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

**Utami Dewi¹ ,Mira Fuzita²**

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

**Abstrak**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran keterampilan bermain bolavoli berbasis audio visual, dengan hasil produk dalam bentuk soft file yang nantinya akan dipakai baik dalam dalam kegiatan 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**

Perubahan merupakan peristiwa yang aktual, selalu terjadi baik di masa lampau, masa kini dan dimasa yang akan datang. 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 sistematik, membantu memahami masalah serta kecendrungan 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. Oleh sebab itu, bahasan mengenai pemanfaatan teknologi informasi sebagai multimedia pembelajaran yang efektif dan efisien menjadi menarik khususnya terkait materi model latihan keterampilan bermain bolavoli. Harapannya dengan audio visual latihan ataupun pembelajaran akan lebih efektif dan efisien sehingga prestasi dalam bidang keolahragaan bisa maksimal khususnya pada penguasaan keterampilan bermain bolavoli pada mata pelajaran bolavoli. Penguasaan keterampilan bolavoli diperlukan, agar permainan dapat berjalan dengan baik. Keterampilan yang dimaksud dapat berupa keterampilan: servis, pasing bawah, pasing atas, *smash* dan *block*. Apabila pemain pemula sudah menguasai keterampilan bermain bolavoli, maka diharapkan dapat belajar dan terampil dalam bermain bolavoli dan meningkatkan kemampuan bermain.

Penayangan model latihan keterampilan bolavoli dalam bentuk audio visual di luar jam latihan/praktik dalam keadaan yang santai, diharapkan akan dapat membantu proses pemahaman konsep gerakan teknik bermain bolavoli, sehingga di samping berlatih/praktik langsung di lapangan dapat melihat tayangan model latihan keterampilan bermain bolavoli dalam bentuk audio visual dan hal ini 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 inofatif, 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 metode penelitian pengembangan, karena sesuai dengan masalah yang ditemukan dalam studi pendahuluan, sehingga untuk memecahkan kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi, sehingga jenis penelitian pengembangan yang cocok untuk hal tersebut. 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 sampai pada tahap uji coba kelompok besar.

Pengembangan atau yang sering disebut sebagai penelitian pengembangan dilakukan dengan maksud menjembatani jurang yang terbentang cukup lebar antara penelitian dan praktek pendidikan. 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 pengembangan tidak selalu mengembangkan produk baru, bisa dengan menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan 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 telah diuji cobakan secara terbatas oleh pengembang dan teman sejawat sehingga semakin meyakinkan bahwa produk tersebut telah berfugsi seperti yang telah direncanakan. Langkah berikutnya setelah produk dirasa berfungsi dengan baik dan memenuhi kriteria kelayakan menurut pengembang dan teman sejawat, produk harus diuji dan divalidasi oleh ahli untuk menentukan kelayakan produk supaya dapat diuji cobakan pada lingkungan yang sebenarnya dengan jumlah sampel yang terbatas (kelompok kecil).

Validasi produk dilakukan oleh tiga ahli permainan bolavoli dan tiga ahli media interaktif. 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 permainan bola voli dan ahli, maka ada beberapa bagian produk yang perlu direvisi. Hal ini dilakukan untuk lebih mengoptimalkan manfaat pengembangan bagi pengguna.

# Tabel. Hasil Revisi

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang dinilai** | **X** | **Xi** | **Persentase** | **Kategori** |
| **1** | **Desain grafis multimedia** |  |  |  |  |
| 1. Tampilan pembukaan 2. Desain gambar, teks dan icon pada setiap menu menarik untuk menimbulkan minat belajar | 12  11 |  | 87,5 | Baik |
| 100 | Baik |
| c. Desain background pada setiap menu menarik untuk menimbulkan minat belajar | 11 | 12 | 75 | Cukup baik |
| 1. Kejelasan dan ketepatan ukuran teks 2. Ukuran gambar pada tiap frame dan icon pada menu tepat dan jelas | 10  11 |  | 100 | Baik |
| 91,7 | Baik |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| f. Kontras antara backgound, teks dan gambar | 11 | 12 | 91,7 | Baik |
| g. Ukuran frame video tepat dan jelas | 11 | 12 | 91,7 | Baik |
| h. Kemenrikan desain grafis multimedia secara keseluruhan | 12 | 12 | 100 | Baik |
| **2 Animasi grafis dan efek suara** |  |  |  |  |
| a. Animasi perubahan warna pada tombol ketika di sorot | 10 | 12 | 83,3 | Cukup Baik |
| b. Animasi transisi antar *Frame* ketika berpindah dari menu satu ke menu lainnya | 10 | 12 | 83,3 | Cukup Baik |
| c. Animasi pembukaan di awal tempilan (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 |
| **3 Kombinasi gambar, suara dan video** |  |  |  |  |
| 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 |
| 1. Penempatan *frame* video 2. Kombinasi gambar, suara dan video secara keseluruhan | 12  12 |  | 100 | Baik |
|  | 100 | Baik |
| **4 Kemudahan penggunaan** |  |  |  |  |
| a. Cara memilih menu dengan mengklik kiri menu yang dimaksud memudahkan siswa untuk mengoperasikan multimedia | 12 | 12 | 100 | Baik |
| b. Cara mematikan dan menyalakan musik | 12 | 12 | 100 | Baik |
| c. Cara keluar dari aplikasi mudah dipahami | 12 | 12 | 100 | Baik |
| d. Kemudahan operasional secara keseluruhan | 12 | 12 | 100 | Baik |
| Jumlah | 271 |  | 94,09 | Baik |
| Rata-rata | 11,29 |  | 94,09 |  |

Berdasarkan evaluasi ahli teknologi pembelajaran yang dikembangkan 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 penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi guru hendakanya lebih kereatif dalam mengambangkan model pembelajaran, salah satunya dengan model pembelajaran berbasis audio visual keterampilan smash permainan bolavoli

2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya digunakan dengan sampel yang berbeda dan populasi yang lebih luas, sehingga diharapkan model pembelajaran berbasis audio visual keterampilan smash permainan bolavoli dapat terindentifikasi 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.

Beautelstahl, 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.