
Pengembangan Model Pembelajaran Circle Step Pada Smash Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri 4 Gorontalo

Moh. Agit Katili^{1abcdef}, Hariadi Said^{2acd} Aisah R Pomatahu^{3cdef}

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi/Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah pengembangan model pembelajaran smash bola voli efektif untuk meningkatkan kemampuan smash siswa SMAN 4 Gorontalo? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh manakah kelayakan pengembangan model Pembelajaran Circle Step sebagai salah satu model latihan yang memiliki variasi latihan yang lebih variatif. dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Berdasarkan dari hasil uji coba temuan dilapangan data yang diperoleh bahwa penelitian ini berhasil menciptakan produk pengembangan model pembelajaran Circle Step sebagai media pembelajaran disekolah khususnya pembelajaran bola voli materi smash, diperoleh presentase ahli bola voli 82% dikategori sangat layak, presentase ahli pembelajaran 84% dikategori sangat layak, serta presentase kuisioner siswa 83,5% dikategori sangat layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Bola Voli, *Circle Step*.

Cara Mengutip: Katili, M, A, (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Circle Step Pada Smash Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri 4 Gorontalo. Jurnal Tomini Olahraga: Jurnal Olahraga, V(N), XX-XX.

Kontribusi penulis: a – Menyusun konsep; b – Merumuskan metode; c – Melakukan penelitian; d – Pengolahan hasil; e – Interpretasi dan kesimpulan; f - Mengedit versi final

PENDAHULUAN

Bola voli merupakan salah satu olahraga yang banyak diminati dan dimainkan di berbagai tingkat pendidikan, termasuk di tingkat SMA. Teknik smash dalam bola voli adalah salah satu keterampilan utama yang sangat penting dalam permainan, karena dapat menentukan kemenangan tim dalam sebuah pertandingan. Teknik ini membutuhkan koordinasi tubuh yang baik, serta kecepatan yang tinggi. Oleh karena itu, menguasai teknik smash dengan baik adalah kunci untuk meningkatkan performa pemain bola voli.

Correspondence author: Moh. Agit Katili, Hariadi Said, Aisah R Pomatahu, Gorontalo State University, Indonesia.
Email: katiliagit@gmail.com



Jurnal Tomini Sports: Jurnal Olahraga is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). © 2025 The Author

Menurut Kharisma (2019) dalam Ibnu Hamzah dkk (2019:60) bahwa permainan bola voli adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh dua regu yang bertujuan untuk menjatukan bola ke daerah lawan menggunakan tangan. sedangkan Permainan bolavoli menurut Ngatiyono (2004) dalam Sujito (2020:32) merupakan suatu permainan olahraga yang dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan dan tiap regu berjumlah enam orang, dimainkan dilapangan yang dipisahkan oleh net dengan cara melewatkan bola secara teratur melalui atas net sampai bola menyentuh lantai di daerah lawan.

Bacthiar dalam Nanda Saputra & Ishak Aziz (2020:34) permainan bolavoli adalah permainan beregu, setiap regu berada pada petak lapangan permainan masing-masing yang dibatasi oleh net dan bola dimainkan dengan satu atau dua tangan atau bagian tubuh lainnya hilir mudik melalui atas net secara teratur sampai bola menyentuh lantai (mati) di petak lapangan lawan dan mempertahankan agar bola tidak mati di petak sendiri.

Teknik smash merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dalam permainan bola voli. Teknik ini memerlukan koordinasi yang baik, kekuatan, dan kecepatan, sehingga seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam mempelajarinya. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan di banyak sekolah seringkali tidak cukup efektif dalam membantu siswa menguasai teknik ini secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam teknik smash bola voli.

Menurut (Supriyanto & Martiani. 2019:73) Smash adalah suatu pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalannya bola terjal dengan kecepatan yang tinggi, apabila pukulan bola lebih tinggi berada di atas net, maka bola dapat dipukul tajam ke bawah. Adapun smash bola voli menurut (Sistiasih et al., 2019) dalam (Agus Dwi Kuncoro. 2021:119-120) Teknik smash merupakan teknik serangan yang sering digunakan untuk memperoleh

poin, gerakan bola yang keras dan menukik tajam menjadi serangan yang mematikan.

Menurut (Hermanzoni. 2020:657) Smash adalah pukulan yang dilakukan dimana adanya kontak antara bola dengan tangan dari atas kebawah, jalannya bola menukik dan tajam kedaerah lapangan lawan. Sedangkan menurut (Sitti Maifa. 2021:63) Smash dalam permainan olahraga voli merupakan teknik yang biasa digunakan untuk menyerang, merusak mental lawan, dan sarana untuk mengumpulkan poin/nilai.

Sebagai olahraga yang cukup digemari dan menjadi salah satu bagian dari kurikulum yang harus diajarkan disekolah tidak serta merta menjadikan bola voli sebagai cabang olahraga yang mudah untuk dimainkan terutama dalam lingkup pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, kesulitan siswa dalam menguasai materi permainan bola voli adalah karena gerak dasar bola voli yang cukup kompleks. Permainan bola voli selalu berkaitan dengan momentum dimana ketepatan waktu untuk sedapat mungkin berada pada posisi yang tepat saat mengambil bola. Ketepatan waktu, koordinasi gerak, kecepatan mengambil keputusan serta akurasi pada saat melakukan smash sangat dibutuhkan. Smash sebagai bagian teknik dasar bola voli yang memiliki tingkat kesulitan gerak tinggi namun memiliki peran penting saat melakukan serangan untuk memperoleh poin dan memiliki estetika gerak yang indah. Oleh sebab itu Guru pendidikan jasmani membutuhkan model-model pembelajaran dengan pendekatan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar smash bolavoli.

Circle step merupakan salah satu metode dalam bola voli yang membantu pemain untuk memperbaiki keseimbangan dan posisi tubuh saat melakukan smash. Permainan bola voli memerlukan teknik dan strategi yang baik untuk mencetak poin. Salah satu teknik kunci dalam bola voli adalah smash.

Dalam setiap kegiatan ada hal-hal yang harus diperhatikan karena faktor keselamatan adalah hal yang paling utama, agar segala sesuatu dapat berjalan sesuai dengan keinginan dan harapan. Dalam model

pembelajaran permainan terarah hal-hal yang harus di perhatikan adalah sebagai berikut: a) Memperhatikan kesehatan dan kondisi fisik siswa sebelum melakukan proses pembelajaran. b)Memastikan siswa melakukan pemanasan sebelum melaksanakan proses pembelajaran. c) Pemilihan waktu yang tepat dalam pelaksanaan proses pembelajaran. d) Perlengkapan pelindung diri yang di perlukan, seperti pelindung lutut dan sepatu voli.

Media *Circle Step* merupakan media yang terbuat dari rotan kemudian dibentuk seperti sebuah lingkaran. Pembelajaran teknik circle step dalam melatih cara melangkah saat melakukan smash membutuhkan latihan yang konsisten dan kesabaran untuk menguasai gerakan tersebut. Dengan pembelajaran yang tepat, pemain dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam melakukan serangan yang efektif dan kuat dalam permainan bola voli. Menggunakan tiga buah lingkaran sebagai tumpuan kaki dalam pembelajaran teknik circle step untuk smash dalam bola voli menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Ini memberikan fokus tambahan pada keseimbangan, koordinasi, dan presisi gerakan.

METODE

Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk menyusun sistem pembelajaran (Tristi Adita Rismayanti Dkk 2022:861). di lapangan dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu yaitu efektivitas, dan berkualitas. Menurut Gall and Borg (dalam Henry Januar Saputra dan Nur Isti Faizah, 2017:68) Research and Development dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis kriteria temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji.

Penelitian ini bertempat di SMAN 4 Gorontalo, yang beralamat di Jalan. Brigjen Piola Isa, Wongkaditi, Kec. Kota Utara, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Tahap pengumpulan data dari penelitian dan

pengembangan ini adalah dimulai dari observasi hingga tahap uji coba produk.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kondisi, perilaku, serta aktivitas responden di lingkungan penelitian untuk memperoleh data faktual yang terjadi di lapangan. Sementara itu, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data di mana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti.

Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang konkret tentang keberhasilan permainan bola voli yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki. Dalam penelitian pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Analisa data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Nilai yang diperoleh pada setiap langkah-langkah tersebut di dapat dengan menggunakan angket data analisis validitas ahli materi dan ahli media serta angket data analisa respon peserta didik terhadap penggunaan media/produk pada permainan bola voli.

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah hasil wawancara, data dari angket kritik dan saran oleh ahli media, ahli materi. Teknik analisa data digunakan untuk mengelompokan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan serta revisi produk pengembangan model media pembelajaran bola voli

HASIL

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di sekolah SMAN 4 Gorontalo, Terdapat berbagai permasalahan diantaranya yaitu

dari cara bermain siswa yang masih monoton. dimana, cara siswa menjatuhkan bola ke daerah lawan hanya berakhir dengan teknik passing. hal tersebut dikarenakan rendahnya penguasaan keterampilan dasar smash pada permainan bola voli siswa, serta minimnya motivasi siswa dalam pembelajaran praktek permainan bola voli yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti siswa kurang konsentrasi memperhatikan dan melaksanakan praktek pembelajaran keterampilan dasar bolavoli, siswa kurang antusias dan tidak aktif saat praktek pembelajaran smash bolavoli, hal itu dikarenakan teknik smash bolavoli dianggap teknik yang cukup rumit untuk diajarkan. Adapun model pembelajaran yang akan dikembangkan dalam aktifitas pembelajaran di sekolah yaitu Circle Step Pada permainan bola voli

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan untuk siswa, yaitu media pembelajaran circle step dengan kompetensi dasar bagi siswa, langkah berikutnya adalah membuat produk dengan langkah-langkah berikut: 1) melakukan pengkajian terhadap pembelajaran untuk memahami karakteristik media pembelajaran, 2) mengembangkan produk awal media pembelajaran bola voli dengan menggunakan media pembelajaran circle step. Setelah melalui tahapan desain, produksi, dan pengujian instrumen, produk awal yang dihasilkan adalah media pembelajaran circle step dalam bentuk draf buku. Setelah melalui sistematisa proses desain dan produksi maka akan menghasilkan produk awal. Produk awal yang dimaksud disini adalah draft awal panduan pembelajaran circle step.

Data diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli sebagai pedoman untuk menentukan apakah produk pembelajaran *circle step* sesuai digunakan oleh siswa kelas XI IPA 1 SMAN 4 Gorontalo. Penilaian dilakukan terhadap buku produk sebelum diujicobakan pada skala kecil, dan telah divalidasi oleh ahli desain yang sesuai dengan bidang penelitian. Ahli desain yang dilibatkan terdiri dari 1 orang dosen dan 1 orang guru, yaitu Suriyadi Datau, S.Pd., M.Pd. selaku dosen jurusan

Pendidikan Jasmani, serta Fandro Memah, S.Pd. selaku guru di MA Alkhairat Kota Gorontalo. Validasi dilakukan dengan memberikan draft awal produk model pengembangan pembelajaran *circle step* beserta lembar evaluasi dalam bentuk angket/kuesioner yang memuat aspek kualitas produk serta ruang untuk saran dan komentar para ahli. Hasil evaluasi para ahli berupa penilaian kualitas produk model pembelajaran menggunakan skala Likert 1–5. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh masing-masing ahli, diperoleh persentase dari ahli bola voli sebesar 82% dengan kategori sangat layak, dan dari ahli pembelajaran sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan pembelajaran *circle step* untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan layak digunakan untuk uji coba skala kecil.

Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba skala kecil setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli bola voli dan ahli pembelajaran. Saran dari para validator dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi. Uji coba produk skala kecil ini dilakukan pada 16 siswa kelas XI IPA 1 SMAN 4 Gorontalo untuk mempraktikkannya. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada siswa yang telah divalidasi oleh ahli bola voli dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi terhadap pendapat siswa mengenai produk yang dikembangkan berupa penilaian terhadap kualitas produk *circle step* menggunakan skala Likert 1–5, dan diperoleh persentase sebesar 83,5% dengan kategori sangat layak.”

Evaluasi media pembelajaran *circle step* pada materi bola voli merupakan proses untuk menilai efektivitas, kepraktisan, dan keberhasilan media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi ini mencakup pengumpulan data dan informasi terkait pelaksanaan model pembelajaran, respons siswa, serta dampaknya terhadap pembelajaran bola voli. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran ini mampu meningkatkan

pemahaman, keterampilan, dan minat siswa terhadap olahraga bola voli, khususnya materi smash. Hasil keseluruhan validasi pembelajaran circle step menunjukkan rata-rata dalam kategori sangat layak digunakan. Kelayakan tersebut kemudian diperkuat melalui respons peserta didik. Setelah kuesioner dibagikan, peserta didik memberikan respons positif dengan rata-rata menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran ini. Berdasarkan pengukuran kelayakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran circle step sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada siswa SMA layak diterapkan dalam proses pembelajaran

PEMBAHASAN

Berdasarkan sistematika penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk, maka diperoleh produk akhir berupa model pembelajaran circle step sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada siswa SMAN 4 Gorontalo. Indikator keberhasilan produk ini didasarkan pada skor total respons siswa terhadap model pembelajaran circle step yang diperoleh melalui kuesioner yang dibagikan setelah pelaksanaan uji coba. Skor total respons siswa tersebut merupakan akumulasi dari keseluruhan aspek yang dinilai dan kemudian menghasilkan skor akhir.

Gambaran hasil skor total respons menunjukkan bahwa produk model pengembangan panduan pembelajaran circle step layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk pada bab sebelumnya melalui analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa: Telah dihasilkan suatu produk media pembelajaran bola voli berupa buku dan alat permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran PJOK pada siswa SMAN 4 Gorontalo untuk mencapai tujuan pembelajaran, termasuk kompetensi dasar dan indikator pencapaian pada materi bola

voli. Produk media berupa buku berfungsi untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai model pembelajaran dan cara bermain. Media pembelajaran dalam bentuk buku dan alat permainan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran PJOK.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih khusus disampaikan kepada para ahli dan validator yang telah memberikan masukan berharga, kepada pihak sekolah serta peserta didik yang berpartisipasi dalam proses penelitian, serta kepada rekan sejawat yang turut membantu dalam pelaksanaan dan penyempurnaan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada lembaga dan pihak terkait yang telah memfasilitasi kebutuhan penelitian sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga kontribusi semua pihak menjadi amal kebaikan dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah, I., Ginanjar, A., & Setiawan, A. .,2019., Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli.
- Hermanzoni, H. .,2020., Pengaruh Kekuatan Otot Lengan dan Daya Ledak Otot Tungkai terhadap Kemampuan Smash Bolavoli.
- Maifa, S., & Barantai, S. P. .,2021., Analisis Komponen Fisik Terhadap Kemampuan Smash Bola Voli.
- Rusmiyadi, R. .,2021., Model Latihan Keterampilan Block BolaVoli Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.
- Rusmiyadi, R., Samsudin, S., & Hernawan, H. .,2021., Model Latihan Keterampilan Block BolaVoli Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.
- Saputra, D. I. M., & Gusniar, G. .,2019., Meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli melalui bermain melempar bola.

Saputra, H. J., & Faizah, N. I. .,2020., Pengembangan bahan ajar untuk menumbuhkan nilai karakter peduli lingkungan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Sujito, S. .,2020., Pengembangan Model Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli.

Suparman. .,2020., Kontribusi Koordinasi Mata-Tangan dan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Kemampuan Servis Bawah Permainan Bola Voli Peserta Ektrakurikuler Putra SMPIT Al-Fityan Gowa.

Supriyanto, S., & Martiani, M. .,2019., Kontribusi Kekuatan Otot Lengan terhadap Keterampilan Smash dalam Permainan Bola Voli...