Jurnal Pedagogik Olahraga
|p-ISSN 2503 - 5355 |e-ISSN 2580-8877|
Volume 07, Nomor 02, Juli – Desember 2021

PENGEMBANGAN MEDIA ALAT BANTU SMASH BOLA VOLI PADA MAHASISWA FIK UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Aris Hadiana[1], Sanusi Hasibuan[2], Amir Supriadi[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Olahraga Pascasarjana, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
Email: arishadiana145@gmail.com

ABSTRAK
Tujuan utama penelitian ini adalah pengembangan media alat bantu smash sebagai media pembelajaran bola voli. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan sampel ahli media uji coba kelompok kecil sebanyak 1 dosen, dan uji coba kelompok besar sebanyak 1 dosen, mencapai angka 90,38% dengan kriteria valid dapat digunakan. Ahli olahraga sebesar 90 % dengan kriteria valid dapat digunakan. Sampel uji coba kelompok kecil sebanyak 20 mahasiswa PJKR FIK Unimed mencapai angka 75,87% dengan kriteria cukup efektif, dan sampel uji coba kelompok besar sebanyak 40 mahasiswa PJKR FIK Unimed Medan mencapai angka 87,48% dengan tingkat sangat efektif. Kemudian dari uji efektifitas dan efisiensi alat bantu smash mencapai angka 98% dengan kriteria valid untuk digunakan dan 92% dengan kriteria valid untuk digunakan. Atas dasar data yang diperoleh maka pengembangan produk media alat bantu *Smash* dinyatakan layak dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran pada materi permainan bola voli.

Kata Kunci : *Bola Voli, Smash, Alat Bantu, Media Pembelajaran.*

PENDAHULUAN
Permainan bola voli merupakan permainan yang tidak mudah untuk dilakukan setiap orang. Dalam permainan ini dibutuhkan koordinasi gerak yang baik yang dapat digunakan secara efektif dan efisien dan tentunya sangat mendukung bagi tim saat permainan berlangsung. Menurut Nuril Ahmadi (2007:20) permainan bola voli merupakan permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oeh setiap orang. Sebab, dalam permainan voli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli.

Kemajuan dan perkembangan permainan bola voli yang terjadi saat ini sangatlah baik untuk itu diharapkan agar banyak yang memberikan kontribusi dalam pengembangan, penciptaan temuan-temuan media baru yang berupa bentuk-bentuk latihan yang lebik baik untuk kedepannya meliputi aspek fisik, teknik, dan taktik/strategi serta mental. Sehingga setiap masalah yang akan dihadapi dapat diatasi dengan terus membenahi diri, dengan cara mengembangkan, mengevaluasi dan memperbaiki dari segala sektor pendukung serta terus mencari metode dan teknik yang lebih efektif dan efesien agar dapat menghasilkan mahasiswa yang prestasinya lebih baik dan akhirnya memperoleh tim yang lebih berprestasi.

Hasil observasi keadaan di lapangan pembelajaran bola voli oleh mahasiswa PJKR FIK Universitas Negeri Medan yang melakukan teknik *smash* bola voli secara manual yang dilemparkan kebanyakan gagal. Dari data yang diperoleh dari bapak indra kasih selaku dosen mata kuliah bola voli, mahasiswa angkatan 2016 untuk tiga kelas dengan jumlah 93 mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi Universitas Negeri Medan masih mengalami suatu hasil pembelajaran yang tidak terjadi peningkatan. Dari hasil lulusan mata kuliah bola voli lanjutan antara lain hanya 57% (53) yang lulus dan 43% (40) mahasiswa yang tidak lulus materi smash bola voli.

Dalam dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efesien perlu adanya dukungan media alat bantu pembelajaran antara dosen dan mahasiswa. Proses materi pembelajaran menempatkan mahasiswa sebagai objek yang harus menguasai materi pembelajaran. Mereka dianggap sebagai organisme yang pasif, yang belum memahami apa yang harus dipahami, sehingga melalui proses pengajaran dengan menggunakan media alat bantu mereka dituntut memahami segala sesuatu yang diberikan dosen.

Dari permasalahan di atas penulis ingin mengembangkan sebuah model rancangan alat yang memberi kemudahan serta keefesienan kepada mahasiswa. Alat ini diharapkan supaya mahasiswa dapat melalukan pembelajaran materi smash bola voli dengan efektif dan efesien.

Smash adalah tindakan memukul bola ke bawah dengan tenaga penuh, biasanya meloncat ke atas, masuk ke bagian lapangan lawan. *Smash* merupakan pukulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan (M. Yunus 1992). Pengembangan media alat bantu smash bola voli dipilih peneliti sebagai media alat bantu pembelajaran yang dapat memberikan efektifitas dan efesien kepada dosen maupun mahasiswa. Dengan kegiatan yang dilakukan selama 3 pertemuan, ternyata media alat bantu smash dinyatakan sangat efektif/valid 98% pada materi pembelajaran smash bola voli.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa dapat disimpulkan pengembangan media alat bantu smash menghasilkan penggunaan alat bantu smash dua penjepit yang digunakan oleh dua orang sekaligus sebagai media pembelajaran bola voli sangat bermanfaat dan berkualitas pada pembelajaran smash bola voli yang layak untuk digunakan. Penggunaan produk alat bantu smash memiliki ketahanan yang baik sebagai media atau alat dalam pembelajaran smash bola voli, memiliki produk lebih efektif dan efisien untuk digunakan sebagai media pembelajaran smash bola voli.

Kemudian berdasrkan penelitian (Indra Kasih, 2012), bahwa perbandingan efektifitas model pembelajaran setiap indikator penilaian pembelajaran model baru (sesudah menggunakan mesin drill) lebih efektif dari pembelajaran model lama (sebelum menggunakan mesin drill).

Menurut Viva Pakarindo (2006:08), *smash* atau *spike* adalah tindakan memukul bola ke lapangan lawan ketika pertandingan sedang berlangsung. Pukulan ini harus melewati atas net dan membuat lawan sulit untuk mengembalikan bola. *Smash* merupakan suatu teknik yang memiliki gerakan yang terdiri dari: a) Langkah awal; b) Tolakan; c.) Memukul bola pada saat di udara, dan d) Saat mendarat.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research & Development (R & D)* dari Borg & Gall. Dalam model ini hanya dipakai sampai delapan tahap yaitu uji kelayakan dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan 18 Agustus s/d 15 Oktober 2019. Kemudian tempat penelitian dilaksanakan di Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Medan. Sasaran klien atau pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian pengembangan media alat bantu smash bola voli ini adalah mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi. Hal ini dilakukan untuk lebih efektif dan efesiennya pengembangan produk yang dihasilkan sehingga diketahui dengan baik apakah produk media alat bantu smash yang dikembangkan layak atau tidak digunakan sebagai media pembelajaran. Untuk uji coba kecil dipilih 20 mahasiswa (dengan *random*), dan untuk uji coba besar dipilih 40 mahasiswa (dengan *random*). Pemilihan sasaran klien pada uji coba kecil dan besar didasarkan dengan mengacak (*random sampling)* mahasiswa yang mengikuti mata kuliah bola voli .

Tehnik analisis data dalam penelitian ini dengan cara data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari hasil pemberian instrument angket evaluasi yang diisi oleh ahli media, dan ahli bola voli mengenai produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk pada tahap awal masih memiliki kekurangan sehingga perlu adanya revisi produk yang dilakukan dengan adanya masukan dan saran dari para ahli. Setelah melalui tahapan revisi produk awal kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji coba kelompok kecil dengan sampel 20 orang untuk melihat kualitas produk alat bantu smash bola voli dengan menggunakan 2 buah penjepit dan dari hasil uji coba kelompok besar diperoleh nilai 75,87% dengan kriteria cukup efektif. Kemudian melakukan uji kelompok besar dengan sampel 40 orang untuk membuat produk semakin baik dan semakin layak maka diperoleh nilai 87,48% dengan kriteria sangat efektif. Setelah melakukan uji kelompok besar, maka dilakukan uji efektifitas dan efisiensi produk untuk melihat sejauh mana fungsi media alat bantu smash bola voli dengan menggunakan 2 buah penjepit sebagai media pembelajaran. Melalui instrumen yang diberikan kepada ahli media diperoleh nilai 98% dan ahli olahraga diperoleh 92% dengan katagori sangat efektif. Maka hal ini menunjukkan bahwa pengembangan produk alat bantu smash bola voli sangat efektif dalam pembelajaran bola voli pada mahasiswa FIK Unimed.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, dimana nilai yang diperoleh diketahui bahwa skor empiris diperoleh sebesar 75,87% (Cukup Valid atau Efektif) yang lebih besar dari nilai standar minimal criteria efektif sehingga melalui uji coba kelompok kecil maka dapat dinyatakan bahwa produk media alat bantu *smash* efektif sebagai media pembelajaran pada mata kuliah bola voli cukup valid. Dan berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, dimana nilai yang diperoleh diketahui bahwa skor empiris diperoleh sebesar 87,48% (Valid atau Sangat Efektif). Artinya penelitian ini sudah cukup untuk ketahui validnya media alat bantu pembelajaran *smash* bola voli pada mahasiswa FIK Unimed. Beberapa saran atau rekomendasi yang dapat dikemukakan bagi 1) Bagi mahasiswa alat bantu *smash* bola voli membantu aktivitas perkuliahan mahasiswa FIK Universitas Negeri Medan khususnya mata kuliah bola voli. 2) Bagi dosen untuk selalu menciptakan perkuliahan yang kreatif dan inovatif. 3) Bagi peneliti penggunaan produk terutama alat bantu *smash* bola voli bisa dikaitkan dengan teknologi agar lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Borg. W. R & Gall, M. D. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York : Longman.

Indra Kasih. 2016. *Model Pembelajaran Bola Voli*. Medan : Unimed Press.

M. Yunus. 1992. *Bola voli Olahraga Pilihan*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Nuril Ahmadi. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli.* Surakarta : Era Pustaka Utama.

Viva Pakariondo. 2006. *Pendidikan Jasmani Kelas X SMA.* Jakarta: Erlangga.