto. 2009. Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta: Prestasi Pustaka.