
Pengembangan Permainan Kasvol Terhadap Minat Siswa Untuk Bermain Bolavoli di Kelas VI MI Baiturrahman Kedurus Surabaya

Bayu Irawan¹, Muhammad Muhyi², Yoso Wiyarno³

^{1,2,3}Universitas PGRI Adi BUana Surabaya, Program Pascasarjana Prodi Pendidikan Jasmani
Email: irawanbayu13@gmail.com

Abstract

Students are less active in learning because the learning model is less varied. The problem that arises in learning volleyball at MI Baiturrahman Kedurus is the lack of student interest in doing basic volleyball movements, namely passing and serving, because according to him, volleyball is a boring game. The observation result of PJOK teacher was found that 61.5% of 65 students stated that they were not interested in volleyball. This condition encourages researchers to develop Kasvol games. The research was conducted on grade VI students of MI Baiturrahman Kedurus. This research is a development research using the Borg & Gall model. It can be concluded that the development of the Kasvol game is feasible to be used as a medium to increase student interest in the PJOK learning process. This is evidenced by expert assessment of the content of teaching materials with a percentage of 95% (very good), practice is applied with the results of field trials by field practitioners getting a percentage of 98% (very good) and the development of Kasvol games is said to be effective as evidenced by small group trial analysis. . and large groups respectively get a percentage of 63% (good) and 64% (good)

Keywords: Kasvol Games, student Interest, Volleyball

Abstrak

Siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang variatif. Permasalahan yang timbul saat pembelajaran bolavoli di MI Baiturrahman Kedurus adalah kurangnya minat siswa untuk melakukan gerak dasar permainan bolavoli yakni passing dan servis. Hal ini disebabkan karena bolavoli dianggap permainan membosankan. observasi guru PJOK memperoleh hasil 61,5% dari 65 siswa yang mengatakan tidak tertarik dengan permainan bolavoli. Kondisi ini mendorong peneliti untuk mengembangkan permainan kasvol. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VI MI Baiturrahman Kedurus. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model Borg & Gall. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan 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).

Kata kunci: Permainan Kasvol, Minat Siswa, Bolavoli

History

Received 2020-09-25, Revised 2020-12-12, Accepted 2020-12-30

Pembelajaran merupakan kegiatan guru yang dilakukan secara terprogram dalam desain intruksional yang tujuannya membuat siswa dapat belajar secara aktif dengan menekankan pada penyediaan sumber belajar. Proses pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan guna memperbaiki kualitas pembelajaran agar dapat mencapai tujuan (Dimiyati & Mudjiono 2009:297). Pembelajaran yang merupakan suatu proses belajar dibangun oleh guru guna mengembangkan dan meningkatkan kreatifitas dalam berfikir siswa, serta meningkatkan kemampuan dalam membangun pengetahuan yang baru sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan penugasan yang baik pada materi pembelajaran.

Model pembelajaran secara konvensional perlahan-lahan tapi pasti mulai ditinggalkan dan diganti dengan model-model yang lebih moderen dan mengikuti perkembangan jaman, salah satu dari sekian banyak pembelajaran yang digunakan didalam kurikulum K13 ialah model pembelajaran *cooperative learning*. Menurut Abidin Yunus (2014:241-242) pembelajaran *cooperative learning* merupakan sebuah proses pembelajaran siswa yang didorong untuk bekerjasama dan harus mengoordinasikan usahanya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hakekat pembelajaran kooperatif menurut Yatim Riyanto (2010:267), merupakan metode pembelajaran yang dirancang dan digunakan untuk melatih kecakapan (*academic skills*), keterampilan sosial (*social skill*), dan kemampuan membangun hubungan harmonis dengan orang-orang disekitarnya (*interpersonal skill*).

Pendidikan jasmani adalah untuk membentuk atau mengembangkan individu secara utuh, bukan hanya dari segi psikomotorik saja melainkan dari segi fisik, pikiran, emosi dan jiwa juga (Aji & Winarno, 2016). Pendidikan jasmani merupakan suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Guru pendidikan jasmani harusnya memberikan pengalaman berhasil bagi setiap anak, karena pengalaman berhasil dapat merupakan sumber motivasi (Firmansyah, 2011)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan aspek sosial, pengetahuan dan gerak melalui aktivitas permainan.

Seiring dengan berjalanya waktu perkembangan model pembelajaran dari waktu-kewaktu terus mengalami perkembangan. Model-model pembelajaran yang konvensional perlahan tapi pasti mulai ditinggalkan dan beralih ke model pembelajaran yang lebih modern mengikuti perkembangan jaman. Salah satu pembelajaran yang digunakan di dalam kurikulum K13 adalah model pembelajaran *cooperative learning*. Didalam pembelajaran PJOK selain pembelajaran *cooperative learning* juga mengenal *motor learning* yang dikaitkan dengan keterampilan gerak anak pada saat pembelajaran di lapangan. *motor learning* sendiri berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata yaitu: *motor* dan *learning*, *motor* artinya gerak

Permasalahan yang timbul di lapangan disaat pembelajaran permainan bolavoli di MI Baiturrahman Kedurus Surabaya adalah kurangnya minat siswa dalam melakukan gerakan dasar dari permainan bolavoli seperti *passing* bawah dan servis serta hal ini disebabkan karena si siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan tersebut. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul pada penelitian ini adalah menggunakan modifikasi permainan. Modifikasi permainan merupakan suatu pengembangan materi pembelajaran yang disederhanakan agar dalam pembelajaran tersebut dapat mempermudah siswa belajar (Arif & Hartati, 2016).

Dalam hal ini peneliti ingin menggunakan permainan modifikasi permainan bolavoli melalui permainan kasvol, yang harapan utamanya adalah permainan ini dapat menjadi media untuk meningkatkan minat para siswa dalam permainan bolavoli terutama siswa kelas VI agar pembelajaran permainan bolavoli lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

METODE

Model Pengembangan

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang mengembangkan bahan ajar dalam bentuk buku pedoman kasvol. Pengembangan merupakan suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan juga sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa (Majid 2005:24).

Penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian yang berupaya untuk mengembangkan produk tertentu sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini (Winarno 2016:77).

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat uji coba di MI Baiturrahman Kedurus Surabaya, Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019 /2020.

Langkah-Langkah Penelitian

Langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan model dari Borg &Gall meliputi: (1) *reach and information collecting*, (2) *planning*, (3) *develop Preliminary form of Product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *operational field testing*, (9) *final product revision*, (10) *disemination and implementas* (Sukmadinata, 2006:159-170).

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) ahli desain, ahli materi pembelajaran, dan praktisi (2) Uji coba kelompok kecil terdiri dari 12 kelas VI A dari SDN Kedurus I Surabaya (2) Uji coba lapangan (uji coba kelompok besar) dengan peserta seluruh siswa kelas VI MI

Baiturrahman Kedurus Surabaya yang terdiri dari dua rombel VI A dan VI B dengan total 64 siswa.

Jenis Data

Dalam penelitian ini diklarifikasi menjadi dua macam data yakni data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai angka persentase sedangkan data kualitatif berupa kritikan dan saran yang dikemukakan oleh ahli isi materi, praktisi lapangan dan ahli desain dan siswa yang kemudian digunakan sebagai perbaikan produk ini

Instrumen Pengumpulan Data

Arikunto (2010:203) Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan penelitiannya terdapat menjadi sistematis dan mudah dilaksanakan. Secara garis besar instrument dalam pendidikan jasmani dapat dibedakan menjadi dua macam yakni tes dan non tes. Instrument tes berupa: (1) tes keterampilan, (2) tes tulis, (3) tes lisan, sedangkan yang non tes berupa: (1) angket atau kuesioner, (2) interviu, (3) observasi dan (4) inventori.

Peneliti menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner untuk mengumpulkan data. Kuesioner adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang sesuatu yang ingin diteliti. Angket atau kuesioner digunakan untuk mengungkap data yang berkaitan dengan data pribadi responden, pendapat atau informasi lain yang berkaitan dengan masalah penelitian (Winarno, 2016:99).

Angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup. Kuesioner ini sudah disediakan jawabannya sehingga responden hanya tinggal memilih dengan menjawab dengan cara men *check list* pada kolom yang sesuai dengan pilihannya (kuesioner langsung).

Di dalam sebuah penelitian, kualitas data sangat sangat ditentukan atau tergantung pada kualitas alat pengambil data atau alat ukurnya. Apabila alat ukurnya reliabel dan valid, maka data yang diambil atau dikumpulkan juga ikut reliabel dan valid (Setyosari, 2015:247).

Penelitian ini menggunakan skala *likert* karena yang diukur adalah sikap dan pendapat. Dengan menggunakan skala *likert* ini, responden diminta untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala 4 antara lain: Sangat Setuju (**SS**), Setuju (**S**), Tidak Setuju (**TS**), Sangat Tidak Setuju (**STS**). Dalam pemberian nilai jawaban (skor) bergerak dari angka 4 sampai 1.

Analisis Data

Data yang dikumpulkan melalui penelitian ini berupa data dari siswa, pengumpulan data menggunakan angket yang dikembangkan peneliti, kemudian diisi oleh siswa yang sudah melakukan permainan kasvol yang ditandai dengan tanda centang yang telah disediakan, selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang penyajiannya dalam bentuk persentase. Untuk memberikan

makna dari angka dan pengambilan keputusan pada tingkat kelayakan produk maka digunakanlah ketetapan sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi tingkat pencapaian dengan skala 4

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
76% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
51% - 75 %	Baik	Tidak Perlu Revisi
26% - 50%	Cukup	Direvisi
0% - 25%	Kurang	Sangat Perlu Direvisi

(diadaptasi dari Arikunto 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dalam penelitian ini menghasikan pruduk berupa buku pedoman permainan Kasvol (kasti & voli) yang di dalamnya terdapat aturan, perwasitan dan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam memainkannya. Permainan kasvol merupakan suatu permainan gabungan yakni kasti dan permainan bolavoli. Permainan ini menggunakan aturan serta lapangan kasti dan bolanya menggunakan bolavoli yang dimodifikasi menggunakan bola spon sehingga anak-anak tidak memiliki rasa kuatir tanganya sakit saat memukulnya baik dengan pukulan servis maupun *passing* bawah.

Hasil dari analisis yang telah dilakukan terhadap data penelitian meliputi hasil analisis dari validasi ahli materi bahan ajar, praktisi lapangan, validasi ahli desain, analisis kelompok kecil, dan analisis kelompok besar.

Validasi Ahli isi Materi Bahan Ajar

Dari evaluasi ahli isi materi bahan ajar diperoleh total hasil 95%, sehingga isi meteri dalam produk buku pedoman permainan Kasvol (kasti & voli) ini memperoleh kreteria “sangat baik” dan tidak perlu adanya revisi serta dapat digunakan.

Dari ahli isi materi permaianan bolavoli diperoleh masukan bahwa “Materi atau isi dari produk permainan Kasvol (kasti & voli) sudah baik jika memungkinkan dilengkapi dengan pola latihan-latihan yang lebih bervariasi, sehingga dapat memberikan semangat kepada siswa. Hasil produk yang dihasilkan dmaksimalkan lagi untuk dikembangkan secara meluas terutama di kota Surabaya bahkan kalau bisa dikota lainya agar keterampilan siswa sekolah dasar dalam permainan bolvoli lebih terasah”

Validasi Ahli Desain Bahan Ajar

Dari evaluasi ahli desain bahan ajar diperoleh total hasil 79%, sehingga desain produk buku pedoman permainan Kasvol (kasti & voli) ini memperoleh kreteria “sangat baik” dan tidak perlu adanya revisi serta dapat digunakan.

Dari ahli desain bahan ajar diperoleh masukan bahwa “gambar pada buku diperinci lagi sehingga lebih jelas baik gambar dalam teknik dasar, peralatan yang digunakan dalam permainan ini dan perwastanya dan selanjutnya ditambah lagi refrensi dalam bukunya agar lebih menarik dan tidak membosankan ketika dibaca”.

Data dari Praktisi Lapangan

Dari evaluasi praktisi lapangan diperoleh hasil 98% dari Permainan Kasvol (kasti & voli) ini memperoleh kreteria “sangat baik” dan tidak perlu adanya revisi dan dapat diterapkan di lapangan.

Dari teman sejawat atau praktisi lapangan yang memiliki keahlian dibidang permainan bolavoli diperoleh masukan bahwa “permainan Kasvol (kasti & voli) memiliki karakteristik gerakan yang ada pada permainan bolavoli dan dapat diterapkan sebagai permainan untuk siswa kelas VI yang memiliki kebutuhan gerak yang lebih banyak dan sebagai media agar kedepannya lebih menyukai permainan bolavoli. Untuk kedepannya permainan ini bisa dikembangkan lagi agar lebih sempurna dalam segi teknik dasarnya dan bisa dilombakan tingkat kecamatan maupun kota”.

Analisis Data Kelompok Kecil, dan Kelompok Besar

Analisis angket kelompok kecil terdiri dari 12 siswa kelas VI A SDN 1 Kedurus. Dapat disimpulkan bahwa Perolehan skor untuk semua indikator memperoleh total skor 880 dengan persentase 63% dengan kategori “baik” sehingga produk ini layak sehingga dapat dilanjutkan ke kelompok besar.

Analisis angket kelompok besar terdiri dari 65 siswa kelas VI A (34) dan VI B (31) MI Biturrahman Kedurus. Dari seluruh indikator di atas yang telah dijumlahkan mulai didapatkan skor 4824 dengan nilai presentasi 64% dengan kategori “baik” sehingga produk ini dapat dikatakan layak digunakan dan produknya telah selesai dalam tahap uji coba.

PEMBAHASAN

Menurut (Rahayu, 2014) Permainan modifikasi bolavoli mini “serpassring” dalam sebagai alternatif media pembelajaran permainan bola besar penjasorkes yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar Permainan bolavoli mini “serpassring” dalam pembelajaran penjasorkes dapat meningkatkan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa. Permainan bolavoli mini “serpassring” dalam pembelajaran penjasorkes juga dapat meningkatkan denyut nadi siswa. Permainan kasvol sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena dalam permainan ini terdapat berbagai ranah penjas yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif (Pratama, 2014)

Dari penelitian yang relevan diatas dapat dilihat banyak sekali manfaat yang diperoleh saat melakukan modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK. Hasil dari penelitian yang dilakukan di lapangan yang menggunakan modifikasi permainan kasvol (kasti & voli) pada kelas VI di MI Baiturrahman juga menemukan hasil yang selaras dengan penelitian relevan di atas, bukan hanya minat bermain bolavoli siswa yang meningkat namun ketrampilan dalam melakukan *passing* bawah dan juga servis juga terasah secara tidak langsung saat melakukan permainan ini, tak lupa nilai-nilai sosial seperti

tanggung jawab, kerjasama dan kejujuran juga terbangun saat memainkan permainan asvol (kasti & voli).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam tesis ini maka dapat disimpulkan bahwa produk buku pedoman permainan Kasvol (kasti & voli) valid dan layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan minat siswa pada proses pembelajaran PJOK dalam permainan bolavoli. Hal itu berdasarkan pada hasil evaluasi ahli isi materi bahan ajar dengan nilai persentase 95% dengan kategori “sangat baik” dan penilaian ahli desain bahan ajar memperoleh nilai presentase 79% dengan katgori “sangat baik”.

Produk hasil pengembangan permainan Kasvol (kasti & voli) praktis untuk diterapkan dan dapat digunakan di lapangan, hal ini sesuai dengan penilaian praktisi lapangan yang memperoleh nilai dengan persentase 98% dengan katagori “sangat baik”.

Produk dari permainan Kasvol (kasti & voli) efektif digunakan untuk meningkatkan minat siswa untuk bermain bolavoli saat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat nilai persentase 63% dengan kriteria “baik”, sedangkan dan uji coba kelompok besar didapat nilai persentase 64% dengan kriteria “baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika aditama.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, Y. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Gramedia Grup.
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Winarno, M. E. (2016). *Metode Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Universitas Negri Malang (UN PRESS).
- Aji, B. S., & Winarno, M. E. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Kelas VIII Semester Gasal. *Jurnal Pendidikan*, 1(7), 1449–1463.
- Arif, M., & Hartati, S. C. Y. (2016). Sasminta Christina Yuli Hartati Pengertian Modifikasi permainan Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4, 185–

193.

- Firmansyah, H. (2011). Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1), 30–33.
- Pratama, B. A. (2014). Journal of Physical Education , Sport , Health and Receptions. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 102–108.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Rahayu, S. (2014). Pengembangan Model Modifikasi Permainan Bolavoli Mini “Serpassring” Pembelajaran Penjasorkes Sd Kelas V. *Journal of Physical Education and Sports*, 3(2).