

Pengembangan Metode Pembelajaran Servis Bawah Permainan Bola Volly Siswa Kelas V SDN 15 Sembawa

Chaeril Saputra^{1*}, Ferri Hidayad², Jujur Gunawan Manullang³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Jasmani, ²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP, Universitas PGRI Palembang
Email: chairilsaputra56@gmail.com^{1*}

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Pengembangan Model Pembelajaran Servis Bawah Permainan Bola Volly Siswa Kelas V SDN 15 Sembawa. Penelitian Ini Bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran servis bawah guna meningkatkan kemampuan servis bawah pada permainan bola voli siswa. Penelitian Ini Merupakan Penelitian R&D. Penelitian Ini Berjumlah 12 Siswa Yang Dibagi Menjadi 2 Kelompok Yaitu Tim A dan Tim B. peneliti membuat suatu produk permainan yaitu dalam bentuk Suatu Video Permainan Servis Bawah bola volly. Permainan ini di design semudah mungkin, seperti kita ketahui anak SD memiliki kekurangan pada pengetahuan. Berdasarkan Penilaian dari ahli materi Model permianan bola Volly untuk anak SDN 15 Sembawa. Berdasarkan penilaian dari uji coba awal Model permianan Bola Volly untuk anak SDN 15 Sembawa perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa uji coba awal dengan memperoleh nilai 75 % Berdasarkan pedoman kriteria validasi model permainan yang dikembangkan termasuk dalam kategori **efektif**, berdasarkan penilaian dari uji coba akhir Model permianan bola volly untuk anak SDN 15 Sembawa. Hasil angket respon siswa terhadap permainan Bola Volly ini memperoleh skor 85 % dari keseluruhan sepuluh butir penilaian angket. Hasil perhitungan berada pada kategori **Sangat Efektif**. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa model permainan bola Volly Untuk anak SDN 15 Sembawa "**Sangat efektif**" digunakan pada pembelajaran olahraga. bahwa skor yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah 80 % dengan kategori **layak**.

Kata Kunci: Pengembangan, Servis Bawah

Abstract

The problem in this research is "How to Develop a Learning Model for Underhand Service in Volleyball Games for Class V Students at SDN 15 Sembawa. This research aims to develop a learning model for underserving in order to improve underserving abilities in student volleyball games. This research is R&D research. This research There were 12 students who were divided into 2 groups, namely Team A and Team B. The researcher made a game product, namely in the form of a volleyball ball underhand service video game. Based on the assessment of material experts, the volleyball game model for children at SDN 15 Sembawa. Based on the assessment of the initial trial of the Volly Ball game model for children at SDN 15 Sembawa, it can be seen that the initial trial with an acquisition value of 75% Based on the guidelines for validating the game model developed is included in the effective category, based on the assessment of the final trial of the game model Volleyball for SDN 15 Sembawa students. The results of the student response questionnaire to this volleyball game obtained a score of 85% of all ten questionnaire assessment items. The calculation results are in the Very Effective category. From these values it can be concluded that the Volly ball game model for children of SDN 15 Sembawa "Very effective" is used in sports learning. That the score obtained from the expert validation material is 80% in the feasible category.

Keywords: Development, Under Services

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya bentuk bimbingan, pengajaran dan latihan untuk mempersiapkan manusia dalam menghadapi peranannya pada masa yang akan datang. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 serta berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadikan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Permendiknas: No. 23 Tahun 2006).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah mempunyai arti penting bagi pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disekolah bukan hanya meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik jasmani anak, melainkan memberikan pengalaman dibidang kognitif, afektif, psikomotor dan fisik bagi anak. Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu ditangani sungguh-sungguh dan juga memperhatikan adanya sarana dan prasarana yang dapat menunjang suasana pembelajaran yang kondusif. Untuk mencapai keberhasilan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi antara lain: guru, siswa, sarana dan prasarana serta kurikulum. (Risalian, 2014)

Salah satu materi pendidikan jasmani untuk siswa sekolah dasar yaitu permainan. Macam cabang olahraga yang diajarkan siswa Sekolah Dasar di antaranya permainan bola voli. Banyak manfaat yang diperoleh dengan bermain bola voli yaitu dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampuan jasmani. Manfaatnya bagi rohani yaitu kejiwaan, kepribadian dan karakter.

Permainan bola voli berkembang menjadi cabang olahraga yang sangat digemari masyarakat. Permainan bola voli dilakukan oleh semua lapisan masyarakat, dari anak-anak sampai orang tua, laki-laki maupun perempuan, masyarakat kota sampai masyarakat desa.

Langkah awal dalam pembelajaran bola voli pada siswa sekolah dasar yaitu diajarkan macam-macam teknik dasar bola voli. Maksud dan tujuan diajarkannya macam-macam teknik dasar bola voli yaitu, agar siswa memahami dan menguasainya sehingga akan memiliki keterampilan bermain bola voli. Berdasarkan macamnya teknik dasar bola voli dibedakan menjadi dua yaitu, teknik tanpa bola dan teknik dengan bola. Teknik tanpa bola dan teknik dengan bola merupakan dua komponen yang saling berkaitan dalam pelaksanaan permainan bola voli. Teknik dasar dengan bola meliputi: (1) passing, (2) servis, (3) umpan, (4) *smash*, dan (5) bendungan (*block*).

Teknik dasar servis mempunyai peranan penting dalam permainan bola voli. Berdasarkan jenisnya, servis bola voli dibedakan menjadi dua macam yaitu servis bawah dan servis atas. Pentingnya peranan servis maka harus diajarkan kepada siswa agar siswa memahami dan menguasainya, sehingga dapat melakukan servis dengan baik dan benar. Servis bawah merupakan salah satu jenis servis bola voli yang paling sederhana dan mudah dilakukan terutama bagi pemula termasuk siswa SD.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan peneliti dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SDN 15 Sembawa, proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah SDN 15 Sembawa secara keseluruhan sudah baik, dalam artian guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sudah mengemas pembelajarannya sesuai submateri yang diajarkan kepada para siswa. Peneliti menemukan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang ada di Sekolah SDN 15 Sembawa. Permasalahan yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya kemampuan siswa SD tersebut dalam melakukan servis bawah. Siswa sekolah dasar pada umumnya yang belum menguasai teknik servis bawah, merasa belum siap bahkan belum memiliki kekuatan yang memadai, sehingga mengalami kesulitan untuk melakukan servis bawah. Ini biasanya dialami oleh anak-anak yang kurang senang dengan olahraga apalagi bagi siswa putri.

Kurangnya sarana seperti bola mini, bola lunak, model pembelajaran yang kurang efektif merupakan faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan servis bawah bola voli. Selain itu, jarang sekali seorang guru menciptakan variasi-variasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan siswanya. Misalnya belajar servis menggunakan bola mini, bola plastik, belajar servis dari jarak dekat dan lain sebagainya. Hal ini sangat penting untuk diperhatikan dalam pembelajaran keterampilan terutama untuk anak pemula. Kondisi yang tidak memungkinkan untuk membelajarkan siswa dengan sarana yang ada, menuntut guru berkreativitas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Selain itu, guru juga harus mengerti peraturan-peraturan, teknik, dan taktik bermain bola voli. Seorang guru dituntut memiliki kreativitas dalam menyusun suatu perencanaan program pengajaran teknik gerakan dari yang sederhana kearah yang lebih kompleks, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu. Seorang guru harus mengetahui dan memahami bentuk-bentuk permainan yang cukup sederhana dan mampu menerapkan metode pembelajaran yang tepat, sehingga mudah dipahami anak didik yang baru mengenal permainan bola voli.

Sri Mawarti (2009: 69) yang mengatakan bahwa bola voli merupakan permainan yang dimainkan dalam bentuk kerja sama tim dan dibatasi net. Setiap tim berusaha untuk melewati bola secepat mungkin kearah lawan dengan menggunakan teknik dan taktik yang sah.

Dalam mengembangkan kemampuan servis bawah bola voli, maka seorang guru harus mampu menerapkan model mengajar yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang ditempuh adalah model pembelajaran servis bawah, model pembelajaran ini merupakan bentuk latihan keterampilan yang dilakukan secara bertahap dari keterampilan yang dipelajari, dimana siswa diberikan pengajaran secara bertahap, langkah demi langkah. Melalui model pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat lebih menguasai kemampuan servis bawah dalam pembelajaran bola voli.

Pukulan servis adalah pukulan pertama yang mengawali rentetan bolak-baliknya bola dalam permainan (Nazar, 1982: 13).

Menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi (2012: 187), "Servis atau sajian adalah pukulan permulaan yang dilakukan oleh pihak yang berhak melakukan servis untuk memulai menghidupkan bola ke dalam permainan atau tindakan untuk menghidupkan bola ke dalam permainan." Sukintaka dkk. (2009: 37) mengatakan, Teknik servis tangan bawah itu sikap permulaan: mula-mula berdiri di petak servis dengan kaki kiri agak lebih ke depan daripada kaki kanan (bagi mereka yang tidak kidal). Pegang bola dengan tangan kiri. Lambungkan bola ke atas tidak terlalu tinggi, pada saat itu pula tangan kanan ditarik ke bawah belakang.

Suatu pembelajaran harus memiliki nilai atau seni tersendiri yang mampu membuat seorang peserta didik meraih prestasi yang baik. Pencapaian pembelajaran yang efektif banyak model atau metode yang bisa dipakai untuk meningkatkan kualitas hasil dari pembelajaran tersebut.

Pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model pengembangan yang saya teliti adalah peserta didik lebih cepat memahami materi yang telah diberikan oleh para pendidik, peserta didik bisa mengembangkan kemampuannya dan memacu para pendidik agar kreatif dalam memberikan materi pada saat pelajaran berlangsung dan peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun emosional. Kekurangan dalam metode ini adalah peserta didik yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran. Pengertian dari model dalam pembelajaran adalah sebuah rancangan yang dapat digunakan sebagai acuan atau perwujudan dalam suatu pengembangan. Sedangkan menurut Snelbecker "model adalah perwujudan suatu teori atau wakil dari proses dan variabel yang tercakup dalam teori".

Yuliani Nurani Sujiono. Bambang Sujiono, Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak (Jakarta : PT. Indeks, 2010), h.66 jadi model biasanya digunakan untuk hal-hal yang bersifat menggambarkan, menjelaskan suatu proses, mengkaji atau menganalisis dan memprediksi suatu keputusan yang akan diambil. Pengembangan model dalam pembelajaran menurut Kemp adalah "suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien". Guru merupakan publik figur di dalam kelas, apapun yang disampaikan atau diajarkan pasti seorang peserta didik akan menirukannya. Maka dari itu, seorang guru harus bisa memberikan materi pembelajaran dengan baik kepada peserta didiknya, agar bisa tercapai target tujuan dengan baik. Pada saat ini guru harus mampu menciptakan kondisi belajar di dalam kelas dengan menantang suatu kreatifitas peserta didiknya karena saat ini sudah banyak media-media pengetahuan yang baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Soekanto yang dimaksud "model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar". Makna dari arti diatas bahwa aktivitas pembelajaran mempunyai tujuan yang tertata dan memberi kerangka belajar untuk guru.

Model pembelajaran adalah "suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain". Setiap model pembelajaran mengarahkan guru ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Model pembelajaran membantu guru untuk mempermudah dalam mencapai target-target yang ingin diraih suatu sekolah atau instansi tertentu. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. "Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Rasional teoritis, landasan pemikiran, tingkah laku mengajar dan lingkungan belajar".

Model pembelajaran harus mempunyai empat unsur tersebut untuk berjalan optimal. Sebelum menjalankan model pembelajaran kita harus mempunyai landasan dan pemikiran yang kuat dari para ahli. Selanjutnya kita harus mengatur tingkah laku mengajar agar para guru bisa menyampaikan materi dengan baik. Lingkungan belajar yang diperlukan harus persuasif dan diatur sebaik mungkin. Dalam proses pembelajaran,

guru tidak hanya berperan sebagai model bagi peserta didiknya, tetapi juga sebagai pengelola model pembelajaran. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu interaksi antara guru dan peserta didik. Didasari adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran. Soekanto mengemukakan maksud dari “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Pendidikan jasmani banyak aspek yang dikembangkan mulai dari keterampilan gerak dasar, nilai-nilai sportifitas, kerjasama dan lain-lain. Namun dikalangan para pendidik, kebanyakan pelajaran pendidikan jasmani dapat dilaksanakan secara seadanya, sehingga pelaksanaannya cukup membawa peserta didik kelapangan, peserta didik laki-laki diberi bola sepak sedangkan peserta didik perempuan diberi bola voli dan diawasi hanya dipinggir lapangan. Pendidikan jasmani adalah “proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan istilah yang berkaitan dan berdampak kuat dalam perkembangan dengan nilai-nilai sosial olahraga untuk pembelajaran. Maka dari itu, pendidik diharapkan untuk mengajarkan beberapa keterampilan dasar gerak, teknik, dan strategi dalam permainan olahraga. Adapun tujuan khusus dalam pendidikan jasmani yaitu :

- a) Meningkatkan keselarasan penumbuh dan perkembangan antara jasmani, rohani, mental, dan kehidupan bermasyarakat
- b) Mengembangkan keterampilan gerak dasar
- c) Menanamkan nilai dan sikap yang positif
- d) Mengembangkan pengetahuan dan kebiasaan diperlukan untuk hidup sehat
- e) Menanamkan kegemaran berolahraga
- f) Meningkatkan kebugaran jasmani
- g) Mengenal, mengembangkan dan melestarikan budaya”.

Jadi pendidikan jasmani bagian dari seluruh proses pendidikan untuk mengembangkan fisik, mental, emosi, dan sosial melalui aktivitas olahraga.

Sudah banyak dijumpai disekolah-sekolah fasilitas yang disediakan untuk menunjang pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu para pendidik dalam proses belajar agar peserta didik lebih mudah dan cepat menangkap suatu materi dalam pembelajaran. Rowntree mengelompokkan media pembelajaran yaitu “media interaksi insani, media realita, dictorial, simbol tertulis, dan rekaman suara”. Media interaksi insani bisa disebut dengan komunikasi nonverbal dan verbal, artinya suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik berkomunikasi secara langsung, dua orang pendidik dan peserta didik atau lebih. Media realita merupakan perangsang pembelajaran yang nyata seperti orang yang menjadi objek pengamatan studi, binatang dan benda.

Dictorial merupakan media yang bisa dikatan sempurna, karena media ini menyajikan yang lumayan komplit dari gambar, film, warna, bergerak atau tidak bergerak, kecepatan, ukuran termasuk suara pun ada. Simbol tertulis merupakan media yang menyajikan beberapa buku dalam proses pembelajaran seperti buku teks, buku paket, modul, majalah, dan buku-buku lainnya yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. Rekaman suara merupakan media yang membagikan berbagai informasi kepada peserta didik melalui bentuk rekaman suara.

Permainan olahraga bola voli merupakan “ hasil penemuan seorang pendidik jasmani bernama William G. Morgan pada tanggal 9 Februari 1895 di YMCA, Amerika Serikat”. Permainan olahraga bola voli dimainkan oleh dua regu saling berlawanan, dengan memperebutkan poin dan batas poin kemenangan mencapai angka 25. Setiap regu memiliki 6 orang pemain. Permainan olahraga ini memiliki beberapa teknis dasar yang harus dipelajari sebelum bermain yaitu passing, service, smash, dan blocking. Penguasaan teknik dasar permainan bolavoli merupakan salah satu unsur yang menentukan keberhasilan didalam pertandingan. Kemampuan permainan yang tinggi dalam melakukan keterampilan bermain bolavoli akan memudahkan untuk melakukan kerjasama yang memberikan hasil akhir yang baik juga.

Teknik dasar yang utama dalam permainan olahraga bola voli yang harus dimiliki seorang pemain adalah servis. Servis merupakan “pukulan pembukaan untuk memulai suatu permainan. Servis juga merupakan suatu serangan awal untuk mendapatkan nilai agar suatu regu berhasil meraih kemenangan”. Mula-mula servis ini

hanya dianggap sebagai pukulan permulaan saja, cara melempar bola untuk memulai permainan. Tetapi servis ini kemudian berkembang menjadi suatu senjata yang ampuh untuk menyerang.

A. Sarumpaet dkk. (2012: 95) mengatakan, Pukulan servis adalah pukulan yang mengawali rentetan bolak-baliknya bola dalam permainan. Apabila pukulan servis tidak dapat dikembalikan oleh lawan, maka regu servis akan mendapat satu nilai kemenangan. Oleh sebab itu regu servis (server) selalu berusaha agar servisnya sulit atau tidak dapat dikembalikan oleh lawan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa servis adalah pukulan bola pertama kali untuk memulai permainan. Bola dipukul di belakang garis lapangan sebagai tanda permainan dimulai.

Model merupakan “bahan pembelajaran yang dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Model-model yang ditemukan dapat diubah, diuji dan dikembangkan”. Model dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan pola pembelajaran yang digunakan. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. “Model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal. Sebagai contoh model pesawat terbang, yang terbuat dari kayu, plastik, dan lem adalah model nyata dari pesawat terbang. Selain model di atas, dalam melaksanakan “pembelajaran berbasis kompetensi, ada juga model pembelajaran seperti strategi belajar, giat belajar dan pembelajaran kuantum yang digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis kompetensi dikelas”.

Model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksisnya, lingkungan, dan sistem pengelolaannya, sehingga model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode atau prosedur.

Sehingga lebih mudah untuk melihat suatu perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan bersama instrumen penelitian sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Model desain pembelajaran merupakan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran, salah satunya model pengajaran langsung. Model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau (Research and development) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya. Penelitian pengembangan dilakukan untuk membuat sebuah produk menjadi lebih mudah dan lebih murah atau lebih efektif dan efisien berdasarkan penggunaannya atau manfaat yang ditimbulkan oleh produk yang dikembangkan. (Hamzah, 2019, hal.1)

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris adalah Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Metode penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal, sehingga penelitian dilakukan secara bertahap, dan setiap tahap mungkin digunakan metode yang berbeda (Sugiyono, 2010:407).

Pendapat dari Sugiyono mengenai penelitian pengembangan yaitu penelitian yang dilakukan secara bertahap dan menghasilkan produk tertentu, dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran bola voli melalui permainan servis bawah bola voli. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuan langkah yang utama yaitu:

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
- 2) Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan dan cara bermain)
- 3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian di analisis
- 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 akan dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.

- 7) Hasil akhir model pengembangan permainan bola voli siswa kelas V SDN 15 Sembawa yang di hasilkan melalui revisi uji coba lapangan.

Hasil akhir model pembelajaran bola voli melalui servis bawah dengan menggunakan pendekatan pada saat diluar jam pembelajaran bagi siswa kelas V SDN 15 Sembawa, yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

ADDIE (Analysis – Design – Develop – Implement - Evaluate) adalah model pengembangan berorientasi kelas, Pengembangan model ADDIE identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Proses pengembangannya berurutan namun interaktif, yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk pengembangan ke tahap berikutnya. Artinya, hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya. Proses siklus yang dilakukan berkembang dari waktu ke waktu dan berkesinambungan dari seluruh perencanaan pembelajaran dan proses implementasinya. Beberapa karakteristik model ADDIE, antara lain sebagai berikut:

1. Model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pelajaran.
2. Model ADDIE dapat menggunakan pendekatan produk langkah-langkah sistematis dan interaktif.
3. Model ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan bahan pembelajaran pada ranah verbal, keterampilan intelektual, psikomotor.
4. Model ADDIE memberikan kesempatan kepada pengembang desain pembelajaran untuk bekerja sama dengan para ahli isi, media, dan desain pembelajaran sehingga menghasilkan produk berkualitas baik.

Langkah awal penelitian ini adalah analisis kebutuhan, langkah ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan yang berkaitan dengan model pengembangan servis bawah permainan bola voli. Pada saat di sekolah dan pembelajaran khususnya materi permainan bola voli, jumlah jam yang digunakan dalam pembelajaran PJOK adalah 3 Jam Pelajaran yang 1 Jam Pelajarannya adalah 40 menit. Menurut hasil observasi pada SDN 15 Sembawa, saat pelaksanaan pembelajaran kurang maksimal dikarenakan kurangnya variasi pembelajaran guru PJOK serta model yang digunakan hanya satu sampai 2 model pembelajaran. Berdasarkan kenyataan ini maka akan dikembangkan model pembelajaran servis bawah dalam permainan bola voli yang dapat meningkatkan model pembelajaran maka diharapkan hasil pembelajaran siswa kelas VII khususnya materi servis bawah dapat meningkat menjadi lebih baik.

Analisis data ini dilakukan secara deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi terhadap aktifitas, dan hasil belajar. Kegiatan analisis data mempergunakan pedoman sebagai berikut : Untuk menentukan prosentasi peningkatan aktifitas teknik dasar servis bawah pada setiap indikator adalah jumlah siswa aktif dibagi jumlah seluruh siswa yang hadir dikalikan 100%.

Buku panduan model servis bawah ini berisikan beberapamateri sebagai berikut yaitu: sejarah permainan bola volisecara singkat, sarana dan prasarana dalam permainan bola, teknik servis bawah, serta model-model yangdikembangkan berupa langkah-langkah pembelajaranservis bawah. Berdasarkan teori model penelitian pengembangan Sugiyono (2013), jika diterapkan dalam pembelajaran ini yakni:

- (1) Melakukan analisiskebutuhan yang akan dikembangkan yang didapat darihasil mengumpulkan informasi, termasuk observasilapangan dan kajian pustaka,
- (2) Mengembangkan model pembelajaran bola voli berupa permainan voli persegiempat,
- (3) Evaluasi dari ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta uji coba skala kecil, kemudiandianalisis,
- (4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skalakecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk yang dibuat oleh peneliti,
- (5) Uji coba lapangan skala besar,
- (6) Revisi produk akhir yang akan dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan,
- (7) Hasil akhir berupa pengembangan model servis bawah ini berupa buku panduan yang diperuntukan untuk guru PJOK,sehingga langsung dapat digunakan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan produk permainan Servis Bawah Bola Volley. Proses pembuatan dilaksanakan sesuai alur model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Produk pengembangan tersebut setelah disetujui oleh validator selanjutnya di uji cobakan memperoleh hasil akhir. Kemudian model permainan Servis Bawah Bola Volley yang baik dapat digunakan sebagai bahan ajar digunakan guru,didalam produk akhir materi dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan disajikan secara menarik. Revisi

pada permainan ini meliputi revisi aspek materi yang akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut Validasi oleh pakar materi ada beberapa indikator yang terdiri dari sepuluh butir penilaian dimana semua butir indikator yaitu kesesuaian permainan, kejelasan permainan, ketepatan memilih model permainan, mendorong aspek fisik, kelayakan, keamanan permainan. sehingga dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah 80% dengan kategori "layak".

Keefektifan pada permainan Servis Bawah Bola Volly dapat diketahui dari peningkatan hasil ujicoba awal dan ujicoba akhir. Berdasarkan analisis data ujicoba awal dan ujicoba akhir yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa nilai persentase ujicoba awal yaitu 75% dan ujicoba akhir 85%. Hal ini berarti ujicoba awal dan ujicoba akhir dinyatakan sangat efektif. Maka menunjukkan bahwa produk permainan Servis Bawah Bola Volly yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran di lapangan.

Keefektifan produk permainan Servis Bawah Bola Volly juga dinilai berdasarkan hasil yang didapatkan berdasarkan angket respon siswa terhadap permainan volly yang telah diimplementasikan. Berikut akan dijelaskan secara rinci hasil angket respon siswa.

Hasil angket respon siswa terhadap permainan boding yang telah diisi siswa diketahui bahwa rata-rata keseluruhan nilai adalah 85 dengan persentase 85%. hasil perhitungan berada pada kategori "Sangat efektif". Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat senang dengan produk permainan Servis Bawah Bola Volly yang dikembangkan.

Penelitian ini mengembangkan produk permainan berupa model permainan bola voli. Proses pembuatan yang dilaksanakan sesuai dengan alur model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Produk pengembangan ini setelah disetujui oleh validator selanjutnya diuji cobakan setelah memperoleh hasil akhir dari validator. Kemudian model permainan bola voli yang baik dapat digunakan sebagai bahan ajar digunakan guru, di dalam produk akhir media dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan disajikan secara menarik, Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru olahraga sekolah SDN 15 Sembawa yang mengajar dalam pembelajaran anak kelas V ditemukan permasalahan bagi anak kelas V yaitu 1) kurangnya ruang gerak anak-anak, 2) ditemukan kurangnya kebugaran yang belum maksimal bagi sebagian besar anak 3) Kurangnya aktivitas rekreasi terhadap anak SD Sehingga Menimbulkan kejenuhan.

Pada permainan ini disusun untuk menunjang kebugaran aspek fisik, motorik, dan jasmani, sehingga hal yang dibutuhkan untuk menunjang aspek fisik anak berkebutuhan khusus tersebut. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Agus mahendra dalam menjelaskan bahwa bermain dapat menimbulkan keceriaan, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah dan dapat melakukan gerakan-gerakan tanpa ada paksaan dan hambatan. Pertama dilakukan penentuan permainan yang akan dilakukan, kedua menyiapkan bahan permainan yang akan digunakan sehingga permainan berjalan dengan baik, menyusun pola permainan yang dapat menjelaskan materi tentang permainan boding tersebut. Selanjutnya mempraktikkan permainan sesuai dengan gambaran permainan yang telah dibuat. Kemudian disusun rencana dengan pembelajaran olahraga sebagai tambahan bahan ajar guru dalam pembelajaran. Model permainan boding untuk anak berkebutuhan khusus (anak tunanetra) dikembangkan dengan menggunakan design pengembangan Model ADDIE tersebut meliputi 4 tahap yaitu : *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development and implementation* (pengembangan dan penerapan), *evaluation* (evaluasi).

Berdasarkan Validasi oleh pakar materi ada beberapa indikator yang terdiri dari sepuluh butir penilaian dimana semua butir indikator yakni kesesuaian permainan, kejelasan permainan, ketepatan memilih model permainan, mendorong aspek fisik, kelayakan, keamanan permainan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah 80 % dengan kategori **layak**. Pada pakar media ini menilai dari beberapa indikator seperti tampilan, isi media, kejelasan, kemudahan dan ketepatan dalam video. Dalam indikator terdapat beberapa penilaian yakni kesesuaian dan kejelasan gambar berada pada video tersebut. Dan penilaian lainnya yakni penggunaan audio visual dan kemenarikan pemilihan desain video serta kualitas gambar pada video dalam kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan indikator tampilan video memperoleh nilai 100 % dengan kategori **Layak digunakan**.

Pada uji keterpakaian model pembuatan permainan ini juga dinilai berdasarkan hasil yang didapatkan berdasarkan angket respon siswa terhadap permainan yang telah diimplementasikan. Berikut akan dijelaskan secara rinci hasil angket respon siswa sebagai berikut : Hasil angket respon siswa terhadap permainan Bola Volly ini memperoleh skor 85 % dari keseluruhan sepuluh butir penilaian angket. Hasil perhitungan berada pada kategori **layak digunakan**. skor ini menunjukkan bahwa siswa setuju dengan adanya model permainan Servis

Bawah Bola volly yang telah dikembangkan.

Berdasarkan observasi penelitian yang mengembangkan model permainan bola volly pada SDN 15 Sembawa yang telah dilakukan mendapatkan beberapa hal yang dijadikan temuan penelitian antara lain :

1. Beberapa anak pada saat kegiatan praktik sedikit sulit karena dengan keterbatasan pengetahuan mereka, namun pada akhirnya dibantu dengan guru untuk dapat bekerja sama menyelesaikan kegiatan tersebut.
2. Respon siswa terhadap model permainan bola volly yang diterapkan sangat gembira karena sebelumnya siswa awalnya tidak mengetahui permainan bola volly.
3. Siswa menyukai bentuk permainan ini karena mereka dapat mengetahui jenis olahraga baru yang diajarkan oleh guru.

SIMPULAN

Pada penelitian ini, peneliti membuat suatu produk permainan yaitu Permainan bola volly yang bertujuan membantu siswa SD untuk memperoleh manfaat aspek fisik, motorik, dan emosi, dibutuhkan permainan baru yang didesain melalui peneliti yaitu model permainan (bola volly) yang dapat memberikan rangsangan seluruh tubuh dan aktivitas jasmani. Permainan ini di design semudah mungkin, seperti kita ketahui anak SD memiliki kekurangan pada pengetahuan. Adapun teknik dan proses pelaksanaan dalam permainan bola volly yaitu Servis Bawah. Proses dalam permainan Model permainan bola volly ini dimulai dengan meniupkan peluit lalu posisi pemain harus berdiri diantara cone, lalu pemain dipastikan memegang Bola yang sudah disiapkan. Selanjutnya jika pemain sudah mendengar suara peluit, maka pemain harus memukul Bola tersebut.

Hasil validasi ahli materi dan ahli materi yang dinilai menyatakan bahwa permainan bola volly sangat layak digunakan untuk anak kelas V SD dan juga untuk hasil uji keterpakaian model dari dua Tim yang Terdiri 12 Siswa telah diuji cobakan pada tanggal 1 September 2022 dalam ujicoba ini permainan bola Volly bisa dinyatakan bahwa layak digunakan.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan Model permainan bola volly untuk anak SDN 15 Sembawa dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu : *analysis, design, development & implementation, evaluation*.
2. Berdasarkan Penilaian dari ahli materi Model permainan bola Volly untuk anak SDN 15 Sembawa bahwa skor yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah 80 % dengan kategori **layak**. Berdasarkan penilaian dari uji coba awal Model permainan Bola Volly untuk anak SDN 15 Sembawa perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa uji coba awal dengan memperoleh nilai 75 % Berdasarkan pedoman kriteria validasi model permainan yang dikembangkan termasuk dalam kategori **efektif**., berdasarkan penilaian dari uji coba akhir Model permainan bola volly untuk anak SDN 15 Sembawa. Hasil angket respon siswa terhadap permainan Bola Volly ini memperoleh skor 85 % dari keseluruhan sepuluh butir penilaian angket. Hasil perhitungan berada pada kategori **Sangat Efektif**. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa model permainan bola Volly Untuk anak SDN 15 Sembawa "**Sangat efektif**" digunakan pada pembelajaran olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Sarumpaet, dkk. (2012). *Permainan Besar*. Jakarta: Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependudukan.
- Aip, Syarifuddin, & Muhadi. (2012). *Pendidikan Jasmanidan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- H. Nazar. (1982). *Bimbingan Bermain Bolavoli*. Jakarta: Pustaka Dian.
- Hamzah. 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Mawarti, Sri. (2009). *Permainan Bola Voli Untuk Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Permendiknas. (2006). *Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Risalian. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Servis Bawah Bola Voli*. Semarang. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukintaka, dkk.(2009). *Permainan Dan Metodik Buku 1 Untuk SGO*. Depdikbud. Remaja Karya Offset. Bandung.