

## **Pengembangan Model Permainan Voli Takraw (Voltak)**

**Salman Al Farisi, Ahmad Alwi Nurudin dan Bachtiar**

Universitas Muhammadiyah Sukabumi Jawa Barat, Indonesia

Email: salmansaheng@gmail.ac.id, ahmadalwinurudin@ummi.ac.id, bachtiar@ummi.ac.id

---

### **INFO ARTIKEL**

Diterima  
Diterima dalam bentuk revisi  
Diterima dalam bentuk revisi

---

#### **Kata kunci:**

pengembangan model permainan, voli takraw (voltak).

---

### **ABSTRAK**

Penelitian ini ialah pengembangan permainan voli takraw (voltak) yang bertujuan untuk mengatasi sarana dan prasarana serta memperkenalkan permainan sepak takraw. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian Research and Development (R&D) Menurut Borg and Gall. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini ialah peserta didik SMK Mutira Hikmah kelas X, XI dan XII yang berjumlah 36 orang. Untuk hasil dari penelitian ini yang di peroleh dalam persentase uji skala kecil dengan nilai rata-rata 86.71 % dengan kategori sangat layak dan untuk uji skala besar dengan nilai rata-rata 97,00% dengan kategori sangat layak. Sehingga kesimpulan dari hasil persentase yang di peroleh makan permainan ini layak untuk di gunakan

---

### **Pendahuluan**

Permainan merupakan aktifitas gerak tubuh yang dilakukan dalam keadaan sadar untuk tujuan bersenang- senang dalam mengisi waktu luang yang dilakukan sendiri atau bersama-sama ditempat terbuka maupun tertutup tapi harus mengutamakan keselamatan bagi pemain yang melakukan permainan. Permainan juga ada yang menggunakan media atau alat untuk di gunakan, salah satu media atau alat yang sering digunakan adalah bola kecil maupun bola besar.

Menurut (Syaleh, 2017) “permainan bola voli merupakan permainan yang bersifat beregu permainan ini menekankan kerjasama tim serta kekompakan dalam satu regu”. tertinggi dari bola tangan memberikan ciri khas tersendiri pada bola tangan ini. Sedangkan menurut (Saputro & Supriyadi, 2017) “sepak takraw merupakan sebuah

permainan yang dilakukan di atas lapangan berbentuk persegi panjang”.

Di Kabupaten Sukabumi tepatnya di Kecamatan Ciemas kedua permainan ini cukup berbeda jauh dalam popularitas, baik di lingkungan institusi pendidikan maupun di masyarakat umum. Di setiap sekolah ada kegiatan pembelajaran penjas yang selalu menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang digemari oleh peserta didik. Peserta didik sering melakukan permainan bola voli ketika sedang berlangsungnya pembelajaran penjas karena sarana dan prasarana untuk salah satu permainan yaitu bola voli sangat cukup baik.

Berdasarkan observasi awal disalah satu sekolah di Kecamatan Ciemas Kabupaten Sukabumi yang siswanya sangat antusias terhadap pembelajaran penjas yaitu Sekolah Menengah Kejuruan Mutiara Hikmah,, ketika diberi pertanyaan kepada beberapa siswa dari

kelas X, XI dan XII tentang pembelajaran penjas yang digemari, mereka menjawab salah satu pembelajaran penjas yang digemari yaitu permainan bola voli dan siswa mampu menguasai teknik dasar bola voli dan ketika di berikan pertanyaan tentang pembelajaran penjas yang tidak dilakukan, mereka menjawab salah satunya yaitu sepak takraw, siswa hanya pernah mendengar dan melihat bolanya saja karna sarana dan prasarannya kurang memadai sebab itu mereka tidak tahu bagaimana teknik- teknik dasar yang dimainkan dalam permainan sepak takraw.

Dalam mempublikasikan permainan sepak takraw pada lingkungan sekolah dan untuk mengatasi sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan sepak takraw, maka modifikasi permainan dilakukan agar mudah untuk memperkenalkan sepak takraw. Modifikasi yaitu suatu perubahan dan disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang disediakan di sekolah agar bertujuan untuk menampilkan sesuatu yang baru agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Untuk memodifikasi permainan sepak takraw dapat melakukan penggabungan dengan permainan bolavoli, agar siswa bisa memahami tentang permainan sepak takraw dan teknik yang digunakan dalam sepak takraw. Permainan ini juga menggunakan net bola voli dan serta ukuran lapangan juga menggunakan lapangan bola voli, untuk bertujuan agar permainan mudah dilakukan dan permainan modifikasi ini juga akan disosialisasikan agar siswa di sekolah lebih mengetahui bagaimana teknik dasar yang digunakan dalam modifikasi permainan ini , sehingga permainan tersebut dapat menjadi alternatif tidak hanya dalam pembelajaran maupun ekstrakurikuler di sekolah, permainan ini juga bisa di mainkan ketika berekreasi diluar sekolah. Berdasarkan uraian penjelasan diatas peneliti tertarik untuk menggabungkan dua macam permainan tersebut yaitu permainan bola voli

dan sepak takraw atau sepak raga dengan judul pengembangan model permainan voli takraw (voltak) untuk siswa kelas X, XI dan XII dalam pembelajaran penjas di Sekolah Menengah Kejuruan Mutiara Hikmah. Dengan adanya gabungan dua unsur permainan ini diharapkan dapat berkembang dan menambah permainan baru yang bisa dimainkan bukan hanya siswa tapi bisa di mainkan oleh masyarakat umum.

### **Metode Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji komparasi keefektifan produk tersebut (D. Sugiyono, 2010).

Menurut Borg dan Gall (dalam (Emzir & Pd, 2012) menggunakan cara-cara sebagai berikut: 1. Penelitian dan pengumpulan informasi, 2. Perencan, 3. Perencan, 4. Uji Lapangan Awal, 5. Uji Lapangan Oprasional, 6. Revisi Produk Oprasional, 7. Uji Lapangan Umum, 8. Revisi Produk, 9. Revisi Produk Akhir, 10. Desiminasi dan Implantas.

Untuk tempat penelitian ini dilaksanakan di lapang sekolah SMK Mutiara Hikmah Kabupaten Sukabumi. Di Jalan Tamanjaya Rt 01/Rw 01. Dengan tiga orang untuk validasi para ahli, 12 peserta didik unruk uji skala besa dan 24 peserta didik untuk uji skala besar. Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam mengambil sampel ialah menggunakan teknik *snowball sampling* karena penelitian ini menggunakan ujicoba dalam skala kecil dan skala besar.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar validasi produk, lembar penilaian praktisi, dan pencatatan lapangan.

Analisis data peneliti menggunakan teknik persentas, untuk perhitungan yang dilaksanakan dengan hasil seluruh aspek nilai skor yang sudah diperoleh dari para pakar

permainan lalu rumus yang digunakan untuk menghitung ialah menurut (P. D. Sugiyono, 2016):

$$N = \frac{k}{Nk} 100\%$$

Keterangan :

N : Persentase aspek

K : Skor yang dicapai

Nk : Skor maksimal

Berdasarkan rumus di atas, maka

kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Sangat layak =  $81,25\% < N \leq 100\%$
- b. Layak =  $61,50\% < N \leq 81,25\%$
- c. Cukup layak =  $41,75\% \leq N < 60,50\%$
- d. Tidak layak =  $N \leq 40,75$

### Hasil dan Pembahasan

#### A. Deskripsi Informan

Permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam lingkungan sekolah terutama dengan kegiatan pembelajaran penjas serta bentuk pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Dari masalah yang terjadi dalam sarana dan prasarana maka peneliti mengambil langkah dalam mengembangkan model permainan voli takraw (voltak).

#### B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi data validasi ahli

Tabel 1. Pedoman Aspek yang dinilai

No	Aspek yang dinilai
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar
2	Kejelasan Bentuk Permainan
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa
4	Keseuaian alat dan fasilitas yang digunakan dalam permainan

5	Kesesuaian bentuk/model permainan
6	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa
7	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa SMA
8	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa SMA
9	Mendorong aspek perkembangan afektif siswa SMA
10	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil
11	Dapat dimainkan anak laki-laki dan perempuan
12	Aman untuk dimainkan dalam pembelajaran penjas

Hasil penilai model permainan yang telah divalidasi oleh para ahli selanjutnya model permainan ini di revisi lalu di uji cobakan dalam skala kecil selanjutnya.

2. Deskripsi data uji coba kala kecil dan skala besar.

Tabel 2. Pedoman aspek yang dinilai

No	Pertanyaan
1	Kejelasan bentuk permainan
2	Permainan voltak dapat menambah pengetahuan tentang permainan sepak takraw
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa SMA
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan dalam permainan
5	Tugas gerak dapat dipahami oleh siswa SMA.
6	Permainan voltak dapat dimainkan oleh siswa terampil maupun tidak terampil
7	Permainan voltak dapat dimainkan oleh siswa laki-laki dan perempuan
8	Aman untuk dimainkan dalam permainan penjas.

Setelah melakukan uji coba skala kecil lalu model permainan ini di revisi setelah direvisi terus model permainann ini di ujicoba kembali dalam sekala besar dan di revisi lagi sebelum model permainan ini di produksi.

### Kesimpulan

Hasil akhir setelah melakukan kegiatan penelitian pengembangan model permainan voli takraw (voltak) di SMK Mutiara Hikma, maka hasil rata- rata analisis data evaluasi dari seluruh ahli mendapat persentase 78,47%. Berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan maka produk model permainan voli takraw (voltak) telah memenuhi kriteria “Layak” serta layak untuk digunakan dalam uji skala kecil. Serta hasil komparasi keefektifan kuesioner yang diisi oleh peserta didik SMK Mutiara Hikmah kelas X mendapat rata-rata persentase sebesar 86,71% dengan kriteria “Sangat Layak”. Lalu hasil komparasi keefektifan kuesioner yang diisi oleh peserta siswa SMK Mutiara Hikmah kelas XI dan XII rata-rata persentase sebesar 97,00% dengan kriteria “Sangat Layak”.

### Bibliografi

- Emzir, M., & Pd, M. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis data. *Jakarta: Raja Grafindo*.
- Gasperz, V. (1997). Manajemen Bisnis Total. *PT. Gramedia Jakarta*.
- Nasution, L. (2020). Hak Kesehatan Masyarakat dan Hak Permintaan Pertanggungjawaban Terhadap

Lambannya Penanganan Pandemi Global. *Jurnal Adalah : Buletin Hukum Dan Keadilan*, 4, 19–28.

- Saputro, D. B., & Supriyadi, S. (2017). Pengembangan Variasi Latihan Sepak Sila Sepak Takraw Untuk Tingkat Pemula. *Indonesia Performance Journal*, 1(2), 112–118.
- Schenkel, K., Williams, C. J., Eckmanns, T., Poggensee, G., Benzler, J., Josephsen, J., & Krause, G. (2006). *Enhanced surveillance of infectious diseases: the 2006 FIFA World Cup experience, Germany*.
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Sulistiowati, E. (2010). *Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode Scramble Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat (PTK Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Kudus)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111–120.
- Syaleh, M. (2017). UPAYA Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Melalui Media Pembelajaran Lempar Pukul Bola Kertas Pada Siswa Kelas Vii Smp. *Jurnal Prestasi*, 1(1).

---

Copyright holder :

Salman Al Farisi, Ahmad Alwi Nurudin dan Bachtiar (2020).

First publication right :

Jurnal Syntax Transformation

This article is licensed under:

