

## MODEL PEMBELAJARAN PASSING ATAS DALAM BOLA VOLI MINI PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Muh. Danang<sup>1</sup>, Samsudin<sup>2</sup>, Fahmy Fachrezzy<sup>3</sup>

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta  
Kurniawandanang97@gmail.com

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan passing atas bola voli dan sebagai referensi guru dalam melakukan pembelajaran bola voli. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* yang diambil dari Borg and Gall. Terdapat 19 model yang layak digunakan dalam penelitian ini setelah dilakukannya validasi kelayakan model.

Penelitian ini dilakukan di SDN Cakung Barat 08 pagi. Penelitian kelompok kecil dilakukan dengan mengambil sampel 15 orang siswa kelas 4 . Penelitian kelompok besar dilakukan dengan mengambil sampel siswa kelas 5 dengan jumlah 128 siswa. Dalam penelitian ini kuesioner kemenarikan dan kemudahan diberikan kepada siswa untuk mengetahui apakah model yang dibuat menarik dan mudah untuk dilakukan. Hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa pada penelitian kecil yaitu kemudahan 72,86% dan kemenarikan 76.64% . Pada penelitian besar kemudahan 75,36% dan kemenarikan 81,44%. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa buku yang diharapkan mampu menjadi referensi guru dalam melakukan pembelajaran khususnya *passing* atas bola voli.

**Kata Kunci:** *passing atas, bola voli mini, model pembelajaran*

### Abstract

The purpose of this study is to improve the passing skills of volleyball and as a teacher's reference in volleyball learning. This study uses research and development methods taken from Borg and Gall. In the validation of the feasibility test, the model of the researcher collaborates with volleyball lecturers, instructional lecturers, and game lecturers. After validating the feasibility of the model, 19 models were feasible to use in this study.

This research was conducted at Cakung Barat Elementary School 08 Mornings. Small group research carried out by taking a sample of 15 fourth grade students. Large group research is grade 5 students with a total of 128 students. In this study, a new and convenience questionnaire was given to students to find out if the model made was exciting and easy to do. The results of the questionnaire given to students in small studies are convenience 72.86% and 76.64% attractiveness. In a large study, 75.36% ease and 81.44% attractiveness. The final result of this study is in the form of a book which expected to be a reference for teachers in conducting learning, especially passing on volleyball.

**Keywords:** *passing over, mini volleyball, learning model*

### PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Selain itu pendidikan jasmani merupakan suatu usaha pendidikan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial.

Pendidikan jasmani menjadi modal awal guru dalam pembelajaran. Kemampuan menyusun strategi pembelajaran sangat bermanfaat dalam menetapkan materi pembelajaran, media, dan fasilitas yang dibutuhkan serta dalam menyarankan model pembelajaran yang lebih tepat kepada guru (Samsudin, 2008:6).

Model mengajar dengan cara menyenangkan akan membuat siswa

menjadi bersemangat dalam melakukan aktivitas fisik. Pemilihan model yang tepat salah satu cara membuat pembelajaran menjadi menyenangkan agar siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga siswa dalam pembelajaran pendidikan kegiatan yang didalamnya tanpa ada paksaan dan timbul karena kemauan seseorang dan kesenangan setelah melakukannya. Selain timbulnya rasa senang, pemilihan model yang tepat akan berdampak tersampainya materi ajar yang telah di rencanakan sebelumnya. Pada tingkat Sekolah Dasar memerlukan tingkat pertimbangan yang lebih tinggi khususnya pada penyampaian materi yang memiliki resiko dan memerlukan kekuatan dan pembiasaan yang berulang-ulang salah satunya bola voli mini di tingkat sekolah dasar.

Bola voli di sekolah dasar (mini) sudah menjadi olahraga yang cukup populer di tingkat pendidikan Sekolah Dasar. Tidak hanya di tingkat SLTP dan SLTA saja. Hal ini di tandai dengan diadakannya lomba-lomba antar sekolah tingkat sekolah dasar yang membuat aktifitas bola voli menjadi meningkat, Ekstrakurikuler di sekolah yang

awalnya hanya kegiatan-kegiatan yang jauh dari olahraga. Saat ini mulai mengarah ke kegiatan-kegiatan olahraga. Bola mini menjadi salah satu pilihan di karenakan olahraga ini merupakan olahraga permainan yang mengasikkan bagi siswa sekolah dasar. Bola voli mini hampir sama dengan halnya bola voli pada umumnya hanya tinggi net dan ukuran lapangannya yang berbeda. Dalam hal teknik sama dengan olahraga bola voli seperti *passing* bawah, *passing* atas, servis, smash dan block.

*Passing* atas dalam bola voli merupakan teknik yang sulit dan jarang dipelajari pada siswa Sekolah Dasar. Semua dikarenakan resiko yang cukup tinggi karena dalam melakukannya siswa harus memiliki lengan dan jari-jari yang cukup kuat. Teknik *passing atas* seharusnya menjadi teknik yang mampu diajarkan pada siswa Sekolah dasar karena *passing atas* merupakan salah satu teknik yang dibutuhkan pada saat bermain bola voli mini khususnya saat bola berada ditinggiaan di atas dada.

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat antusias dan tidak menimbulkan kejenuhan. Model pembelajaran yang mendorong siswa lebih aktif bergerak bisa melalui model pembelajaran maupun dalam bentuk permainan yang erat kaitanya dengan imajinasi siswa dan di harapkan siswa bisa bergerak lebih aktif, senang dan berpengaruh pada peningkatan kebugaran jasmani, perilaku hidup sehat, sikap sportif, dan kecerdasan emosional.

Metode belajar yang akan di pilih adalah metode belajar bermain dan proses pembelajaran akan di kemas menarik dari mulai yang sederhana ke yang lebih komplek dengan berbagai variasi dari hasil modifikasi, serta dalam bentuk kompetisi untuk memacu minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dalam rangka memecahkan suatu permasalahan dengan

tujuan tertentu dan mendapatkan hasil yang valid serta dapat dipercaya. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012 : 01), “penelitian adalah sebuah cara untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan ilmiah”.

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan, agar sebuah produk itu menjadi efektif dan efisien pada bidang yang telah ditentukannya.

Sugiyono (2009 : 297) dalam bukunya menyatakan bahwa, “penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and development* pada industri merupakan ujung tombak dari suatu industri dalam menghasilkan produk-produk baru yang dibutuhkan oleh pasar”.

Berdasarkan pendapat di atas penelitian pengembangan dapat disimpulkan sebagai suatu penelitian yang berdasarkan pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan uji coba produk.

Nana Syaodih Sukmadinata (2011 : 164) dalam bukunya menyatakan bahwa, “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan”. Jadi penelitian dan pengembangan dalam menciptakan atau menyempurnakan sebuah produk haruslah melalui proses yang didahului dengan analisis dan observasi agar sebuah produk dapat dipertanggungjawabkan dan bermanfaat

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran berupa strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran ( Dini Rosdiani, 2012 : 05 )

J.Matakupan (1991 : 50) dalam bukunya mendefinisikan bahwa bermain dan permainan merupakan alat pendidikan

melalui aktifitas jasmani, bahwa dengan bermain akan terjadi stimulasi mengembangkan daya pikir dan kemampuan fisik atau jasmani. Bila anak-anak mendapat kesempatan bermain yang sesuai dengan pilihan, maka tidak pernah terjadi hal-hal merugikan, bahkan akan menjadi nilai tambah menjadi nilai tambah bagian mengenai kebutuhan materi pengembangan diri dan pengembangan dan emosional.

Pada umumnya siswa kelas V SD memasuki usia 9-10 tahun, dalam masa usia tersebut dapat dikatakan sebagai kategori anak besar. dan pada kelas 3 siswa lebih menghabiskan waktu untuk bermain. Masa sekolah dasar merupakan masa anak untuk bebas bergerak Untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif, guru pendidikan jasmani harus memahami karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan memahami karakteristik perkembangan siswa, guru akan mampu membantu siswa belajar secara efektif (Samsudin, 2008 : 108)

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research & Development* (Sugiyono, 2009) yang akan menghasilkan produk berupa model pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat model pembelajaran *Passing* atas bola voli melalui bentuk-bentuk model pembelajaran yang baru dan dibuat sesuai dengan karakteristik sasaran penelitian pada siswa Sekolah Dasar kelas atas.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV, V, dan VI SDN Cakung Barat 08. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode *Research & Development* untuk mengembangkan dan memvalidasi produk berupa model pembelajaran *Passing* atas bola mini pada siswa sekolah Dasar.

Menurut Sugiyono ada sepuluh langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan antara lain :

1. Potensi dan masalah terjadi karena apa yang terjadi tidak sesuai dengan yang diinginkan. Karena masalah yang

terjadi peneliti ingin melakukan penelitian untuk mencari solusi. Agar masalah yang ada dapat diselesaikan dan potensi yang ada dapat berkembang secara maksimal.

2. Pengumpulan data dilakukan untuk membuat suatu perencanaan atau desain dan sebagai modal awal sebagai peneliti untuk menentukan cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.
3. Desain produk merupakan suatu alat yang nantinya diterapkan dilapangan. Yang masih berupa gambaran peneliti sebelum dicoba dan diterapkan. Produk yang di desain haruslah tepat guna dan sesuai dengan situasi yang ada.
4. Validasi desain berguna untuk mengetahui apakah desain yang dibuat dapat digunakan atau tidak. Dengan bahan pertimbangan keamanan, dan tepat sasaran. Validasi ini juga untuk mengetahui apakah desain yang dibuat sebelumnya sudah digunakan. Validasi ini dinilai oleh pakar atau ahli dibidangnya. Desain yang sudah di validasi dapat dicoba untuk digunakan.
5. Setelah desain produk di validasi maka dilakukan perbaikan desain. Perbaikan desain berguna agar desain yang telah dibuat dan di validasi diperiksa kekurangan dan kelebihannya. Agar kekurangan yang ada dapat diperbaiki dan kelebihannya dapat di tingkatkan lagi.
6. Uji Coba Produk, Desain produk tidak bisa langsung digunakan tetapi harus diuji coba sebelumnya. Uji coba produk berguna untuk menguji produk yang akan dihasilkan. Selain itu uji coba dilakukan dalam bentuk simulasi untuk melihat langsung seberapa efisien dan efektif desain produk yang sudah dibuat, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah desain yang telah dibuat lebih baik dari yang sebelumnya atau sebaliknya.

7. Revisi Produk, Setelah dilakukan uji coba, dilakukan revisi produk pada bagian bagian yang kurang pada produk. Produk yang telah direvisi nantinya akan diuji coba lagi kedalam *sampel* besar. Revisi produk ini melihat apakah ada peningkatan setelah diuji coba dikelompok kecil.
8. Ujicoba pemakaian dilakukan dalam *sampel* besar. Dalam ujicoba pemakaian ini produk diuji pada sampel yang lebih banyak. Apabila setelah produk diujicobakan dan masih mengalami masalah, maka akan dievaluasi dan diperbaiki lagi. Sehingga produk yang sudah jadi nanti dapat dipergunakan dengan baik dan tepat sasaran.
9. Setelah uji coba pemakaian dilakukan Revisi produk guna melihat masih adakah kekurangan dalam produk tersebut. jika ada maka harus diperbaiki. Produk harus selalu dievaluasi guna meningkatkan kinerja dari produk. Dengan dilakukanya revisi maka suatu produk akan menjadi lebih efektif dan efisien.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Model Pembelajaran

Hasil dari model pembelajaran Passing Atas bola voli yang diuji cobakan pada siswa SDN Cakung Barat 08 dibuat dalam bentuk buku. Dari buku tersebut memberikan berbagai model pembelajaran yang sudah diuji cobakan agar menarik dan mempermudah siswa dalam menerapkan pembelajaran khususnya materi atletik lari jarak pendek. Dari model yang telah dibuat diharapkan agar siswa lebih antusias dalam pelajaran pendidikan jasmani. Maka dari itu diperlukan analisis kebutuhan, data evaluasi, data uji coba serta pembahasan.

### 1. Analisis Kebutuhan

Maksud dari tujuan umum analisis kebutuhan, yaitu (1) seberapa besar antusias siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. (3) seberapa penting pengembangan model pembelajaran agar siswa lebih antusias dan cepat dalam menerima pelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan tujuan umum maka dilakukan survei dengan metode wawancara.

Siswa yang pada umumnya selalu aktif akan tetapi seiring berkembangnya teknologi keinginan siswa dalam aktifitas gerak tubuhnya semakin sedikit dan antusiasnya berkurang. Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode atau bahan ajar yang menarik bagi siswa salah satunya dengan mengembangkan suatu model pembelajaran.

Guru pendidikan jasmani pada umumnya kurang inovatif dalam memberikan materi pembelajaran yang diajarkan terlihat monoton dan penerapannya seperti orang dewasa membuat siswa bosan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih antusias dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru sudah maksimal dalam memberikan materi Passing atas bola voli hanya kurangnya referensi guru dalam mendapatkan model-model pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan, kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Maka dari itu, guru membutuhkan model pembelajaran passing atas bola voli dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

### 2. Model Final

Dari 21 model yang dibuat oleh peneliti terdapat 19 model yang dinyatakan valid oleh beberapa ahli pembelajaran dan ahli bola voli.

**3. Kelayakan Model**

Melakukan uji kelayakan ahli oleh para ahli supaya bisa dilihat positif dan negatifnya model pembelajaran. Peran dari ahli tersebut memvalidasi model-model pembelajaran yang diciptakan dan dikembangkan lalu dinilai untuk mengetahui layak atau tidaknya untuk diujicobakan.

Tabel 1 Data Hasil Penilaian Validasi Model

No	Model	Kriteria
1	Pantul-pantul	Layak
2	Bola Terbang	Layak
3	Maju Mundur	Layak
4	Kiri Kanan Oke	Layak
5	Passing Silang	Layak
6	Ambil Bola	Layak
7	Kereta Passing	Layak
8	Bola Jatuh	Layak
9	Lempar Bola Meriam	Layak
10	Halang Rintang	Layak
11	Walking Pass	Layak
12	Bola Liar	Layak
13	Lingkar Passing	Layak
14	Passing Berantai	Layak
15	Lompat Kancil	Layak
16	Hula Target	Layak
17	Bounce Ball	Layak
18	Lempar Pantul	Layak
19	Passing Base	Layak

Adapun ringkasan singkat dari kritik dan saran para ahli adalah sebagai berikut.

- a. Dalam membuat model pembelajaran harus sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sehingga siswa tidak merasa kesulitan selama proses pembelajaran.
- b. Kemenarikan setiap model harus berdampak ke semua siswa.
- c. Maksud dan tujuan model
- d. pembelajaran harus jelas dan sesuai.

**4. Efektifitas Model**

Pengambilan data ini dengan cara memberikan angket kuisioner pada

responden dan data diperoleh dengan menghitung rata-rata presentase dari jumlah keseluruhan jawaban.

Hasil uji coba skala besar didapatkan sama halnya dengan skala kecil. Dengan mendapatkan asil data18 dari angket kemudahan dan kemenarikan yang diberikan kepada responden. Dalam hal ini peneliti mengambil data di SDN Cakung Barat 08. Jumlah siswa yang lebih banyak sebanyak 6 kelas dimana masing kelas ada 32 siswa. Data yang diperoleh dengan menghitung rata-rata presentase dari jumlah jawaban yang diberikan.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar

No	Variabel	Skor Akhir	Skor Maksimal	%	Keterangan
1	Kemudahan	7331	9728	75,36	Baik
2	Kemenarikan	7922	9728	81,44	Baik

Berdasarkan tabel tersebut hasil yang didapatkan 75,36 % untuk data kemudahan dan dinyatakan sangat baik. Serta data kemenarikan yang diperoleh 81,44 % dinyatakan sangat baik. Dengan demikian dinyatakan bahwa model pembelajaran passing atas dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani di waktu pembelajaran lainnya.

**PEMBAHASAN**

Hasil dari produk pembuatan model pembelajaran passing atas dalam bola voli mini pada siswa sekolah dasar adalah sebuah buku yang bertujuan agar model yang saat ini dikembangkan maupun diciptakan menjadi referensi para guru dan pelatih untuk proses pembelajaran pendidikan jasmani. Semoga buku dari hasil model pembelajaran passing atas dapat bermanfaat.

Keseluruhan model yang sudah diciptakan terdapat 19 model. Dari pembuatan model ini diharapkan dapat

membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani pada materi atletik lari jarak pendek.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan dari data yang diambil dan dikumpulkan mulai dari validasi ahli, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar serta pembahasan hasil yang telah diuji cobakan dapat disimpulkan bahwa keseluruhan model yang dapat diuji cobakan dijadikan referensi sebagai model pembelajaran passing atas dalam bola voli pada siswa sekolah dasar sebanyak 19 model pembelajaran passing atas. Oleh karena itu diharapkan model pembelajaran passing atas bola voli ini dapat mengurangi kejenuhan, kebosanan dan menambah wawasan tentang cabang olahraga bola voli.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dini Rosdiani. (2012). Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Bandung: Alfabeta.
- Matakupan. (1993). *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud
- Montolalu, dkk. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik. Yogyakarta: UNYPress
- Nana Syaodih Sukmadinata, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samsudin. (2008). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/MA. Jakarta: Litera.
- Samsudin, (2016) *Azas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta : FIK UNJ.
- Sugiyono(2009).Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Bandung: Alfabeta.