

PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN BOLA VOLI FIK UNIVERSITAS JAMBI

Wawan Junresti Daya, Faizal Chan dan Ahmad Muzaffar
FIK Universitas Jambi
wawanfik@unja.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa FIK Universitas Jambi dalam pembelajaran bola voli melalui penerapan modifikasi permainan target. Sedangkan manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa perkes dalam permainan bolavoli. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian tindakan merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian, dimana dalam rancangan penelitian tindakan peneliti mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi. Penelitian ini menggunakan dua siklus, dimana setiap siklus mempunyai langkah-langkah yang sistematis yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi dan refleksi

Hasil penelitian pada siklus 1, rata-rata nilai mahasiswa 4.9, katagori mahasiswa yang kreatif tinggi sekali tidak ada, kreatif tinggi 2 orang, kreatif sedang 21 orang, kreatif kurang 14 orang. Siklus 2, rata-rata nilai mahasiswa 6, mahasiswa yang kreatif tinggi sekali 2 orang, kreatif tinggi 13 orang, kreatif sedang 17 orang , sedangkan kreatif kurang 4 orang. Dari kedua siklus tersebut terdapat peningkatan kreativitas melalui penerapan modifikasi permainan target terhadap pembelajaran bola voli.

Kata Kunci : Kreatifitas, Modifikasi Permainan, Pembelajaran Bola Voli

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan salah satu wadah untuk meningkatkan sumber daya manusia. Olahraga yang teratur dan kontinyu dapat meningkatkan kualitas fisik dan mental

seseorang. Untuk itu pembinaan dibidang olahraga perlu diperhatikan, terutama peningkatan kondisi fisik dan mental dalam upaya pembentukan manusia Indonesia yang mempunyai kepribadian, berdisplin tinggi

serta memiliki sikap sportif. Disamping meningkatkan kualitas fisik dan mental, olahraga juga mengangkat citra bangsa dan kebangsaan nasional melalui pencapaian prestasi setinggi-tingginya.

Universitas Jambi (UNJA) sebagai suatu lembaga pendidikan tinggi bertugas menyiapkan mahasiswa sebagai seseorang yang ahli dalam berbagai bidang studi. Mahasiswa yang dinyatakan lulus diharapkan benar-benar menguasai ilmu yang digelutinya dan berkompotensi andal sesuai tuntutan zaman.

Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) UNJA merupakan salah satu lembaga pendidikan tinggi dibidang olahraga dan kesehatan yang mengemban tugas untuk mempersiapkan tenaga yang terampil dan professional untuk mengelolah olahraga di masyarakat. Fakultas Ilmu Keolahragaan mempunyai Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan yang bertujuan sangat spesifik sekali, dimana mahasiswa yang memilih jurusan ini dituntut untuk mampu menjadi seorang guru dan pelatih yang kreatif yang dapat mempersiapkan siswa atau atlet untuk berprestasi dalam olahraga yang dipilihnya.

Dalam permainan bola voli ada beberapa bentuk teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik-teknik dalam permainan bola

voli terdiri service atas, service bawah passing atas, passing bawah, passing atas, block dan smash.

Dalam dalam memodifikasi pembelajaran khususnya pembelajaran permainan bola voli sangatlah penting untuk diketahui oleh mahasiswa FIK UNJA atau calon-calon guru untuk modal menjadi guru yang kreatif. Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*). Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil dengan modifikasi pembelajaran permainan bola voli, upaya agar mahasiswa menjadi lebih kreatif dalam pembelajaran permainan bola voli yaitu dengan cara memberikan pembelajaran permainan bola voli salah satunya melalui modifikasi permainan target dengan ini mahasiswa jadi semakin aktif, kreatif dan termotifasi mengembangkan ide-ide baru dalam memodifikasi suatu pembelajaran khususnya di bidang permainan bola voli.

Berdasarkan fakta empirik, tampak adanya fenomena bahwa proses pembelajaran bola voli di FIK UNJA cenderung masih menggunakan pembelajaran yang mengekang

kebebasan mahasiswa. Padahal dalam proses pembelajaran hendaknya siswa diberi kebebasan untuk memilih dan menentukan materi yang dipelajarinya, termasuk bagaimana cara seseorang mempelajarinya, sehingga situasi kebebasan dapat tercipta, dan para mahasiswa akan mendapatkan penghargaan atas hasil usahanya, sehingga diharapkan dapat membentuk kreativitasnya. Berkenaan dengan isu tersebut, maka yang menjadi tema sentral penelitian ini adalah “Penerapan modifikasi permainan target untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran bola voli FIK Universitas Jambi.

KERANGKA TEORITIK

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang diwarnai nilai edukatif, yang menciptakan interaksi antara guru dengan anak didik, yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan. Menurut Jamaludin (2003: 9), “istilah pembelajaran pada dasarnya mengandung pengertian yang sama dengan konsep belajar-mengajar. Jadi secara konseptual istilah “pembelajaran” mengacu pada”proses” yang melibatkan dua komponen utama dalam suatu kegiatan belajar mengajar (guru dan siswa)”. Konsep “pembelajaran” pada hakikatnya merupakan suatu upaya yang

disengaja dan direncanakan sedemikian rupa oleh pihak guru sehingga memungkinkan terciptanya suasana dan aktivitas belajar yang kondusif bagi para siswanya.

Permainan Bola Voli

Permainan bola voli seperti yang dikemukakan oleh PBVSI (1999: 3) sebagai berikut. Permainan bola voli adalah suatu olahraga beregu yang dimainkan oleh dua regu dalam tiap lapangan dengan dipisahkan oleh net. Tujuan dari permainan itu adalah agar setiap regu melewati bola secara teratur/baik melalui atas net sampai bola menyentuh net (mati) di daerah lawan, dan mencegah agar bola yang dilewatkan tidak menyentuh lantai lapangan sendiri.

Lapangan permainan bola voli berbentuk persegi panjang, dengan ukuran 18 m x 9 m, dikelilingi oleh daerah bebas dengan minimal di semua sisi 3 m. lapangan permainan bola voli dibatasi oleh jaring atau net dengan ukuran lebar 1 m, panjang 9,50 – 10 m, dan tinggi 2,43 m untuk putra serta 2,24 m untuk putri. Ketinggian net diukur dari tengah lapangan permainan, dimana tinggi net (di atas kedua garis samping) harus tepat sama tinggi dan tidak boleh lebih tinggi dari 2 cm.

Hakikat Modifikasi

Modifikasi adalah cara merubah bentuk sebuah objek dari yang kurang menarik

menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya, serta menampilkan bentuk yang lebih bagus dari aslinya.

Konsep modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP. Esensi modifikasi adalah menganalisis dan juga sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil.

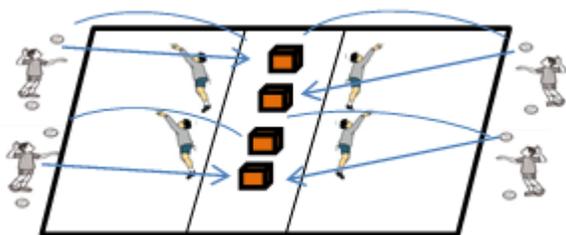
Tujuan modifikasi menurut pembelajaran Lutan (1988) menyatakan: modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan dengan tujuan agar: Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak.

Modifikasi dilakukan semata untuk mengurangi 'tingkat tantangan' dari permainan tersebut agar sesuai untuk dimainkan anak-anak dalam kelas pendidikan jasmani. Modifikasi hendaknya memang diarahkan pada aturan-aturan yang secondary agar hakikat atau ciri khas dari permainan tersebut tidak hilang. Beberapa peraturan secondary yang dapat dimodifikasi, di antaranya adalah: a). Ukuran, berat, bahan atau bentuk peralatan yang digunakan b). Area atau tempat permainan serta ukuran lapangan c). Lamanya waktu bermain d). Jumlah pemain dalam satu regu. Peraturan dalam bermain f). Besarnya gawang/keranjang, tinggi net atau rintangan. g). Rotasi atau posisi pemain. h). Cara memperoleh nilai.

Hakekat Permainan Target

Target games adalah salah bentuk permainan permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Mitchell, Oslin dan Griffin (2003: 21) menjelaskan "in target games, players score by throwing or striking a ball to a target". Target games merupakan permainan yang menuntut konsentrasi, ketenangan, fokus, dan akurasi yang tinggi dalam permainannya. Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau

goal yang dijadikan sasarannya. Misalnya, permainan bola basket, sepak bola dan sebagainya memiliki sasaran yang bermacam-macam.



Gambar 1. Modifikasi permainan target passing atas

Hakekat Kreativitas

Drevdal (dalam Ghufon, Risnawita, 2010: 102-103) menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, melainkan mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru, gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa FIK

Universitas Jambi dalam pembelajaran bola voli melalui penerapan modifikasi permainan target.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dilapangan bola voli FIK Universitas Jambi. Waktu penelitian dilakukan 3 kali satu minggu sebagai tambahan kuliah T dan P permainan bola voli pada hari rabu jam 08.00 WIB.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (Action Research), Penelitian tindakan merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian, dimana dalam rancangan penelitian tindakan peneliti mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi.

Penelitian ini menggunakan siklus, dimana setiap siklus mempunyai langkah-langkah yang sistematis yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Menurut Arikunto(2006:97) Desain Penelitian Tindakan Kemmis dan Mc Taggart Sumber Arikunto, Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.

Kriteria keberhasilan didalam proses pembelajaran ini sebagai berikut: tingkat kreativitas mahasiswa meningkat dalam

perkuliahan bola voli. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sebagian besar (80%) mahasiswa hasil tingkat kreatifitasnya baik

Validasi instrument dalam penelitian dilakukan dengan cara peneliti menjelaskan dengan instrument yang dipergunakan dalam penelitian ini.

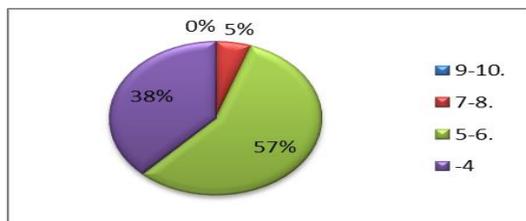
Untuk kategorisasi rata-rata nilai psikomotor adalah sebagai berikut :

| Nilai | Kategori |
|-------|-----------------------|
| 9-10 | Kreatif tinggi sekali |
| 7-8 | Kreatif tinggi |
| 5-6 | Kreatif sedang |
| -4 | Kreatif rendah |

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Sample yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 37 mahasiswa, pengumpulan data ini ditinjau dari hasil masing-masing mahasiwa memodifikasi permainan dari teknik dasar voli, untuk lebih jelasnya dapat diketahui dari tabel distribusi siklus 1 dan siklus 2.



Gambar 2. Diagram distribusi frekuwensi siklus 1

Dari data diatas dapat disimpulkan pada siklus 1, 37 mahasiswa fakultas ilmu keolahragaan Universitas Jambi terdapat rata-rata nilai mahasiswa 4.9, dengan katagori mahasiswa yang kreatif tinggi sekali tidak ada, mahasiswa yang kreatif tinggi 2 orang mahasiswa, kreatif sedang 21 orang mahasiswa, kreatif kurang 14 orang mahasiswa.

Proses tahapan dalam siklus penelitian ini, terletak pada proses penyusunan konsep dasar penelitian tindakan yang dilakukan. Setiap tahapan siklus yang digunakan menjadi acuan untuk menuntun tahapan siklus berikutnya secara terstruktur. Bentuk pengambilan keputusan yang berhubungan dengan penetapan kondisi awal, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dapat digunakan sebagai bekal dalam penyusunan perencanaan pada siklus berikutnya, segala kesalahan yang dianggap tidak sesuai dapat dihilangkan sehingga menghasilkan kesimpulan tindakan yang saling mendukung dan membantu penyusunan program pada siklus selanjutnya. Secara komprehensif tahapan penelitian ini dilakukan berdasarkan pada tahapan siklus.

Perencanaan yang dilakukan pada pertemuan awal siklus melihat kondisi

mahasiswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan kreativitas mahasiswa terutama untuk mengetahui seberapa tingginya kreativitas mahasiswa dalam membuat bentuk bentuk pembelajaran bola voli dari teknik dasar seperti servis bawah dan teknik dasar lainnya.

Tindakan yang dilakukan yaitu memberikan contoh dan perlakuan bentuk pembelajaran bola voli dan cara membuatnya, mulai dari bentuk, isi, kreatif dan persentasi sebuah bentuk pembelajaran bola voli sehingga mahasiswa terpacu dan kreatif untuk membuat bentuk pembelajaran khususnya dalam matakuliah T dan P bola voli.

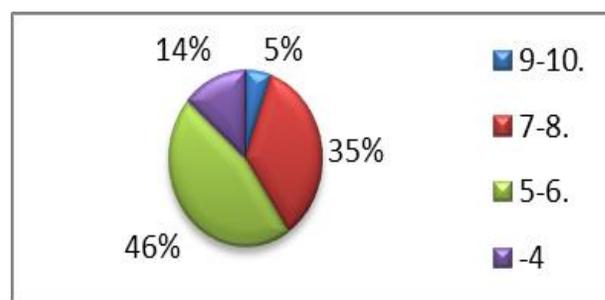
Hasil observasi yang dilakukan kolaborator selama berlangsungnya pembelajaran memberikan hasil dimana mahasiswa masih belum paham dengan bentuk permainan target, mahasiswa masih belum paham tentang memodifikasi bentuk pembelajaran dengan sesuai karakter, mahasiswa masih belum percaya diri dalam mengeksplorasi ide dan bakatnya.

Hasil Refleksi diskusi dengan kolaborator, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus kedua dengan memperhatikan beberapa hal seperti memberikan penjelasan secara rinci cara membuat suatu bentuk permainan dari teknik dasar bola voli dalam

demotrasikan suatu penerapan permainan yang mengacu untuk membuka ide dan wawasan mahasiswa untuk lebih kreatif.

Siklus II

Sample yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 37 mahasiswa, pengumpulan data ini ditinjau dari hasil masing-masing mahasiwa memodifikasi permainan dari teknik dasar voli.



Gambar 3 Diagram lingkaran distribusi frekuwensi hasil kreativitas mahasiswa siklus 2

Dari data diatas dapat disimpulkan pada siklus 2, 37 mahasiswa fakultas ilmu keolahragaan Universitas Jambi terdapat rata-rata nilai mahasiswa 6, dengan katagori mahasiswa yang kreatif tinggi sekali 2 orang, mahasiswa yang kreatif tinggi 13 orang mahasiswa, kreatif sedang 17 orang mahasiswa, sedangkan kreatif kurang 4 orang mahasiswa. Dari kedua siklus tersebut terdapat peningkatan kreativitas melalui penerapan modifikasi permainan target terhadap pembelajaran bola voli.

Proses tahapan pada siklus 2 adalah hasil dari revisi siklus 1 dimana hasil dari tindakan di siklus 1 masih banyak mahasiswa yang belum mengerti dalam pembuatan, memodifikasi bentuk permainan khususnya dari teknik dasar permainan bola voli, serta mahasiswa masih bingung dalam mendesain gambar dan menceritakannya.

Tindakan yang dilakukan peneliti lebih memfokuskan dalam penerapan atau mendemonstrasikan suatu bentuk permainan yang telah dimodifikasi serta menjelaskan bagaimana cara pembuatan bentuk permainan.

Hasil observasi yang diperoleh selama berlangsungnya siklus ke 2 sebagai mahasiswa memahami cara membuat suatu bentuk pembelajaran berupa permainan yang dimodifikasi sesuai bentuk dari segi karakter permainan hingga memanfaatkan sarana atau media dan mahasiswa juga bisa menjelaskan permainan yang telah dibuat dari bentuk isi dan cara memainkannya.

Refleksi dari siklus 2, Keberhasilan meningkatnya kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran bola voli baik dari melakukan teknik dasar bola voli dan kreatif dalam membuat suatu bentuk permainan khususnya dalam pembelajaran bola voli dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, secara umum dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kreativitas mahasiswa FIK Universitas Jambi melalui penerapan modifikasi permainan target terhadap pembelajaran bola voli.

Dengan model pembelajaran yang telah peneliti kembangkan, mahasiswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal dalam penguasaan materi (passing) atas bola voli.

Pembelajaran bola voli dengan pola pendekatan permainan target memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran maupun pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata kuliah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta: Era PustakaUtama.
- Desain Penelitian Tindakan Kemmis dan Mc Taggart Sumber: Arikunto, *Prosedur penelitian* suatu pendekatan praktik (Jakarta: RinekaCipta, 2006) P. 97
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1999. *Petunjuk Tes Keterampilan Bola Voli Usia 13 – 15 Tahun*. Jakarta: Pusat Kesegaran Jasmani dan Rekreasi Depdikbud.

Ghufron, M.N. danRisnawita, R. 2010.*Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Jamaluddin. 2003. *Problematika Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Adi cita Karya Nusa.

Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., Griffin, Linda L. 2006. *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach*. Illinois, Human Kinetics.

Nasution S 2001 *Didaktikas-asas Mengajar*, Jakarta: PT bumiAksara

Poerwadarminta, W.J.S. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PN. Balai Pustaka

Rusli, Lutan, 1999. *Krisis Global Pendidikan Jasmani. Reinterpretasi Hasil Kongres World Summit on Physical Education*. Makalah. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Rustaman, Nuryani. 2001. *Keterampilan bertanya dalam pembelajaran IPA. Dalam hand out bahan pelatihan guru-guru IPA SLTP sekota bandung di PPG IPA*. Depdiknas.

Siedentop, Hastie& van der Mars, 2004

Suharnan.2011. *Kreativitas Teori dan Pengembangan*. Surabaya: Laras

.