

Pengembangan Permainan Volton dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SDN Sembunghajro 01 Semarang

Enno Malik Ibrahim^{1abcde}

Universitas Negeri Semarang, Indonesia¹

ABSTRAK

Tujuan peneliti yaitu untuk mengembangkan pembelajaran permainan net melalui permainan Volton sebagai upaya inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Permainan ini merupakan modifikasi dari unsur permainan bola voli dan tonnis yang di sederhanakan sehingga sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan kemampuan murid di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yaitu: analysis, design, development, implementation dan evaluation. Penelitian ini dilakukan melalui tahapan uji ahli mata pelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Teknik yang digunakan analisis adalah deskriptif kualitatif. Tanggapan ahli mata pelajaran memperoleh presentase 93% dengan kualifikasi sangat baik. Tanggapan ahli media pembelajaran memperoleh presentase 90% dengan kualifikasi sangat baik. Tanggapan ahli desain pembelajaran memperoleh presentase 90% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penelitian disimpulkan bahwa permainan Volton untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani layak digunakan menurut uji ahli mata pelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji ahli desain pembelajaran karena sudah memenuhi kriteria sesuai ketentuan dan sudah melaksanakan tahapan model ADDIE secara keseluruhan. Saran peneliti permainan Volton dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang menarik, mudah diterapkan, dan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Kata Kunci: *Permainan Volton ; Model ADDIE ; Pendidikan Jasmani*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar dalam pengembangan model pembelajaran yang mampu mengembangkan aspek motorik, kognitif, afektif, serta sosial murid. (Mahendra, 2017). Dalam praktiknya pembelajaran pendidikan jasmani pembelajaran masih sering didominasi aktivitas yang kurang variatif dan minim inovasi sehingga menurunkan motivasi dalam belajar murid. Kondisi ini mernjadikan guru dalam mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang lebih menarik, adaptif serta sesuai karakteristik perkembangan anak. Penggunaan permainan modifikasi dalam pembelajaran untuk meningktkan motivasi belajar, memperbaiki keterampilan gerak dasar, serta menumbuhkan sportivitas dan interaksi sosial murid (Metzler, 2011). Konsep permainan sejalan dengan active learning, student centered learning, serta pembelajaran yang bermakna meliputi: (1) Bagaimana penerapan permainan Volton di sekolah. (2) Apa saja pengaruh permainan Volton terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar

murid. (3) Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat dalam efektivitas permainan Volton di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian R&D dan Metode pengembangan ini adalah ADDIE digunakan untuk pertimbangan bahwa model ini disusun secara terprogram dengan urutan-

urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran menurut Mustofa dan Kurniawan (2020). Pengembangan Model ADDIE di populerkan oleh Robert M. Branch meliputi 5 tahap yaitu:

(1) *Analysis* (Analisis) berdasarkan observasi ditunjukkan bahwa hasil belajar permainan net rendah pada murid kelas V, 60% murid dari 56 dinyatakan tidak tuntas dan 40 % dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata murid servis dan passing voli yaitu 70 dengan KKM 75 hal ini menunjukkan rendahnya hasil belajar di SDN Sembungharjo 01 murid khususnya materi permainan net.

(2) *Design* (Desain) untuk mentasai permasalahan yang ada di sekolah, peneliti mencoba untuk mencari solusi dan mulai merancang seperti membuat video sosialisasi dan modifikasi permainan terkait sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Membuat naskah terkait peraturan-peraturan yang ada di dalam permainan. Rancangan tersebut dibuat yang nantinya akan menjadikan sebuah produk berupa permainan Volton dan dikembangkan berupa buku permainan Volton. Harapannya dapat membantu guru dan murid dalam proses pembelajaran permainan net dan meningkatkan minat belajar murid.

(3) *Development* (pengembangan) setelah permainan Volton jadi sebelum di ujicobakan ke murid, peneliti melakukan validasi kepada para ahli yaitu ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran untuk mengetahui kelayakan permainan yang sudah dibuat. Selanjutnya apabila terdapat saran dan masukan dari para ahli, maka peneliti harus melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan agar produk yang dibuat menjadi lebih sempurna dan layak digunakan.

(4) *Impelementation* (implementasi) pada tahap ini peneliti menerapkan permainan Volton yang sudah di rencanakan dan dikembangkan untuk diuji cobakan kepada murid, untuk mengetahui apakah permainan Volton yang dikembangkan ini sudah sesuai dengan apa yang direncanakan dan membantu dalam proses pembelajaran. Tahap uji coba produk ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu uji coba perorangan dilakukan oleh 4 orang murid, uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 8 orang murid dan uji coba kelompok besar dilakukan oleh 16 orang murid.

(5) *Evaluation* (evaluasi) Tahap evaluasi merupakan bagian tahap akhir dari sebuah penelitian, tahap ini dilakukan untuk melihat apakah tujuan dan sasaran dari produk ini sudah tercapai atau belum dengan cara menyimpulkan dan melihat hasil prsentasi dari hasil angket yang telah disebarkan kepada para ahli dan murid. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui keberhasilan dari permainan Volton yang dikembangkan peneliti.

Penelitian ini menggunakan teknik analisa data yaitu diskriptif kualitatif. Data kualitatif berupa kriteria penilaian dalam lembar validasi ahli media, validasi ahli materi dan ahli pembelajaran lembar respon murid yang

dikumpulkan dan disusun untuk menyempurnakan produk media pembelajaran ini yang menggunakan skala Likert. Kriteria skala likert dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

Nilai/skor	Kriteria
1	Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

(Sumber: Riduwan, 2012)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa skor terendah 1 untuk kriteria tidak layak dan skor tertinggi yaitu 5 untuk kriteria sangat layak. Perolehan nilai untuk validasi ahli materi, ahli media dan respon murid kemudia akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\%$$

Tahap selanjutnya adalah menggunakan skala kriteria interpretasi sebagai berikut, yang dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Rentang Skor

No	Kriteria rentang skor	Kategori
1	76%-100%	Sangat Layak/sangat baik
2	51%-75%	Layak/baik
3	26%-50%	Kurang layak/cukup
4	0%-25%	Tidak Layak/kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diawali dengan langkah awal yaitu mahasiswa diberikan pembelajaran secara langsung dengan memperkenalkan teknik dasar bermain permainan net tonnis menggunakan bola plastik dan memukulnya memakai tangan sehingga permainan menjadi indah dengan mempuk rasa kebersamaan, sprotivitas, menjunjung rasa kemanusiaan, saling memiliki, tanpa memandang perbedaan, dan mempererat rasa persaudaraan. Di dalam olahraga permainan Volton terdapat nilai-nilai postif yang diajarkan saling menghargai dan disiplin. Berikut peralatan yang dibutuhkan dan permainan Volton:

Desain produk awal

Hasil simpulan analisi kebutuhan Menurut (Nurharsono, 2006) Permainan Tonnis merupakan bagian dari permainan yang menggabungkan antara bulu tangkis dan tenis sedangkan Permainan Volton merupakan

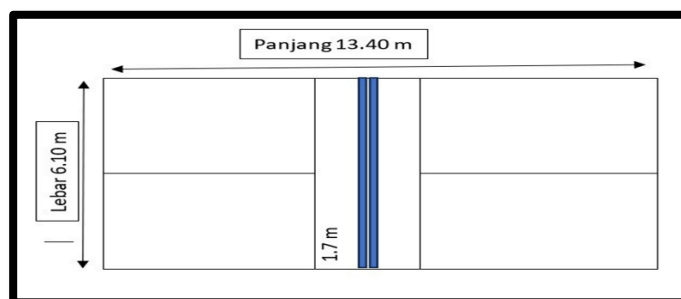
modifikasi dari permainan tonnis dan bola voli. Dengan menggunakan bola plastik ukuran 4, permainan dilakukan oleh satu atau dua orang pemain saling berhadapan di dalam lapangan dan dibatasi dengan net jaring tonnis, lapangan yang berbentuk persegi panjang untuk garis permainan menyerupai seperti bola voli untuk sistem permainan menggunakan reli dan mendapatkan poin/skor menyerupai aturan tonnis yaitu 21 poin. Untuk alat permainan bola plastik, jaring net.

Tabel 3. Data Ringkasan Hasil Penelitian

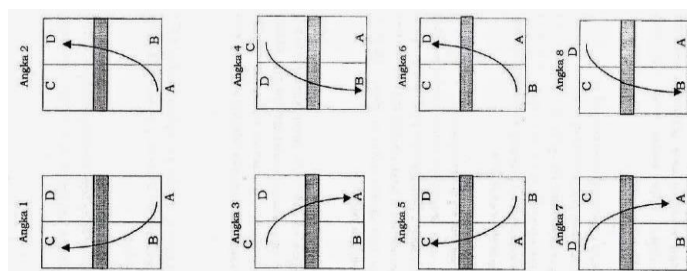
No	Prosedur Pengembangan	Temuan
1	Analisis Kebutuhan	
	a. Hasil Observasi pelaksanaan	Mayoritas murid murid mampu melakukan gerak dasar dengan baik, namun beberapa masih terasa kesulitan ketika mengarahkan bola, murid juga belum memahami secara aturan dasar permainan sehingga masih perlu di tingkatkan
	b. Penyebaran angket	Metode pembelajaran permainan net sekolah dasar kelas V belum sesuai dengan pedoman
	c. Wawancara	Beberapa murid kurang percaya diri melakukan teknik dasar dalam belajar PJOK pada murid kelas V.
	d. Dokumentasi	Pembelajaran materi permainan net tidak dilakukan dengan teknik dasar yang benar sehingga murid kebingungan ketika melakukan praktik guru penjasorkes

Ukuran lapangan, Bola dan Net

Lapangan tonnis dibagi 2 bagian jika tidak ada bisa menggunakan lapangan badminton untuk ukuran panjang 13.40 meter dan lebar 6.10 meter. Permainan Volton menggunakan jaring dengan tinggi 1.7 meter



Gambar 1. Lapangan Volton



Gambar 2. Cara Bermain Volton



Gambar 3. Bola Volton

Hasil penelitian ini harus menunjukkan bahwa validasi produk yang telah dikembangkan ditinjau melalui beberapa aspek mata pelajaran berada pada kategori sangat baik dengan perolehan 90% adapun kendala dari uji ahli media, ahli mata pelajaran dan ahli desain pembelajaran yaitu:

pengetikan "di" yang digandengkan dengan kata yang menyertainya.
Pengembangan

menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu

1. Analisis

Tahap pertama yang dilakukan pada tahap analisis ini adalah dengan melakukan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan pada murid kelas 5 SDN Sembungharjo 01, sedangkan observasi dan survei pada lingkungan lapangan pada sekolah dasar sembungharjo 01 pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan yang diperlukan.

2. Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan dan desain. Pada tahap ini peneliti juga mengumpulkan beberapa video, gambar. Kemudian peneliti membuat buku dengan visualisasi lebih nyata melalui gambar dan video.

3. Pengembangan

Setelah tahap analisis dan desain selanjutnya adalah pengembangan produk, proses ini mencakup bagaimana peraturan dan cara bermainnya.

4. Implementation,

Tabel 4. Hasil Uji Para Ahli

No	Ahli	Presentasi	Kualifikasi
1	Ahli Mata Pelajaran	93%	Sangat baik
2	Ahli Media Pembelajaran	90%	Sangat baik

3	Ahli Desain Pembelajaran	90%	Sangat baik
---	--------------------------	-----	-------------

5 Evaluasi.

Tahap terakhir yaitu dari metode ADDIE setelah dilakukan implementasi pada permainan Volton adalah tahap evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan Volton dari materi permainan net

Tabel 5. Keefektifan Permainan Volton

No	Aspek	Presentasi	Kualifikasi
1	Pemahaman	92,05%	Sangat layak
2	Kemudahan	91,15%	Sangat layak
3	Peminatan	87,65%	Sangat layak

Produk yang dihasilkan yaitu permainan Volton pada materi permainan net yang diharapkan dapat dijadikan sebagai alat bantu bagi murid dan guru dalam proses pembelajaran yang lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan guru khususnya pada permainan net sehingga menarik minat murid dan tidak merasa bosan dan harapannya dapat meningkatkan keterampilan motorik murid

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan Volton layak digunakan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti yaitu pertama melakukan analisis terhadap murid sekolah dasar Sembungharho 01 pengenalan teknik dasar bermain, kedua peneliti melakukan perancangan atau desain pada permainan Volton, ketiga penelitian mengimplementasikan desain menjadi sebuah produk berupa buku serta melakukan validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Langkah ke empat dilakukan uji coba produk dan membagikan angket kepada murid. Langkah kelima melakukan analisis terhadap permainan Volton terkait kelayakan Memuat paparan terhadap simpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Secara keseluruhan Permainan Volton dapat disimpulkan

sebagai media pembelajaran yang inovatif, adaptif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

REFERENCES

1. TEGEH, I. Made; KIRNA, I. Made. Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 2013, 11.1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ika/article/view/1145>
2. Oka Mahendra, I. B. P., Budaya Astra, I. K., & Semarayasa, I. K. (2021). Survei Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Indonesian Journal of Sport and Tourism*, 2(2), 53-58. <https://doi.org/10.23887/ijst.v2i2.34858>

3. Metzler, M. (2017). *Instructional models in physical education*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315213521>
4. Nurharsono, T., Rahayu, T., Sulaiman, S., & Hartono, M. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan dengan Pendekatan TPSR Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4666-4676.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.1823>
5. Putri, M. W. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Tennis Melalui Pendekatan Teaching Game for Understanding (TGfU). *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(2), 216-229.
https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i2.11896
6. FN, M. KHOIRIL ANWAR. Modifikasi Pembelajaran Dengan Permainan Tennis Terhadap Hasil Belajar Pukulan Forehand Tennis Lapangan (Studi Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Tennis Lapangan Sman 3 Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2013, 1.2.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/3035>
7. Kamaludin, K., Ngadiman, N., Festiawan, R., Kusuma, I. J., & Febriani, A. R. (2020). Pengembangan permainan pecah piring sintren: pemanfaatan olahraga tradisional pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 37-45.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/article/view/030207>