



Pengembangan Permainan Gapai dalam Mata Pembelajaran Penjasorkes pada Pembelajaran *Passing* Atas Bola Voli

¹⁾Junaidi Ahmad Jamal, ²⁾Liska Sukiyandari, ³⁾Sofyan Ardyanto

¹⁾PJKR FKIP Universitas Wahid Hasyim Semarang, Indonesia, ²⁾PJKR FKIP Universitas Wahid Hasyim Semarang, Indonesia, ³⁾PJKR FKIP Universitas Wahid Hasyim Semarang, Indonesia
¹⁾jamal76@gmail.com, ²⁾liskasukiyandari@unwahas.a.id, ³⁾sofyanardyanto@unwahas.ac.id

Info Artikel

Kata Kunci:
Pembelajaran Bola Voli,
Pengembangan, Passing

Keywords:
Development, Gapai Game,
Learning Passing

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMK NU Ungaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Pengembangan model permainan ini melalui beberapa tahapan diantaranya: pendahuluan, penentuan dan pengumpulan materi, pembuatan produk awal, evaluasi dan revisi. Setelah melalui tahap pembuatan produk awal, kemudian produk tersebut divalidasi oleh ahli permainan ahli pembelajaran. Setelah itu produk diuji coba kepada siswa melalui tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas X siswa SMA NU Ungaran. Data dikumpulkan melalui angket, dan wawancara. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa Permainan Gapai layak dijadikan sebagai salah satu pengembangan pembelajaran passing atas dalam permainan bola voli pada siswa sekolah menengah atas. Saran dalam penelitian ini yaitu perlu adanya pengembangan lebih lanjut untuk menyempurnakan bentuk permainan Gapai ini.

Abstract

This research based on the lack of learning facilities at SMK NU Ungaran. This metode is a research and development. Development of this game model through several stages including: introduction, determination and collection of materials, initial product creation, evaluation and revision. After going through the initial product creation stage, then the product is validated by game expert and learning expert. After that the product is tested to students through small group test and large group test. The subject of the test are students of class X of SMK NU Ungaran. Data were collected through questionnaires, and interviews. The conclusion of this research is that the game model of Gapai deserves to be one of the alternative of volley top passing game learning to the students of Senior High School. Need for further development to perfect the form of this Gapai Game

□ Alamat korespondensi:
Jl. Menoreh Tengah X/22 Sampangan Kota Semarang
email: jamal76@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan masa kini mengacu kepada pendidikan dengan multi dimensi yang mengedepankan pendekatan IPTEK. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat inilah yang mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap proses pembelajaran adalah semakin banyak dan bervariasi sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, film, video, televisi, *slide hypertext*, *web*, dan sebagainya. Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya.

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik. Tujuan pendidikan jasmani pada dasarnya untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, moral, sosial, dan emosional.

Kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang sangat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pergaulan yang bersifat mendidik itu terjadi melalui interaksi aktif antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Tugas dan kewajiban seorang guru Pendidikan Jasmani diantaranya adalah mengatur, mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk mencapai seperangkat tujuan dari Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan itu sendiri dan juga menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dengan melibatkan peserta didik aktif dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, dan melalui kegiatan itu akan ada perubahan perilakunya, sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar, kedua peranan itu tidak akan terlepas dari situasi saling mempengaruhi dalam pola hubungan antara dua subyek.

Kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes di sekolah salah satunya disebabkan oleh terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolah. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas, dan inovasi guru penjasorkes dalam proses memberikan materi yang diajarkan kepada siswanya. Pengembangan media pembelajaran sangat penting artinya untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada. Selain itu, media yang dikembangkan sendiri oleh guru dapat menghindari ketidak tepatan karena dirancang sesuai kebutuhan, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan masing-masing. Lebih dari itu, juga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan inovasi para pendidik sehingga dihasilkan profesionalitas pendidik.

Sekolah Menengah Kejuruan Nahdlatul Ulama Ungaran adalah Sekolah Menengah Kejuruan kelompok Teknologi Informasi Komunikasi di Kota Ungaran. Berdasarkan hasil observasi yang pernah dilakukan peneliti selama kegiatan Praktik Pengalaman Mengajar diketahui bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki oleh pihak sekolah masih tergolong kurang jika

dinilai dari jumlah alat dan dibandingkan dengan jumlah siswa yang ada. Salah satu contoh yang terlihat dalam permainan bola voli dimana guru hanya memberikan pembelajaran sesuai dengan keadaan dan kondisi lapangan yaitu dengan memberikan permainan bola voli menggunakan halaman sekolah yang sedang diperbaiki, hal ini dapat membahayakan siswa karena terdapat material bangunan yang berada disekitar halaman sekolah. Bola yang dimiliki dan digunakan masih sangat kurang yaitu hanya ada dua bola voli dibandingkan dengan jumlah siswa dalam setiap kelasnya. Pada proses kegiatan belajar mengajar siswa didapati masih banyak siswa yang belum memahami teknik dasar dalam permainan bola voli terutama pada *passing* atas salah satunya penyebabnya disebabkan oleh penyampaian teori yang kurang maksimal. ditambah dengan kurangnya pengalaman gerak siswa menjadikan kegiatan belajar mengajar belum dapat berjalan dengan baik. Hal ini dapat terlihat dengan masih terdapat siswa yang belum menguasai teknik dasar *passing* atas dalam permainan bola voli dengan benar, baik secara teori maupun secara praktik.

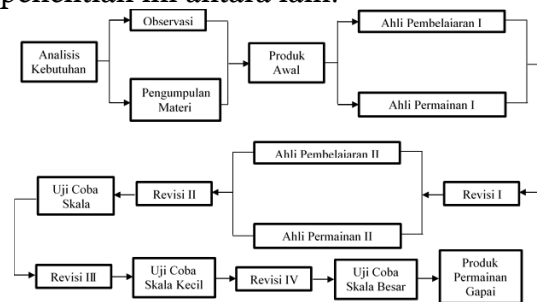
Pengembangan dalam proses pembelajaran perlu diterapkan sebagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya. Modifikasi permainan yang disesuaikan dengan kondisi dan keadaan yang ada perlu dilakukan. Pada saat ini proses pembelajaran yang ada di SMK NU Ungaran belum dikemas dalam bentuk permainan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga siswa secara tidak sadar sedang belajar materi yang dikemas permainan tersebut. Pengembangan model permainan atau modifikasi permainan

akan dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana yang ada pada sekolah.

METODE

Penelitian Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Suharsimi Arikunto (2010:7) mengatakan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah penelitian yang mengadakan percobaan dan penyempurnaan. Dalam penelitian ini *Research and Development* dimanfaatkan untuk menghasilkan model permainan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran materi *passing* atas permainan bola voli.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini antara lain:



Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan

Sebelum diuji coba produk dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Setelah mendapatkan saran maka perlu melakukan revisi tahap satu. Desain uji coba lapangan ada dua tahap yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK NU Ungaran. Subjek uji coba kelompok kecil berjumlah 10 siswa yang dipilih secara acak. Kemudian subjek untuk uji coba lapangan adalah satu kelas X yang terdiri dari 36 siswa.

Instrumen penelitian ini berupa angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media serta peserta didik sebagai responden. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan untuk diberi tanggapan oleh subjek peneliti yang disusun berdasarkan pada kriteria penilaian model pembelajaran.

teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik yang di ubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari angka 1 s/d 5. Skor yang di peroleh kemudian di konveresikan menjadi nilai dengan skala 5 yang di sajikan pada tabel 3.1 menurut sukardjo (Suharyanto, 2007:52)

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Skor	Nilai	Kriteria
$X > 4,21$	A	Sangat Baik
$3,40 < X \leq 4,21$	B	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup Baik
$1,79 < X \leq 2,60$	D	Kurang
$X \leq 1,79$	E	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, ahli permainan memberikan penilaian dengan rata-rata 4,27 termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, ahli pembelajaran memberikan penilaian dengan rata-rata 3.53 termasuk dalam kategori "Baik".

Uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan di SMA NU Ungaran pada 10 siswa kelas X. Tujuan dilaksanakannya uji coba skala kecil adalah untuk mengetahui kualitas model permainan yang dikembangkan pada saat diterapkan dalam pembelajaran sebelum diuji cobakan pada skala besar.

Selama melakukan uji coba kelompok kecil siswa terlihat sangat antusias mengikuti permainan Gapai. Kualitas pengembangan permainan Gapai pada kelompok kecil dinilai dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner penilaian siswa meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Tabel 2. Rerata Hasil Penilaian Uji Skala Kecil

Aspek Penilaian	Rerata	Kriteria
Psikomotorik	3.8	Baik
Kognitif	4.23	Sangat Baik
Afektif	4.21	Baik
Rata-rata	4.08	Baik

Berdasarkan tabel kualitas model permainan Gapai pada uji coba skala kecil pada aspek psikomotorik dengan rerata 3,8 termasuk dalam kategori "Baik". Pada aspek kognitif dengan rerata 4,23 termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Pada aspek afektif dengan rerata 4,21 termasuk dalam kategori "Baik". Dari ketiga aspek yang dinilai pada model permainan yang dikembangkan dapat diambil reratanya, dan rerata dari ketiga aspek tersebut adalah 4,08 termasuk dalam kategori "Baik".

Uji coba kelompok besar yang dilaksanakan di SMA NU Ungaran pada 1 kelas X yang berjumlah 36 siswa. Tujuan dilaksanakannya uji coba skala besar adalah untuk mengetahui kualitas model permainan yang dikembangkan pada saat diterapkan dalam pembelajaran. Kualitas pengembangan permainan Gapai pada kelompok besar dinilai dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner penilaian siswa meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Tabel 3. Rerata Hasil Penilaian Uji Skala Besar

Aspek Penilaian	Rerata	Kriteria
Psikomotorik	4.02	Baik
Kognitif	4.21	Baik
Afektif	4.21	Baik
Rata-rata	4.12	Baik

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa kualitas model permainan Gapai pada uji coba skala besar pada aspek psikomotorik dengan rerata 4.02 termasuk dalam kategori “Baik”. Pada aspek kognitif dengan rerata 4.21 termasuk dalam kategori “Baik”. Pada aspek afektif dengan rerata 4.21 termasuk dalam kategori “Baik”. Dari ketiga aspek yang dinilai pada model permainan yang dikembangkan dapat diambil reratanya, dan rerata dari ketiga aspek tersebut adalah 4.12 termasuk dalam kategori “Baik”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan permainan, dapat disimpulkan bahwa Permainan Gapai layak dijadikan sebagai salah satu pengembangan pembelajaran *passing* atas dalam permainan bola voli pada siswa sekolah menengah atas di SMK NU Ungaran.

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, peran sarana dan prasarana dalam pembelajaran akan sangat mendukung kualitas dan terlaksananya proses pembelajaran penjas yang baik. Masih banyak didapati sekolah-sekolah yang minim akan sarana dan prasarana khususnya pada mata pelajaran penjas. Oleh karena itu, seorang guru pendidikan jasmani harus mampu memanfaatkan lingkungan sekitar guna membuat sebuah pengembangan permainan dengan tujuan untuk mengenalkan permainan dan

meningkatkan kualitas gerak peserta didik.

Permainan Gapai merupakan salah satu pengembangan alat dan permainan bola voli, tujuan dari permainan ini adalah sebagai alternatif pembelajaran materi *passing* atas. Pengembangan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa. Oleh karena itu permainan Gapai dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran materi *passing* atas dalam permainan bola voli.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan untuk pengembangan model permainan ini sebagai berikut:

1. Guru penjasorkes diharapkan menggunakan pendekatan-pendekatan yang lebih bervariasi dalam pembelajaran.
2. Guru penjasorkes hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi kepada siswa dan dapat mengatasi keterbatasan-keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.
3. Perlu adanya penelitian dan pengembangan lebih lanjut untuk mengetahui tingkat efektifitas permainan Gapai dalam pembelajaran *passing* atas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan Terima kasih disampaikan kepada Seluruh Pihak yang telah membantu sehingga penelitian ini bisa terselesaikan. Semoga dapat menjadi amal dan ibadah yang diterima Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Solo: Era Pustaka Utama.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Bahagia, Y. Suherman, A. 2000. *Prinsip Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta, Depdiknas.
- Baharuddin dan Wahyuni, E. N. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Firmansyah, H. 2009. Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal JPJI* (Nomor 3 Volume 2).
- Lestari, N(Ed.). 2008. *Melatih Bola Voli Remaja, Edisi Keempat*. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama.
- Muhajir. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Yudistira. Bandung.
- Paturusi, A. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: PT Asri Mahasatya.
- Purnama, H, A, D. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Loncat Kangkang untuk Siswa Kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta". *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmani, M. 2014. *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Risalian, V, A .2014. "Pengembangan Model Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Melalui Permainan Tabel untuk siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wirosari Kecamatan Wirosari Kabupaten Grobogan Tahun 2014". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SMP/MTs*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sunardi dan Kardiyanto, W, D. 2013. *Bola Voli*. Surakarta: UPT Penerbit dan UNS Press.
- Susanto, H. P. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Adventure Map Edutainment Materi Bola Basket dalam Mata Pelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas X SMK Adhi Yudha Karya Tahun Pelajaran 2016-2017". *Skripsi*. Semarang: Universitas Wahid Hasyim.
- Yudiana, Y. 2012. *Teknik Dasar Bola Voli*.
<http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JU>
R._PEND._OLAHRAGA/196506141990011YUNYUN_YUDIANA/TEKNIK_VOLI.pdf (diakses pada 28 Februari 2018).
- Winataputra, Udin S. dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.