

## **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KETERAMPILAN SMASH BERMAIN BOLAVOLI BERBASIS AUDIO VISUAL**

**Utami Dewi<sup>1</sup>, Mira Fuzita<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Jasmani , FPOK, IKIP PGRI Pontianak

Rektorat Jl. Ampera No. 88 Pontianak – 78116 Telp./Fax. (0561)748219/6589855

1Alamat E-mail: [utamidewi1010@gmail.com](mailto:utamidewi1010@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian untuk menghasilkan model pembelajaran keterampilan bolavoli berbasis *audio visual*, dengan hasil produk dalam bentuk soft file yang kemudian hari akan dipakai baik dalam pembelajaran maupun dalam melatih, penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan metode penggunaan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dan berdasarkan pengembangan produk yang dikembangkan melalui uji ahli dan uji lapangan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa keseluruhan model pembelajaran keterampilan *smash* dapat di terima dan diterapkan.

**Kata Kunci:** keterampilan smash, audio visual

### **Abstract**

*The purpose of this development research is to produce an audio-visual based volleyball learning model, with the results of the product in the form of a soft file which will later be used both in learning activities and in training, this research uses quantitative and qualitative research with the method of using research and development procedures. (Research and Development), and based on product development developed through expert testing and field testing, it can be concluded that the entire smash skills learning model can be accepted and applied.*

**Keywords:** smash skills, audio visual

## **PENDAHULUAN**

Di dunia pendidikan sering kali kita temui peristiwa aktual dalam tiap masanya. Perubahan ini biasa terjadi dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan khususnya pada lembaga pendidikan formal yakni dalam proses belajar mengajar. Pendidikan merupakan sarana utama bagi suatu bangsa untuk dapat berkembang mengikuti arus globalisasi dengan cara memiliki standar mutu pendidikan tinggi yang disesuaikan dengan perubahan-perubahan didalam masyarakat, karena pendidikan merupakan sarana penguasaan ilmu pengetahuan. Untuk mengantisipasi masa depan, arah yang harus ditempuh melalui pendidikan harus dapat membentuk kemampuan berfikir dalam menganalisis dan memahami masalah secara ilmiah, menjadikan sadar lingkungan yang berdasarkan pemahaman terhadap kaitan sistematis, membantu memahami masalah serta kecenderungan masa depan dengan

perspektif global, dan membentuk kemampuan yang dipersyaratkan pada abad informasi. Penelitian ini, dalam pengembangannya peneliti memilih mengembangkan video audio visual sebagai media pembelajaran maupun latihan. Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Bahwa pencapaian tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik anak. Pendidikan jasmani memang sangat menarik dan menyenangkan bagi siapa saja yang menjalankan, khususnya untuk anak sekolah dasar. Pada usia tersebut sangat senang apabila mendapat pelajaran di luar kelas, karena mereka bebas ber ekspresi dan usia tersebut sangat senang aktifitas luar kelas. Selain bertugas untuk mendidik, guru juga sekaligus membimbing. Yang dibina ialah anak yang sedang tumbuh dan berkembang. Tujuan yang ingin dicapai bukan hanya perkembangan dari segi jasmani saja, tetapi juga dari segi mental, sosial, dan moral. Dan sayangnya tujuan yang serba komplit ini tidak sepenuhnya bisa tercapai karena pelaksanaan pendidikan jasmani belum sesuai dengan harapan. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam setiap kurikulum di Indonesia. Pendidikan jasmani berperan penting di sekolah, karena pelajaran ini bisa membuat siswa merasa senang karena pelajaran ini berbeda dengan pelajaran lain, justru dengan adanya pelajaran ini setelah siswa merasa jenuh dengan pelajaran lain, siswa bisa bersenang-senang karena pendidikan jasmani sangat menarik dan menyenangkan. Pendidikan jasmani mengajarkan nilai-nilai tentang moral, sportifitas, kerjasama, dan kedisiplinan.

Pembahasan mengenai pemanfaatan teknologi informasi sebagai multimedia pembelajaran yang efektif dan efisien menjadi menarik khususnya terkait materi model latihan keterampilan bermain bolavoli. Diharapkan dengan adanya pemanfaatan teknologi seperti ini latihan ataupun pembelajaran akan lebih efektif dan efisien sehingga prestasi dalam bidang keolahragaan bisa maksimal khususnya pada penguasaan keterampilan bermain bolavoli. Penguasaan keterampilan bolavoli diperlukan, agar permainan dapat berjalan dengan baik. Teknik dasar dalam bolavoli berupa servis, passing bawah, passing atas, *smash* dan *block*. Menurut Husdarta (dalam Achmad Paturisi, 2012:6) kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah mencapai tahap sangat maju telah pula menghadapkan bangsa kita, terutama para anak-anak dan remaja, pada gaya hidup yang semakin menjauh dari semangat perkembangan total, karena lebih mengutamakan keunggulan kecerdasan intelektual, sambil

mengorbankan kepentingan keunggulan fisik (physical conditioning) dan moral individu. Budaya hidup mudah/gampang, sedenter (kurang gerak) karenanya semakin kuat mengejala di kalangan anak-anak dan remaja, berkomunikasi dengan semakin hilangnya ruang-ruang publik dan tugas kehidupan yang memerlukan upaya fisik yang keras, segalanya menjadi mudah, sehingga lambatlaun kemampuan fisik manusia sudah tidak diperlukan lagi. Dikhawatirkan secara evolutif manusia akan berubah bentuk fisiknya, mengarah pada bentuk yang tidak bisa kita bayangkan karena banyak anggota tubuh kita dari mulai kaki dan lengan sudah dipandang tidak berfungsi. Disini sangat dibutuhkan kreativitas guru penjas dalam menyampaikan pembelajaran agar pembelajaran yang disampaikan menarik dan tidak membosankan. Sehingga siswa memiliki semangat dan memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Pemutaran latihan keterampilan bolavoli dalam bentuk *audio visual* pada saat di luar jam latihan, diharapkan dapat membantu tentang pemahaman gerakan bermain bolavoli, sehingga diharapkan dapat mempercepat proses penguasaan keterampilan dalam pembelajaran bermain bolavoli. Selain itu menurut siswa, selama ini mereka belum pernah melihat adanya model variasi latihan keterampilan bermain bolavoli yang dikemas dalam bentuk audio visual dan rata-rata semuanya menyatakan perlu dibuat atau dikembangkan model latihan keterampilan bermain bolavoli, karena dengan adanya pengembangan tersebut akan dapat membantu dan mempermudah siswa dalam mempercepat pemahaman penguasaan teknik atau keterampilan khususnya teknik bermain bolavoli secara offline. Dengan adanya multimedia pembelajaran yang interaktif dapat membantu pendidik untuk mendesain pembelajaran secara kreatif agar proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dan dapat dilakukan kapan dan dimana saja (Ashfahany et al., 2017). Berdasarkan latar belakang tersebut fokus permasalahan pada penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran keterampilan *smash* bermain bolavoli berbasis *audio visual* Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, karena masalah yang ditemukan dalam studi pendahuluan, sehingga untuk memecahkan antara harapan dan kenyataan yang terjadi, sehingga penelitian pengembanganlah yang cocok untuk menjawab masalah yang ada.

Penelitian pengembangan model pembelajaran keterampilan smash ini dimulai dengan studi pendahuluan, pembuatan produk, penilaian ahli, uji coba kelompok kecil, revisi, uji coba kelompok besar dan revisi. Dengan keterbatasan waktu dan biaya maka penelitian ini hanya pada tahap uji coba kelompok besar.

Degeng (2002:1) menyimpulkan arti dari penelitian pengembangan yaitu “penelitian ilmiah yang menelaah suatu teori, model, konsep, atau prinsip, dan menggunakan hasil telaah untuk mengembangkan suatu produk”. Dalam penelitian ini tidak selalu mengembangkan produk baru, bisa dengan menyempurnakan produk yang telah ada tetapi dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini selalu diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam bentuk video *soft file* sudah diuji cobakan secara terbatas (pengembang dan teman sejawat) untuk meyakinkan bahwa produk tersebut berjalan sesuai yang telah direncanakan. Langkah berikutnya ialah produk harus diuji dan divalidasi oleh ahli untuk menentukan kelayakan produk supaya dapat diuji cobakan pada lingkungan yang sebenarnya dengan kelompok kecil.

Validasi dilakukan oleh tiga ahli permainan bolavoli dan tiga ahli multimedia. Proses validasi dilakukan dengan cara validator memberikan penilaian pada kuesioner yang telah disusun oleh peneliti terkait produk yang dikembangkan.

Berdasarkan data dan tanggapan yang berhasil dikumpulkan dari ahli maka ada beberapa bagian yang perlu direvisi. Hal ini dilakukan untuk lebih mengoptimalkan manfaat pengembangan bagi pengguna.

**TABEL. HASIL REVISI**

<b>No</b>	<b>Yang dinilai</b>	<b>X</b>	<b>Xi</b>	<b>Perse ntase</b>	<b>Kate gori</b>
<b>1</b>	<b>Desain grafis multimedia</b>				
a.	Tampilan pembuka	12	$\frac{12}{12}$	87,5	Baik
b.	Desain gambar, teks dan icon pada setiap menu menarik	11		100	Baik

untuk menimbulkan minat belajar				
c. Desain background pada setiap menu menarik untuk menimbulkan minat belajar	11	12	75	Cukup baik
d. Kejelasan dan ketepatan ukuran teks	10	12	100	Baik
e. Ukuran gambar pada tiap frame dan icon pada menu tepat dan jelas	11	12	91,7	Baik
f. Kontras antara background, teks dan gambar	11	12	91,7	Baik
g. Ukuran frame video tepat dan jelas	11	12	91,7	Baik
h. Kemenarikan desain grafis multimedia secara keseluruhan	12	12	100	Baik
<b>2 Animasi grafis dan efek suara</b>				
a. Animasi perubahan warna pada tombol ketika di sorot	10	12	83,3	Cukup Baik
b. Animasi transisi antar <i>Frame</i> ketika berpindah dari menu satu ke menu lainnya	10	12	83,3	Cukup Baik
c. Animasi pembukaan di awal tampilan (saat autorun)	11	12	91,7	Baik
d. Animasi ketika menutup aplikasi	10	12	83,3	Cukup Baik
e. Efek suara tombol saat di sorot terdengar jelas	12	12	100	Baik
f. Suara video terdengar jelas ketika diputar	11	12	91,7	Baik
<b>3 Kombinasi gambar, suara dan video</b>				
a. Kombinasi warna background dengan teks	12	12	100	Baik
b. Kombinasi backsound dengan suara video	11	12	91,7	Baik

c. Kombinasi backsound dengan efek suara tombol	11	12	91,7	Baik
d. Penempatan posisi asing-masing menu	12	12	100	Baik
e. Penempatan <i>frame</i> video	12	$\frac{12}{12}$	100	Baik
f. Kombinasi gambar, suara dan video	12		100	Baik
<b>4 Kemudahan penggunaan</b>				
a. Cara memilih menu	12	12	100	Baik
b. Cara mematikan dan menyalakan musik	12	12	100	Baik
c. Cara keluar dari aplikasi mudah	12	12	100	Baik
d. Cara mudah operasional	12	12	100	Baik
Jumlah	271	$\frac{288}{12}$	94,09	Baik
Rata-rata	11,29		94,09	

Berdasarkan evaluasi terdapat empat variabel penilaian utama yakni desain grafis multimedia, animasi dan efek suara, kombinasi gambar suara dan video, dan kemudahan penggunaan.

## SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari hasil diperoleh dalam penelitian dan pengembangan berbasis audio visual pembelajaran bolavoli di Sekolah Menengah Atas 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya maka dapat disimpulkan sebagai berikut::

1. Melalui model pembelajaran keterampilan *smash* bolavoli berbasis *audio visual* ini siswa dapat mempelajari dan melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien.
2. Melalui model pembelajaran keterampilan *smash* bolavoli berbasis *audio visual* yang telah peneliti kembangkan, siswa dapat menguasai materi teori dan praktik keterampilan bermain bolavoli dengan cepat dan benar.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi pengajar lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran, salah satunya dengan berbasis *audio visual* khususnya dalam permainan bolavoli
2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya digunakan dengan sampel yang berbeda dan populasi yang lebih luas, sehingga dapat teridentifikasi secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli* (E. P. Utama, ed.). Surakarta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran* (R. K. Persada, ed.). Jakarta.
- Beutelstahl, D. (2005). *Belajar Bermain Bolavolley*. Bandung: Pionir Jaya.
- Benny A. Pribadi. (2009a). *Model Desain Sistem Pembelajaran* (PT. Dian Rakyat, ed.). Jakarta.
- Dwiyogo, W. D. (2008). *Aplikasi Teknologi Pembelajaran "Media Pembelajaran Penjas dan Olahraga."* Malang: FIP UM.
- Maksum, A. (2012). *Metode Penelitian dalam Olahraga* (U. U. Press, ed.). Surabaya
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (Alfabeta, ed.). Bandung.