

**PENGEMBANGAN VIDEO PENGENALAN PELANGGARAN PEMAIN
DALAM ISYARAT WASIT PADA CABANG OLAHRAGA BOLA VOLI**

E-JOURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Kepelatihan Olahraga



Oleh:

Damar Aji Widiyatmoko

NIM. 12602241107

**PRODI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

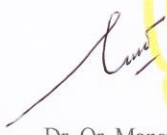
PERSETUJUAN

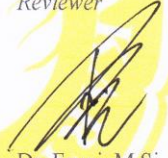
Jurnal yang berjudul “Pengembangan Video Pengenalan Pelanggaran Pemain dalam Isyarat Wasit pada Cabang Olahraga Bola Voli” yang disusun oleh Damar Aji Widiyatmoko, NIM 12602241107 ini telah ditinjau oleh pembimbing dan *reviewer*.

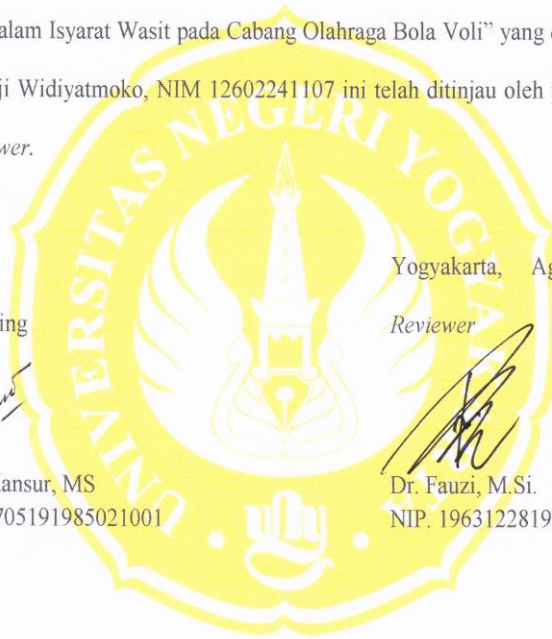
Yogyakarta, Agustus 2019

Pembimbing

Reviewer


Dr. Or. Mansur, MS
NIP. 195705191985021001


Dr. Fauzi, M.Si.
NIP. 196312281990021002



PENGEMBANGAN VIDEO PENGENALAN PELANGGARAN PEMAIN DALAM ISYARAT WASIT PADA CABANG OLAHRAGA BOLA VOLI

THE DEVELOPMENT OF PLAYERS VIOLATION ON REFEREE SIGNAL INTRODUCTION VIDEO IN VOLLEY BALL SPORT BRANCH

Oleh: Damar Aji Widiyatmoko, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta,
damaraji04@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video perwasitan dalam cabang olahraga bola voli yang disusun secara jelas, lengkap dan menarik yang bertujuan untuk lebih memudahkan atlet serta masyarakat umum dalam memahami isyarat perwasitan bola voli dengan baik khususnya dalam pelanggaran yang dilakukan oleh pemain saat pertandingan berlangsung. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan beberapa langkah, yakni : identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan bahan, desain produk, pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba, produk akhir. Subjek penelitian pada kelompok kecil 12 orang yang terdiri dari atlet dan uji coba kelompok besar adalah 30 orang yang terdiri dari atlet YUSO Sleman. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen berupa lembar penilaian. Teknik analisis data penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan video pengenalan pelanggaran pemain dalam isyarat wasit pada cabang olahraga bola voli layak digunakan. Hasil tersebut diperoleh dari validasi isi tentang materi oleh ahli materi sebesar 95% serta validasi isi media oleh ahli media sebesar 95% berarti masuk dalam kategori baik/layak. Berdasarkan uji coba kelompok kecil didapati hasil sebesar 86,9% dan dalam uji coba kelompok besar mendapatkan hasil sebesar 90,3% berarti masuk dalam kategori baik/layak. Dengan ini disimpulkan video ini baik/layak digunakan. Saran dari penelitian yaitu video ini bisa dikembangkan lagi ke dalam bentuk aplikasi.

Kata kunci : *video, pelanggaran pemain, perwasitan, bola voli.*

Abstract

This research was aimed to develop video of matters pertaining to referee in a volley ball sport branch that was composed clearly, completely and interesting aimed to more easier athletes and also public community in understanding volley ball referee matters pertaining to signal well especially in violation conducted during competition held. This was a research and development (R&D) study. This research was conducted with some stages include: potential and problems identification, material gathering, product design, product making, expert validation, product revision, experiment, final product. The research products was in small group of 12 consisted of athletes and big group experiment of 30 consist of YUSO Sleman athletes. Data gathering technique used instrument in form of assessment sheets. Research data analysis technique was descriptive qualitatively and descriptive quantitatively. The research result was a video composed systematically, clearly and interactively with research percentage from media expert of 95% and also feasibility percentage from material experts of 86.9% and big group experiment of 90.3%. Therefore these video media was declared feasible and has

been tested to be used as training media and referee violation signal learning in volley ball sport branch

Keywords: *video, players violation, matters pertaining to referee, volley ball.*

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan salah satu alternatif paling efektif dan aman untuk memperoleh kebugaran jasmani dan kesehatan. Kebugaran jasmani dan kesehatan dapat diperoleh dengan berolahraga atau melakukan aktifitas fisik, olahraga juga dapat mengangkat derajat seseorang yakni dengan berbagai prestasi yang diraih melalui kejuaraan *multievent*.

Olahraga yang berkembang tidak hanya bersifat rekreasi, perkembangan olahraga prestasi di Indonesia juga terjadi sangat pesat, terbukti dengan banyaknya cabang olahraga yang ada di Indonesia yang terus berkembang hingga saat ini. Olahraga bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah berkembang di masyarakat Indonesia, baik di desa, sekolah maupun klub, hal ini disebabkan karena olahraga bola voli memerlukan peralatan yang sederhana serta mendatangkan kesenangan bagi yang bermain. Seperti yang dikatakan oleh Yunus (1992:1) bahwa: “olahraga bola voli dapat dilaksanakan oleh semua lapisan masyarakat, dari anak-anak sampai orang tua, laki-laki maupun perempuan, baik masyarakat kota

maupun desa. Olahraga ini sudah berkembang menjadi olahraga yang digemari.”

Permainan bola voli dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing tim terdiri dari 6 orang yang bertujuan dasar memantulkan bola dan bola tidak boleh menyentuh tanah. Prinsip bermain bola voli adalah mendapatkan skor dengan cara menjatuhkan bola di daerah permainan lawan, dan mencegah pemain regu lawan bermain untuk melakukan hal yang serupa. Permainan bola voli memiliki berbagai macam peraturan dan pelanggaran yang dirumuskan oleh FIVB (*Federation International of Volley Ball*) sebagai induk bola voli dunia, dan pada masing-masing pelanggaran terdapat isyarat-isyarat yang berbeda dari wasit. Hal ini membuat sebagian besar atlet bola voli maupun orang awam yang menonton pertandingan bola voli mengalami kesulitan dalam memahami, dikarenakan banyaknya isyarat wasit dalam permainan bola voli, terkadang pada saat permainan berlangsung pemain tidak tahu apa kesalahan yang diperbuat oleh kawan atau lawan sehingga bisa menghasilkan poin, hal ini sedikit banyak memicu keributan ataupun protes baik dari

pemain maupun penonton dalam suatu pertandingan bola voli.

Adanya perkembangan perubahan peraturan permainan bola voli dari tahun ke tahun oleh FIVB sebagai badan olahraga bola voli tertinggi di dunia juga mempengaruhi pengertian tentang peraturan permainan bola voli, maka dari itu PBVSI (Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia) sebagai badan tertinggi olahraga bola voli nasional selalu mengadakan pelatihan wasit untuk berbagai tingkatan secara rutin dan bertahap. Minimnya fasilitas pendukung pelatihan dan pembelajaran wasit khususnya tingkat daerah atau pertama membuat proses pemahaman terkesan lambat, karena sebagian besar peserta pelatihan wasit tingkat daerah baru pertama kali mendapatkan materi perwasitan bola voli secara resmi dan umumnya belum begitu mengerti dan memahami keseluruhan peraturan pertandingan cabang olah raga bola voli. Pemberian materi perwasitan dilakukan dengan membagikan makalah serta peraturan resmi bola voli yang dibuat oleh PBVSI, pemateri menjelaskan isi makalah dan buku peraturan resmi bola voli dengan membacakan serta memberi keterangan sedangkan peserta pelatihan mendengarkan dan diperbolehkan

bertanya jika kurang paham. Proses pelatihan dan pembelajaran seperti ini membuat sebagian besar peserta pelatihan jenuh dan tidak sedikit juga yang mengalami kebingungan tentang materi yang diberikan karena peserta hanya dapat membayangkan gerakan atau peristiwa yang ada di dalam materi pelatihan wasit bola voli.

Menurut pembahasan diatas, peneliti menganalisa perlu adanya pengembangan media pelatihan dan pembelajaran tentang pelanggaran pemain dalam isyarat wasit pada cabang olahraga bola voli. Peneliti memilih video sebagai pengembangan media pelatihan dan pembelajaran. Pengenalan dalam bentuk video dinilai peneliti dapat memudahkan seseorang untuk memahami suatu gerakan, karena video memberikan gambaran kejadian secara langsung yang dapat memperkuat penjelasan materi peraturan permainan bola voli yang ingin disampaikan. Sebelum peneliti mengembangkan video pengenalan isyarat wasit bola voli, terlebih dulu telah dikembangkan atau dibuat video tentang isyarat wasit cabang olahraga bola voli yang sudah banyak sekali ditemukan di internet. Peneliti juga banyak menemukan video di situs *YouTube* yang menampilkan kesalahan atau pelanggaran

yang dilakukan oleh pemain dalam suatu pertandingan bola voli. Namun video yang ditampilkan kebanyakan belum ada yang memakai bahasa Indonesia sebagai penjelasan dan penguatan keterangan pada pelanggaran maupun sinyalnya, komposisi materi video yang kurang lengkap dan menarik dinilai peneliti sebagai sumber kekurangan sebagian besar video yang telah dikembangkan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud mengembangkan media video pengenalan isyarat pelanggaran wasit dalam cabang olahraga bola voli. Penelitian ini fokus pada permasalahan pengenalan isyarat pelanggaran wasit bola voli yaitu tentang video pengenalan isyarat pelanggaran wasit dalam cabang olahraga bola voli.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2012: 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Gay (2000: 99) penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan

sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Van den Akker (2009: 50) mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yakni pengembangan *prototipe* produk dan perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan *evaluasi prototipe* produk tersebut.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di klub bola voli YUSO Sleman dengan cara melakukan uji coba produk atau penilaian terhadap aplikasi dengan menggunakan angket kuisisioner. Uji coba produk ini dilakukan dengan dua kali, yang pertama uji coba kelompok kecil dilakukan di klub bola voli YUSO Sleman pada 14 Mei 2019. Selanjutnya uji coba kelompok besar di klub bola voli YUSO Sleman pada tanggal 1 Juni 2019.

Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah atlet klub bola voli YUSO Sleman yang sudah pernah mengikuti pertandingan atau kejuaraan resmi yang diselenggarakan oleh PBVSI. Ujicoba tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan.

Tahap pertama adalah uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden 12 atlet dan tahap selanjutnya adalah uji

coba kelompok besar dengan jumlah responden 30 atlet.

Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini adalah hasil penilaian angket yang diberikan kepada sampel dengan produk video. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket kuisisioner.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa kuantitatif yang bersifat penilaian menggunakan angka. Persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasekan dan disajikan tetap berupa persentase.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian. Berdasarkan jumlah pendapat atau jawaban tersebut, kemudian peneliti mempersentasekan masing-masing jawaban menggunakan rumus perhitungan kelayakan menurut Sugiyono (2012: 559), adalah sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan data selanjutnya dibuat dalam bentuk persentase dengan dikalikan 100%. Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media video

pelanggaran pemain dalam isyarat wasit pada cabang olahraga bola voli dalam penelitian pengembangan ini digolongkan dalam empat kategori kelayakan dengan menggunakan skala sebagai berikut:

Table 1. Kategori Persentase Kelayakan.

No.	Persentase	Kelayakan
1	<40%	Tidak Baik/Tidak Layak
2	40%-55%	Kurang Baik/Kurang Layak
3	56%-75%	Cukup Baik/Cukup Layak
4	76%-100%	Baik/Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (2002: 210)

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban dan keterangan penilaian 1: Sangat tidak setuju/sangat tidak layak, 2 : Tidak sesuai/tidak layak, 3 : Sesuai/layak, 4 : Sangat sesuai/sangat layak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan hasil uji coba produk video pengenalan pelanggaran pemain dalam isyarat wasit pada cabang olahraga bola voli.

Setelah menghitung skor rata-rata tiap butir pernyataan dan menghitung persentase tiap butir pertanyaan berdasarkan hasil penelitian jawaban

responden, kemudian dilakukan interpretasi hasil jawaban dari setiap butir pernyataan.

Selanjutnya menghitung jumlah skor total setiap dimensi pertanyaan dan menghitung besarnya jumlah skor minimal dan maksimal untuk setiap dimensi.

Kategori penilaian berdasarkan pada rentang skor minimal dan maksimal. Rentang skor <40 % dari skor minimal dan maksimal, kategori tidak layak. Rentang antara 40% - 55% dari skor minimal dan maksimal, kategori kurang layak. Rentang antara 56% - 75% dari skor minimal dan maksimal, kategori cukup layak. Rentang antara 76% - 100% dari skor minimal dan maksimal, kategori layak.

Hasil analisis data untuk masing-masing dimensi produk aplikasi menyatakan bahwa secara keseluruhan, produk video pengenalan pelanggaran pemain dalam isyarat wasit pada cabang olahraga bola voli dengan tingkat kelayakan materi sebesar 95% dan dari kelayakan media sebesar 95%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil didapati hasil sebesar 86,9% dan dalam uji coba kelompok besar sebesar 90,3% sehingga dari keseluruhan masuk dalam kategori baik/layak

Pembahasan

Pengembangan video pelanggaran pemain dalam isyarat wasit pada cabang olahraga bola voli ini didesain dan diproduksi sebagai media pelatihan dan pembelajaran bagi pemain bola voli pada khususnya dan penonton bola voli pada umumnya yang memudahkan pengguna video ini untuk memahami dan mengerti tentang isyarat perwasitan bola voli khususnya pada materi pelanggaran yang dilakukan oleh pemain pada saat permainan bola voli berlangsung. Penelitian ini mengalami beberapa tahapan yaitu dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar, revisi produk dan produksi.

Produk ini dikembangkan dengan kerja sama oleh seorang yang ahli dalam bidang teknik multimedia. Video ini akan mudah diakses dan didapatkan karena video ini sudah dibuat dengan format *MP4* sehingga dapat dengan mudah dikirim dan diputar dengan perangkat yang sudah banyak digunakan oleh semua orang seperti *laptop*, *komputer*, *smartphone* dan lain-lain. Video ini juga akan mudah dimengerti dan dipahami

karena isi materi dari aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia. Selain itu terdapat juga pertanyaan umpan balik yang membuat pengetahuan pengguna video untuk kembali mengingat materi video pelanggaran pemain dalam isyarat wasit pada cabang olahraga bola voli yang sudah ditampilkan atau dijelaskan. Video yang sejenis sudah cukup banyak ditemukan di *YouTube* dan yang membedakan antara video ini dan sejenisnya yaitu lebih mempermudah dalam pemahaman materi karena sudah menggunakan bahasa Indonesia hal lain yang membedakan terletak dalam materi yang disediakan karena lebih spesifik dalam penjelasan baik dari materi pelanggaran maupun materi isyarat perwasitannya.

Setelah produk selesai dibuat maka produk mengalami validasi dari ahli materi dan ahli media. Validasi dari ahli materi menunjukkan hasil penilaian 95% yang berarti baik serta mendapatkan revisi seperti perubahan background agar tampilan video tidak terlalu mencolok. Setelah validasi ahli materi, video ini mengalami validasi dari ahli media yang menunjukkan hasil penilaian 95% yang berarti baik serta mendapatkan beberapa saran yaitu video dilengkapi dengan tambahan gambar ataupun video

pendukung pada beberapa pelanggaran yang memerlukan pemahaman yang lebih mendalam dan perubahan tata bahasa agar lebih komunikatif.

Uji coba pada video ini dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam uji coba kelompok kecil, video ini mendapat hasil penilaian 86,9% yang masuk dalam kategori baik/layak. Video ini mendapatkan beberapa saran atau perbaikan dalam uji coba kelompok kecil. Pada uji coba kelompok besar video ini mendapat hasil penilaian 90,3% yang masuk dalam kategori baik/layak. Video ini tidak mendapat saran perbaikan dalam uji coba kelompok besar.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan dua tahap yaitu dari uji coba kelompok kecil ke uji coba kelompok besar produk ini mendapat kenaikan dalam segi tampilan dari 88,3% menjadi 90,2%, segi materi dari 86,5% menjadi 90,53, segi keterbacaan dari 86,9% menjadi 92,7%, maka hasil total penilaian dari uji kelompok kecil ke uji kelompok besar mengalami kenaikan dari semula 86,9% menjadi 90,3% atau bisa dikatakan meningkat 3,4% yang berarti video sudah baik dan layak untuk diproduksi secara massal.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian pengembangan video pengenalan pelanggaran pemain dalam isyarat wasit pada cabang olahraga bola voli ini baik dan layak digunakan. Sebagai sarana untuk mempermudah dalam pelaksanaan pelatihan dan pembelajaran isyarat pelanggaran wasit dalam olahraga bola voli secara individu maupun kelompok. Pengguna hanya perlu memutar video melalui perangkat pemutar yang sudah banyak digunakan oleh semua orang seperti *laptop*, *komputer*, *smartphone* dan lain-lain.

Video ini mendapat respon bagus dari pelaku atau atlet bola voli yang menjadi responden penelitian ini mulai aspek tampilan, materi dan keterbacaan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji coba kelompok besar mengenai video pengenalan isyarat pelanggaran wasit bola voli tentang tampilan mendapat presentase nilai 90,2% yang berarti baik/layak, dari segi materi mendapat presentase nilai 90,3% yang termasuk dalam kategori baik/layak, serta dalam keterbacaan mendapat presentase nilai 92,7% yang termasuk dalam kategori baik/layak. Total uji coba kelompok besar video pengenalan isyarat pelanggaran

wasit bola voli adalah 90,3% yang masuk dalam kategori baik/layak.

Implikasi Hasil Penelitian

Hasil pengembangan media video pengenalan isyarat pelanggaran wasit dalam olahraga bola voli dapat digunakan sebagai sarana pelatihan dan pembelajaran bagi pelaku dan penikmat olahraga bola voli untuk lebih mengerti dan mendalami macam-macam pelanggaran dan isyarat yang diberikan oleh wasit dalam olahraga bola voli yang benar dengan cukup mudah dan efektif karena mudah diputar dan didapatkan serta dikemas dengan menarik.

Mendapatkan respon positif dari video yang telah dibuat ini menunjukkan bahwa IPTEK sangat berperan penting dalam perkembangan dunia olahraga khususnya bola voli dan dengan video ini diharapkan mampu untuk meningkatkan pengetahuan tentang perwasitan dalam olahraga bola voli khususnya pelanggaran yang dilakukan oleh pemain dalam suatu pertandingan bola voli. Dengan bertambahnya pengetahuan tentang pelanggaran dalam permainan bola voli diharapkan pemain akan lebih bisa menguasai teknik bola voli yang benar sehingga kualitas pertandingan bola voli lebih dapat ditingkatkan dan sehingga

dapat memicu animo penonton atau penikmat olahraga bola voli.

Saran

Video pengenalan isyarat pelanggaran wasit dalam olahraga bola voli ini masih bisa dikembangkan lagi agar menjadi video yang lebih baik lagi. Bisa ditambahkan variasi pengeditan dalam keterangan tentang terjadinya pelanggaran agar lebih menarik dan lebih jelas atau bisa juga ditambahkan materi perwasitan yang lain diluar materi pelanggaran dalam permainan bola voli. Untuk pengembangan selanjutnya peneliti berharap video ini bisa dikembangkan menjadi suatu produk aplikasi perwasitan bola voli, dengan dibuatnya aplikasi perwasitan bola voli maka cakupan materi yang bisa disampaikan bisa lebih banyak sehingga dapat memuat materi perwasitan bola voli secara keseluruhan. Selain itu jika video pengenalan isyarat pelanggaran wasit dalam olahraga bola voli dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah aplikasi, maka produk pelatihan dan pembelajarn materi perwasitan olahraga bola voli ini akan semakin mudah diakses dan didapatkan sehingga dapat menambah pengetahuan mengenai perwasitan dalam olahraga bola voli dan

mengangkat pamor olahraga bola voli di semua kalangan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi revisi) Jakarta: Rineka Cipta.
- Gay, L.R. (2000). *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application. Second Edition*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: C.V. Alfabeta.
- Van den Akker. 1999. *Principles and Methods of Development Research*. Pada J. Van Den Akker, R.Branch, K. Gustafson, Nieven, dan T. Plomp (eds), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 1-14). Dordrech: Kluwer Academic Publishers.
- Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Kependidikan.