

MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR SMASH PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Insan Noor Rahman¹, Samsudin², Dwi Indra Kurniawan³
[insannoorrahman12@gmail.com¹](mailto:insannoorrahman12@gmail.com)
Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran smash dalam permainan bola voli yang dapat diaplikasikan dalam proses pengajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar. Model pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses pengajaran pendidikan jasmani, khususnya pada materi smash permainan bola voli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *research & Development (R&D)* dan menggunakan model dari *ADDIE*. Dalam penelitian ini terdapat lima tahapan penelitian, yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa produk berupa model pembelajaran gerak dasar smash bola voli yang telah divalidasi dan direvisi oleh ahli bola voli, ahli pembelajaran, dan ahli permainan. Sebanyak 18 model smash telah dihasilkan melalui proses tersebut. Data dikumpulkan melalui kegiatan dokumentasi dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil dari penelitian ini berupa video dan buku model pembelajaran gerak dasar smash bola voli yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran gerak dasar smash bola voli telah dinyatakan valid dan dapat diterapkan untuk siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Model, smash bola voli, permainan.

Abstract

The purpose of this study is to produce a smash learning model in volleyball that can be applied in the physical education teaching process at the elementary school level. It is hoped that this learning model can make it easier for teachers in the process of teaching physical education, especially regarding volleyball smash material. The method used in this research is research & development (R&D) and uses the ADDIE model. In this research there are five research stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of this research are in the form of a product in the form of a basic volleyball smash movement learning model which has been validated and revised by volleyball experts, learning experts and game experts. A total of 18 smash models have been produced through this process. Data was collected through documentation and observation activities, then analyzed descriptively. The results of this research are in the form of videos and books on learning models of basic volleyball smash movements that can be used by elementary school students. Based on the research results, it is proven that the basic volleyball smash movement learning model has been declared valid and can be applied to elementary school students.

Keywords: model, volleyball smash, game.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung sepanjang hidup. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang diajarkan di lembaga pendidikan memegang peran yang sangat penting, yaitu memberikan peluang kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman pembelajaran melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang diorganisir secara sistematis. Pengalaman belajar tersebut bertujuan untuk merangsang pertumbuhan fisik dan pengembangan aspek psikis dengan lebih baik, sambil membentuk pola hidup sehat dan aktif sepanjang hidup. Pendidikan memiliki tujuan pedagogis, dan karena itu, keberadaan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dianggap penting sebagai bagian integral dari pendidikan, karena gerakan fisik merupakan dasar bagi manusia untuk memahami dunia dan dirinya sendiri, yang secara alami berkembang

seiring dengan perubahan zaman.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di lingkungan sekolah memiliki makna yang signifikan dalam konteks pendidikan secara menyeluruh. Keberadaan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bukan hanya berdampak positif pada kesehatan dan kebugaran fisik anak, tetapi juga memberikan pengalaman dalam aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik bagi mereka. Oleh karena itu, implementasi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan perlu diambil serius dan memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang tertuang dalam kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki peran krusial dalam upaya membentuk dan memelihara kesehatan masyarakat. Ini bergantung pada inovasi guru Pendidikan Jasmani dalam menggali dan memanfaatkan sarana serta prasarana yang tersedia, dengan tujuan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik.

Sebuah topik pembelajaran dalam bidang pendidikan jasmani adalah permainan bola besar. Permainan bola besar adalah aktivitas yang mempergunakan media bola besar untuk memainkannya dan sarana untuk mencetak angka, salahsatu permainan yang ada dalam permainan bola besar adalah permainan bola voli. Dalam permainan ini, selalu terdapat elemen keterkaitan dengan momen-momen tertentu, di mana keberhasilan tergantung pada keakuratan waktu dalam mencapai posisi yang sesuai saat mengambil bola. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani memerlukan strategi pembelajaran yang efektif guna meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Permainan ini termasuk ke dalam kurikulum Penjas di Sekolah Dasar, karena merupakan sarana untuk mendidik anak-anak. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bola voli diharapkan dapat terbawa ke dalam perilaku sehari-hari. Nilai-nilai itu antara lain adalah pola hidup sehat, disiplin, kerjasama, percaya diri, ketekunan dan kebiasaan untuk selalu berfikir (Samsudin, Teori dan Praktek Bola Voli, 2019, p. 23). Maka dalam tingkatan pembelajaran untuk peserta didik yang ada di Sekolah Dasar bola voli ini telah dimodifikasi menjadi bola voli.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah. Dengan dimasukkannya permainan bola voli ke dalam kurikulum pendidikan jasmani, sebagai salah satu aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani maka guru dan sekolah berkewajiban untuk menjadikan permainan bola voli menjadi salah satu aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Meskipun bola voli menjadi salah satu olahraga yang populer dan menjadi bagian integral dari kurikulum di sekolah, hal ini tidak berarti bahwa cabang olahraga ini mudah dimainkan, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Siswa sering menghadapi kesulitan dalam menguasai aspek-aspek permainan bola voli. karena Permainan bola voli adalah suatu permainan yang menuntut keterampilan dasar gerak yang kompleks. Gerak dasar kompleks ini dikembangkan sejak usia dini. Dan pengenalan serta pengembangan gerak dasar, kualitas, maupun teknik sudah diprogramkan pada usia anak Sekolah Dasar (Samsudin, Teori dan Praktek Bola Voli, 2019, p. 10).

Permainan bola voli melibatkan berbagai aspek penguasaan teknik dasar yang harus dikuasai. Dalam konteks permainan bola voli, penguasaan teknik mencakup passing atas, passing bawah, block, smash, serta servis (baik servis bawah maupun servis atas). Di antara teknik-teknik tersebut, smash merupakan teknik yang paling dominan dalam menghasilkan poin dalam permainan bola voli. Sayangnya, teknik smash sering dianggap sulit dan jarang diajarkan kepada siswa Sekolah Dasar. Seharusnya, penting untuk mengajarkan teknik smash kepada siswa Sekolah Dasar, karena merupakan serangan yang dapat menghasilkan poin signifikan dalam permainan bola voli.

Dalam situasi pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah, guru sering menghadapi

tantangan dan kesulitan dalam mengajarkan teknik smash, terutama kepada siswa Sekolah Dasar. Kendala ini dapat disebabkan oleh keterbatasan kemampuan guru atau kurangnya pemahaman terhadap materi. Guru juga sering mengalami kesulitan terkait tingkat penguasaan gerak yang rendah di kalangan siswa. Oleh karena itu, sebelum memulai proses pembelajaran, pemahaman guru terhadap karakteristik siswa sangat dibutuhkan dalam perancangan dan proses kegiatan pembelajaran siswa, sehingga proses pembelajaran dapat sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan memunculkan kebermaknaan belajar bagi siswa (Zulvira dkk, 2021).

Adapun Permasalahn yang terjadi pada anak pada saat melakukan gerakan smash yaitu terlihat bahwa siswa yang belum terbiasa dengan rangkaian gerakan smash mengalami kesulitan dan cenderung melakukan gerakan secara asal-asalan. Selain itu, beberapa siswa merasa takut mengalami cedera pada tangan dan lengan saat terkena bola, terutama siswa perempuan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan metode atau materi ajar yang dapat meningkatkan minat siswa, salah satunya melalui pembelajaran berbasis permainan.

Dengan masalah diatas peneliti berkeinginan membuat model pembelajaran smash bola voli berbasis permainan pada siswa sekolah dasar. Melalui permainan tersebut anak dapat berkesempatan untuk bebas berekspresi, meningkatkan kemampuan fisik, kemampuan bersosialisasi dan meningkatkan kordinasi gerak mereka khususnya pada saat melakukan gerakan smash bola voli dan menjadi alat mereka untuk berfikir sekreatif mungkin

Menurut beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian penelitian yaitu, penelitian merupakan usaha untuk mengorganisir pengetahuan atau membangun ilmu dengan menggunakan metode dan teknik tertentu sesuai dengan prosedur sistematis (Sedamayanti dan Syarifudin Hidayat, 2011).

Setelah penelitian dilakukan, muncul sebuah harapan untuk menemukan suatu jawaban dari hasil penelitian yang sudah dilakukan berdasarkan masalah yang diteliti. Berdasarkan tujuan, metode penelitian dapat diklasifikasikan menjadi penelitian dasar (Basic Research), penelitian terapan (Applied Research) dan penelitian pengembangan (Research and Development) (Sugiyono, 20114). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011),

Menurut Udin (dalam Hermawan, 2006:3) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai sarana untuk mencapai perubahan holistik dalam kualitas individu. Pendekatan ini bertujuan untuk merangsang perkembangan fisik, mental, dan emosional secara menyeluruh. Dalam konteks pendidikan jasmani, anak dianggap sebagai kesatuan yang utuh, yang mempertimbangkan aspek fisik dan mentalnya sebagai satu kesatuan, bukan sebagai entitas terpisah.

Pada era modern sekarang banyak guru di dalam pembelajaran Pendidikan jasmani yaitu smash bola voli cenderung pada memukulnya saja, kurang inovatif sehingga siswa banyak yang kurang tertarik dan cepat merasa bosan. Hal ini mengakibatkan tujuan dari pembelajaran itu sendiri tidak tercapai.

Menurut Syafruddin (Herianto, dkk:2018) ”teknik memukul smash bola dalam permainan bola voli adalah salah satu cara seseorang atau atlet bola voli memukul bola dengan keras dan terarah ke daerah pertahanan lawan”. (Herianto, dkk:2018)

METODOLOGI

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R & D) untuk menguji

validitas produk berupa pengembangan model pembelajaran smash bola voli berbasis permainan. Metode Research and Development (R & D) dalam bidang pendidikan adalah suatu model pengembangan yang berfokus pada penelitian untuk menghasilkan produk dan prosedur baru. Produk ini kemudian diuji di lapangan, dievaluasi, dan diperbaiki secara sistematis hingga memenuhi kriteria yang ditetapkan. Model yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE.

Model pengembangan ADDIE diciptakan dengan serangkaian langkah-langkah yang sesuai dengan namanya, yaitu sebagai berikut: 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation, adapun uraian tahapan ADDIE sebagai berikut:

1. Analyze

Hasil observasi mengungkapkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran smash bola voli, termasuk siswa yang belum terampil dalam menjalankan rangkaian gerakan smash sehingga melakukannya secara asal-asalan. Kesulitan siswa dalam mengikuti rangkaian gerakan dan adanya rasa takut cedera pada tangan dan lengan, terutama di kalangan siswa perempuan. Dari analisis ini, muncul ide inovatif untuk memperbaiki pembelajaran dengan mengembangkan model pembelajaran smash bola voli berbasis permainan. Harapan peneliti adalah bahwa pengembangan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam teknik smash bola voli.

2. Design

Peneliti mempersiapkan semua yang diperlukan untuk mencapai hasil produk yang efektif dan efisien dalam

pembelajaran smash bola voli. Dalam konteks ini, desain produk melibatkan penentuan model yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam pembelajaran teknik smash bola voli. Peneliti merancang model pembelajaran ini dengan memanfaatkan unsur permainan, sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang suka bermain, aktif bergerak, dan senang berinteraksi dalam kelompok. Setelah model ditetapkan, langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan atau development.

3. Development

Pada fase pengembangan ini, peneliti akan mengimplementasikan produk yang telah direncanakan atau didesain. Peneliti akan mengembangkan 20 model pembelajaran teknik smash bola voli dengan memasukkan unsur permainan untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar. Selanjutnya, peneliti akan melakukan validasi model ini dengan melibatkan 3 dosen ahli, yang terdiri dari dosen ahli pembelajaran, dosen ahli bola voli, dan dosen ahli permainan. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas dan relevansi yang optimal.

4. Implementation

Setelah model pembelajaran dikembangkan dan divalidasi, peneliti akan melaksanakan uji coba produk atau model pembelajaran tersebut kepada siswa. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan atau kekurangan yang mungkin muncul pada produk penelitian.

5. Evaluation

Evaluasi akan dilakukan oleh para ahli atau pakar yang akan menilai atau mengevaluasi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Tujuan evaluasi ini adalah untuk menentukan apakah rancangan model permainan tersebut sesuai atau tidak sesuai jika diterapkan oleh siswa Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

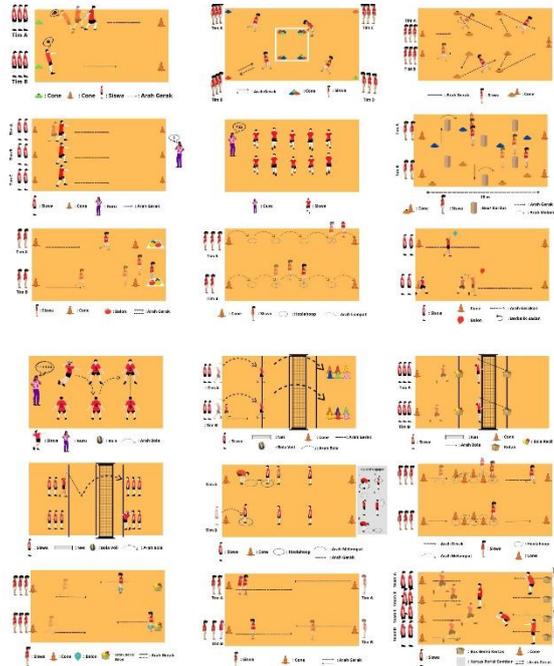
1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian model pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli berbasis permainan pada siswa sekolah dasar bertujuan untuk menganalisis seberapa penting

model pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli pada siswa sekolah dasar untuk dikembangkan.

2. Model Draft Final

Setelah mendapatkan validasi dari para ahli, diperoleh model pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli pada siswa sekolah dasar. Terdapat 18 model pembelajaran *smash* yang dapat diimplementasikan, mencakup aspek tujuan, alat, peralatan, dan pelaksanaannya, berikut ini hasil model pembelajaran



KELAYAKAN MODEL

Pada penelitian ini melibatkan ahli dalam melakukan uji kelayakan model, *expert judgement* dilakukan untuk mendapatkan masukan rancangan model pembelajaran gerak dasar *smash* bola voli pada siswa sekolah dasar. Setelah dilakukan validasi. Evaluasi dan revisi model berdasarkan para ahli, hasil yang didapat yaitu sebanyak 18 model permainan yang valid.

1. Validasi Ahli Pembelajaran

Desain produk yang telah disusun mendapatkan validasi oleh Ahli Pembelajaran Bapak Dr. Iwan Setiawan, M.Pd yang menjabat sebagai Dosen Ilmu Keolahragaan di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta. Proses validasi ini dilakukan pada bulan Desember 2023.

2. Validasi Ahli Bola Voli

Desain produk yang telah disusun mendapatkan validasi oleh Ahli bola voli Bapak Muhammad Ilham, M.Pd yang menjabat sebagai Dosen Ilmu Keolahragaan di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta. Proses validasi ini dilakukan pada bulan Mei 2024.

3. Validasi Ahli Permainan

Desain produk yang telah disusun mendapatkan validasi oleh Ahli b Permainan Bapak Dr. Sujarwo, M.Pd yang menjabat sebagai Dosen Ilmu Keolahragaan di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta. Proses validasi ini dilakukan pada bulan Mei 2024.

Tabel Kelayakan Model Pembelajaran Gerak Dasar Smash Bola Voli Pada Siswa Sekolah Dasar.

No	Nama Model	Ahli Pembelajaran		Ahli Bola Voli		Ahli Permainan		Keterangan
		Layak	Tidak Layak	Layak	Tidak Layak	Layak	Tidak Layak	
1	Suit itu Asyik	✓		✓		✓		Layak
2	Kumpulkan Aku	✓		✓		✓		Layak
3	Lintasan Pohon	✓		✓		✓		Layak
4	Tag Team	✓		✓		✓		Tidak Layak
5	Ikuti Aba-aba	✓		✓		✓		Layak
6	Yes or No	✓		✓		✓		Layak
7	Slide and Jump	✓		✓		✓		Layak
8	Kangguru Berebut Makan	✓		✓		✓		Tidak Layak
9	Pecahkan Balon	✓		✓		✓		Layak
10	Melompat Cepat	✓		✓		✓		Layak
11	Pukul Balik	✓		✓		✓		Layak
12	Urutkan angka	✓		✓		✓		Layak
13	Kenakan Target	✓		✓		✓		Layak
14	Bola Memukik	✓		✓		✓		Layak
15	Bola Menyeberang	✓		✓		✓		Layak
16	Estafet HoolaHoop	✓		✓		✓		Layak
17	Zigzag Jump	✓		✓		✓		Layak
18	Capitan Kemenangan	✓		✓		✓		Layak
19	Jemput-jemputan	✓		✓		✓		Layak
20	Tirukan Aku	✓		✓		✓		Layak

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model pembelajaran gerak dasar smash bola voli melalui penerapan permainan untuk siswa Sekolah Dasar. Tahapan penelitian dimulai dengan identifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Setelah itu, peneliti merancang dan mengembangkan model pembelajaran gerak dasar smash bola voli sebagai solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli pembelajaran, ahli permainan, dan ahli bola voli, serta uji coba produk beserta pembahasan hasil yang diuji cobakan, dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran gerak dasar Smash bola voli dengan penerapan permainan pada siswa Sekolah Dasar telah berhasil melewati proses validasi dengan baik. Para ahli menyatakan bahwa 18 model yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dan layak digunakan, serta dapat dijadikan referensi utama dalam konteks pembelajaran gerak dasar smash bola voli di tingkat Sekolah Dasar. Model ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran dan dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pengajaran di sekolah, dan menjadi acuan yang berguna bagi para pengajar Agar dapat mempermudah proses pembelajaran dan digunakan sebagaimana seharusnya

Dalam pemanfaatan produk ini, diharapkan dapat menggambarkan kondisi dan ketersediaan sarana serta prasarana yang ada. Produk ini diharapkan dapat juga menjadi pilihan sebagai media alternatif dalam pembelajaran gerak dasar smash bola voli, yang dapat dijadikan sebagai acuan oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Agar model pembelajaran gerak dasar smash bola voli berbasis permainan pada siswa sekolah dasar dapat digunakan oleh para guru- guru ditingkat Sekolah Dasar. Maka sebaiknya, dicetak lebih banyak lagi sehingga dapat diterapkan dengan baik. Saran Pengembangan Lanjutan

Model-model gerak dasar smash bola voli berbasis permainan pada siswa sekolah dasar diperlukan kreaktifitas dan inovatif dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang dapat memotivasi siswa.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, diseminasi, maupun produk lebih lanjut, terhadap model pembelajaran smash berbasis permainan pada siswa sekolah dasar. Diharapkan model dapat bermanfaat bagi guru untuk mengajar anak siswa sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

- Herianto, H., Yarmani, Y., & Sutisyana, A. (2018). Analisis kemampuan open spike pada siswa putra ekstrakurikuler bola voli di SMPN 18 Kota Bengkulu. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(2), 160-165
- Hermawan, H 2006. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: CV Citra Praya
- Samsudin. (2019). Teori dan Praktek Bola Voli. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sedarmayanti & Hidayat, Syarifudin. (2011). Metodologi Penelitian. Bandung : Mandar Maju.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet.
- Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851.