

PENGEMBANGAN PERMAINAN *LIBERATE HOSTAGES* UNTUK PEMBELAJARAN SERVIS BOLAVOLI KELAS X DI SMA NEGERI 1 CANGKRINGAN YOGYAKARTA

THE DEVELOPMENT OF LIBERATE HOSTAGES FOR SERVICE TECHNIQUE LEARNING IN VOLLEYBALL OF GRADE X AT STATE SENIOR HIGH SCHOOL 1 CANGKRINGAN YOGYAKARTA

Oleh: Nanang Ariyanto, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
Email: nnngaryntopersonal@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah permainan yang digunakan untuk pembelajaran servis bolavoli yang diberi nama Liberate Hostages, dengan produk akhir berupa buku panduan permainan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan melalui tahapan penelitian: (1) Menganalisis potensi dan masalah, (2) Studi literatur dan pengumpulan informasi, (3) Mendesain produk awal, (4) Pembuatan produk awal, (5) Revisi produk awal, (6) Pembuatan produk uji coba, (7) Uji coba terbatas, (8) Revisi produk uji coba terbatas, (9) Uji coba kelompok besar, (10) Revisi produk kelompok besar. Subyek penelitian adalah ahli materi, ahli praktisi dan 40 siswa kelas X SMA Negeri 1 Cangkringan. Data dikumpulkan melalui angket dan kuesioner berupa penilaian kualitas permainan dan saran perbaikan produk. Data kualitatif dianalisis statistik deskriptif. Hasil penelitian pada ujicoba terbatas, dari ahli materi dan ahli praktisi masing-masing memperoleh persentase sebesar 77% dan 64%, semuanya memperoleh kategori “layak”. Serta dari siswa memperoleh persentase sebesar 87,50% dengan kategori “sangat layak”. Pada ujicoba kelompok besar, dari ahli materi, ahli praktisi, dan siswa masing-masing memperoleh persentase sebesar 89.9%, 85.2% dan 85.23% dan semua memperoleh kategori “sangat layak”.

Kata Kunci : Pengembangan, Permainan, Pembelajaran, Servis, Bolavoli.

Abstract

The purpose of this research is to create a game which is able to be used for learning service technique named Liberate Hostages, and the final result is a manual book of game. This research is a research and development (R&D) in which the research stages are : (1) analyzing potentials and problems, (2) doing literature review and information gathering, (3) designing initial product, (4) composing initial product, (5) revising limited trial product, (6) composing trial product, (7) limited trial, (8) revising limited trial product, (9) large group trial, (10) revising large group product. The research subjects are materials expert, practitioner, and 40 students of grade X at State Senior High School 1 Cangkringan. The data gathering uses questionnaire which has assessment of game quality and suggestion of product improvement. Qualitative data is analyzed using descriptive statistic. The results in limited trial, both from material experts and practitioner expert, are 77% and 64% which included in “appropriate” category. From the students, it is 87.50% which belonged to “very appropriate” category. In large group trial, the percentage are 89.9%, 85.2%, and 85.23% each of them is from material experts, practitioner expert, and the students. They are included in “very appropriate” category.

Keywords : Development, Game, Learning, Service, Volleyball.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani diharapkan dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan, penalaran, dan penghayatan nilai-nilai, serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Penjasorkes merupakan sebuah program pembelajaran yang memberikan perhatian pada semua domain pembelajaran, yaitu: aspek psikomotorik, aspek kognitif dan aspek afektif. Permainan bola besar merupakan salah satu materi pokok dari lingkup permainan dan olahraga yang bertujuan untuk mengembangkan koordinasi gerak peserta didik melalui aktivitas permainan beregu. Pembelajaran permainan bola besar di Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X sesuai kurikulum terbarunya yaitu kurikulum 2013, berorientasi pada aktivitas fisik yang mengarah pada analisis gerak serta menunjukkan praktik keterampilan gerak dengan koordinasi gerak yang baik. Sehingga implementasi terhadap analisis gerak dan praktik keterampilan dasar gerak peserta didik nantinya dapat disempurnakan dan dapat diperhalus kembali.

Penggunaan metode *drill* pada pembelajaran servis ini secara tidak

langsung terlihat membosankan dan menjenuhkan bagi peserta didik, serta membuat siswa yang menunggu gilirannya asyik mengobrol dengan temannya, pandangan kemana-mana, hanya pasif ditempat saja sehingga keaktifan peserta didik itu sendiri terlihat sangat kurang. Dalam sisi lain, metode pembelajaran ini juga kurang menarik atensi mereka dan kurang begitu menantang sisi adrenalin peserta didik untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya. Tanpa merendahkan penggunaan metode *drill* itu sendiri, menurut peneliti penggunaan metode *drill* di dalam pembelajaran servis bolavoli ini sangat kurang efektif, sebab dari beberapa masalah yang ditemukan ditakutkan malah akan membuat kurang tercapainya secara maksimal tujuan pembelajaran dari proses pembelajaran semacam itu.

Pembelajaran melalui sebuah permainan akan dirasa lebih efektif dan maksimal dalam pembelajaran tersebut. Dalam bermain tentunya ada aktivitas jasmaninya, aktivitas jasmani yang ada dalam bermain tersebut dapat dikelola untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang akan dicapai. Rasa senang yang dihasilkan dari proses bermain sangat memungkinkan bahwa bermain dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani secara efektif dan

efisien. Selain itu, bukankah bermain juga sangat digemari oleh semua orang, sehingga dapat dipastikan tidak menemui kesulitan untuk membuat peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran tersebut. Dengan sebuah permainan tersebut secara otomatis akan memunculkan sisi kreatifitas peserta didik dan rasa tertantangnya adrenalin peserta didik untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya. Dengan begitu ketika apa yang ingin dicapai dalam permainan tersebut kurang maksimal, siswa akan terpicu untuk berpikir bagaimana agar dapat menemukan cara guna mengatasi permasalahan yang sedang dihadapinya saat pembelajaran tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin membantu guru penjasorkes, khususnya di SMA Negeri 1 Cangkringan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan diatas dengan mengembangkan sebuah permainan baru untuk digunakan dalam proses pembelajaran servis bolavoli. Peneliti akan memunculkan suatu permainan yang menarik, menyenangkan, dan menantang yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi servis bolavoli agar lebih efektif dan efisien. Permainan tersebut tentunya harus mampu meningkatkan antusias siswa, atensi siswa dan keaktifan siswa, serta membuat

peserta didik merasa tertantang adrenalinnya untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan model (*Research and Development/ R&D*) Borg and Gall (via Sugiyono 2013: 532) dengan tahapan yang telah disesuaikan, untuk menghasilkan sebuah produk permainan yang diwujudkan dalam buku panduan permainan untuk pembelajaran servis bolavoli.

Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah pengembangan permainan *liberate hostages* untuk pembelajaran servis bolavoli kelas X di SMA Negeri 1 Cangkringan Yogyakarta.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pengambilan data dilakukan pada hari Rabu dan Kamis tanggal 04 dan 12 Mei 2016 di SMA Negeri 1 Cangkringan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini antara laian ahli materi, ahli praktisi, dan siswa kelas X

SMA Negeri 1 Cangkringan yang berjumlah 40 orang.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menggunakan angket dan kuesioner. Angket diajukan kepada ahli materi dan ahli media, berupa butir-butir penilaian dan evaluasi terhadap produk. Sementara kuesioner diajukan kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Cangkringan, berupa pertanyaan yang diajukan kepada siswa guna mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Data instrumen penilaian pada angket, diuji Validitas dengan nilai *alpha* 5% dan diuji Reliabilitas untuk setiap komponennya. Selanjutnya dianalisis dan dikonversikan menjadi nilai skala lima (Likert). Sehingga diperoleh data deskriptif persentatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebuah pertanyaan dikatakan valid apabila nilai *r* hitung lebih besar dari nilai *r* tabel. Dengan jumlah responden sebanyak 40 orang dan menggunakan nilai *alpha* 5% didapat nilai *r* table 0,312. Sehingga aspek-aspek pertanyaan yang diajukan kepada responden dikatakan reliable, jika nilai cronbach's *alpha* lebih besar dari 0,60. Berikut adalah data uji

validitas dan reliabilitas masing-masing aspek :

No	Aspek	Validitas	Reliabilitas
1	Kognitif	0,647	0,854
2	Psikomotorik	0,686	0,738
3	Afektif	0,484	0,717
Keterangan		Valid > 0,312	Reliabel > 0,60

Setelah dinyatakan valid dan Reliabel, angket diberikan kepada subjek penelitian yaitu ahli materi, ahli praktisi dan siswa kelas X SMA Negeri 1 Cangkringan. Bertujuan untuk menilai produk yang sedang dikembangkan. Sehingga diperoleh data sebagai berikut

Setelah dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli praktisi, selanjutnya produk dapat diujicobakan kepada kelompok terbatas dengan kriterian minimum penilaian "Layak". Dengan skor yang diperoleh dari ahli materi dan ahli praktisi, dapat disimpulkan bahwa produk permainan *liberate hostages* untuk pembelajaran servis bolavoli telah siap untuk diujicobakan. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas menggunakan responden sebanyak 12 siswa (6 putra dan 6 putri) kelas X SMA Negeri 1 Cangkringan.

A. Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas

No	Subjek	Hasil Penilaian		
		Jumlah	Rata-Rata	Persentase
1	Ahli Materi 1	60	4,0	80%
2	Ahli Materi 2	56	3,7	74%
3	Ahli Praktisi	48	3,2	64%

Dari hasil penilaian uji coba terbatas diatas menunjukkan bahwa perolehan penilaian dari ketiga ahli semuanya memperoleh kategori “Layak”. Sementara data hasil kuesioner siswa dalam uji coba terbatas mendapatkan persentase sebesar 87,50% dan memperoleh kategori “Sangat Layak”. Meskipun dengan hasil tersebut, masih terdapat banyak evaluasi dari responden uji coba. Maka dari itu produk permainan *liberate hostages* untuk pembelajaran servis bolavoli segera diperbaiki lagi. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar terhadap 28 siswa kelas X SMA Negeri 1 Cangkringan.

B. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Subjek	Hasil Penilaian		
		Jumlah	Rata-Rata	Persentase
1	Ahli Materi 1	67	4,46	89,2%

2	Ahli Materi 2	68	4,53	90,6%
3	Ahli Praktisi	64	4,26	85,2%

Hasil data pada kuesioner siswa dalam uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 85,23%. Berdasarkan tabel di atas dan hasil data kuesioner siswa maka diperoleh hasil keseluruhan dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini membuktikan bahwa produk permainan *liberate hostages* untuk pembelajaran servis bolavoli sudah sangat layak dan efektif untuk dipergunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penilaian untuk aspek kualitas permainan pada tahap 1, dari ahli materi 1 mendapatkan persentase sebesar 80% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari ahli materi 2 mendapat persentase skor sebesar 74,66% dengan kategori “Layak”. Dan dari ahli praktisi mendapatkan persentase skor sebesar 64% dengan kategori “Layak”. Serta dari kuesioner yang diisi para siswa dalam uji coba 1 diperoleh presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 87,48%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *liberate Hostages* ini telah memenuhi kriteria “Sangat Layak” sehingga dapat digunakan

untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Cangkringan.

Hasil penilaian untuk aspek kualitas permainan pada tahap 2, dari ahli materi 1 mendapatkan persentase sebesar 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari ahli materi 2 mendapat persentase skor sebesar 90,7% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan dari ahli praktisi mendapatkan persentase skor sebesar 85,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Serta dari kuesioner yang diisi para siswa dalam uji coba 2 diperoleh presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 82,78%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *Liberate Hostages* ini telah memenuhi kriteria “Sangat Layak” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Cangkringan.

Permainan *liberate hostages* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil dari evaluasi ahli materi dan ahli praktisi diatas, maka produk permainan *liberate hostages* ini dikatakan layak sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Cangkringan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan permainan *liberate*

hostages untuk pembelajaran servis bolavoli kelas X di SMA Negeri 1 Cangkringan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan saran dari beberapa pihak:

1. Bagi pengembang permainan *liberate hostages* ini dapat menjadi pedoman untuk penelitian selanjutnya.
2. Permainan *liberate hostages* ini tentunya dapat dikembangkan kembali untuk memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran terutama pada penjasorkes.
3. Apabila dikemudian hari pembaca yang budiman ingin mengembangkan permainan ini untuk kemajuan pendidikan jasmani, mungkin diperhatikan kembali pada prinsip-prinsip pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Barbara L. Viera & Bonnie Jill Fergusson. (2004). *Bola Voli Tingkat Pemula*. Penerjemah: Monti. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhammad Muhyi Faruq. (2009). *Seri Olahraga dan Kesehatan untuk*

*Pelajar: Meningkatkan Kebugaran
Jasmani Melalui Permainan dan
Olahraga Bola Voli. Yogyakarta:
Grasindo.*

Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun
Skripsi, Tesis, dan Disertasi (STD).*
Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2014). *Prosedur
Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan
Jasmani.* Solo: ESA Grafika.