

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN VOLI TENIS (VOTEN)**<sup>1</sup>Ziskhan Asiqqin, <sup>2</sup>Titis Nurina, <sup>3</sup>Ahmad Alwi Nurudin

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Bandung, Indonesia

E-mail: [Ziskhana@gmail.com](mailto:Ziskhana@gmail.com)**Abstrak**

Tujuan penelitian: (1) memperkenalkan dan mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana permainan tenis lapang di sekolah; (2) untuk menghasilkan permainan olahraga baru yang berguna bagi masyarakat, dan para pecinta permainan dunia olahraga. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan dari sugiyono, yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5)revisi produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) produk akhir. Subjek penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler bolavoli kelas XI MA Syarikat Islam Parakansalak Kabupaten Sukabumi yang berjumlah 12 orang dan peserta ekstrakurikuler bola voli kelas XI SMA Negeri 2 Kota Sukabumi yang berjumlah 14 Orang. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dari hasil penelitian pengembangan ini diperoleh presentasi saat uji coba kelompok kecil 85% dengan kriteria Sangat Layak dan hasil hasil persentase uji coba skala besar 92.5% dengan kriteria Sangat Layak.

**Kata Kunci: Model Permainan Voli Tenis****Abstract**

*Research objectives: (1) introduce and overcome the problem of limited facilities and infrastructure of playing tennis in schools; (2) to produce new sports games that are useful for the community, and for sports lovers. This study refers to the development model of Sugiyono, namely: (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) product revisions; (6) product trials; (7) product revisions; (8) trial use; (9) final product. The subjects of this study were the 12th grade volleyball extracurricular members of the MA Sakanikat Islam Parakansalak District of Sukabumi, totaling 12 people and the volleyball extracurricular participants in class XI of SMA Negeri 2 Sukabumi, totaling 14 people. The data collection technique used is descriptive percentage. While the data in the form of suggestions and reasons for choosing answers were analyzed using qualitative analysis techniques. From the results of this development research the presentation was obtained when the small group trial 85% with Very Eligible criteria and the results of the percentage of large-scale trials 92.5% with Very Eligible criteria.*

**Keywords: Model Volleyball Tennis Game**

## **Introduction**

Olahraga merupakan sebuah gerakan dari tubuh yang teratur bertujuan untuk meningkatkan kebugaran atau kesehatan tubuh baik secara rohani maupun jasmani. Olahraga terbagi menjadi beberapa macam bagian ada olahraga beladiri, atletik, dan ada juga permainan. Permainan olahraga merupakan cabang olahraga yang banyak digemari oleh kalangan usia dimulai dari anak-anak hingga dewasa. Permainan merupakan serangkaian aktivitas gerak yang dilakukan ketika waktu luang yang bertujuan untuk menyenangkan atau mencari kepuasan tersendiri. Dalam dunia olahraga ada banyak sekali permainan yang menggunakan alat bantu bola. Permainan yang menggunakan alat bantu bola di bagi menjadi dua bagian, yaitu permainan bola besar dan permainan bola kecil.

Permainan bolavoli merupakan contoh permainan bola besar, bolavoli merupakan permainan yang dilakukan oleh dua tim, satu tim terdiri dari enam orang pemain. Permainan ini dilakukan dengan cara menyebrangkan bola melewati net hingga lawan tidak bisa mengembalikan bola tersebut, satu tim hanya boleh melakukan tiga kali sentuhan dengan orang yang berbeda pada sentuhan ketiga bola harus melewati net atau masuk ke dalam area lapangan permainan lawan, permainan ini diawali dengan pukulan servis, setiap pergantian servis dilakukan oleh orang yang berbeda.

Sedangkan tenis lapang merupakan contoh dari permainan bola kecil, tenis lapang adalah permainan yang bisa dilakukan oleh dua orang maupun empat orang pemain, permainan ini menggunakan alat bantu raket untuk memukul bola, permainan diawali oleh pukulan servis dan dilanjutkan saling menyerang atau bertahan hingga bola yang dimainkan tidak dapat dikembalikan oleh lawan ke dalam lapangan permainan, setiap pemain dalam setiap kesempatan dapat melakukan dua kali servis.

Kedua permainan ini memiliki perbedaan yang cukup jauh dalam hal peminatnya, baik peminat secara umum maupun dalam lingkungan sekolah. Setiap sekolah mempunyai kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk meningkatkan potensi kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa. Dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah permainan bolavoli sangat banyak peminatnya berbeda dengan permainan tenis lapang, dikarenakan permainan bolavoli mudah dilakukan dimana saja dan banyak sekolah yang menyediakan permainan bolavoli dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Sedangkan untuk permainan tenis lapang sulit sekali menemukan sekolah yang menyediakan kegiatan ekstrakurikuler permainan ini, karena permainannya sulit dilakukan di mana saja, permainan ini membutuhkan lapangan yang khusus sedangkan lapang yang ada hanya sedikit dan hanya sedikit orang yang memiliki alat yang digunakan untuk melakukan permainan tenis.

Contoh sekolah yang menyediakan kegiatan ekstrakurikuler bolavoli yaitu Madrasah Aliyah Syarikat Islam Parakansalak Kabupaten Sukabumi dan SMA Negeri 2 Kota Sukabumi, berdasarkan observasi awal kepada para peserta ekstrakurikuler bolavoli MA Syarikat Islam dan SMA Negeri 2 Kota Sukabumi mereka mampu menguasai teknik dasar bolavoli akan tetapi saat diberikan

pertanyaan apakah mereka mengetahui permainan tenis lapang, mereka menjawab hanya pernah mendengar saja permainan itu dan tidak tahu bagaimana cara permainan itu dilakukan.

Untuk memperkenalkan permainan tenis lapang ke dalam lingkungan sekolah serta mengatasi masalah sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan tenis lapang, maka permainan tenis lapang dapat dilakukan dengan cara modifikasi. Contoh modifikasi dari permainan tenis lapang dapat dilakukan dengan cara menggabungkan dengan permainan bolavoli sehingga siswa dapat mengetahui adanya permainan tenis lapang dan bentuk lapangan tenis lapang seperti apa.

Dalam permainan tersebut kita dapat menggunakan teknik dasar bolavoli, bola dan lapangan bolavoli yang sebenarnya akan tetapi lapangan tersebut berbentuk lapangan tenis lapang, hal itu bertujuan untuk memudahkan melakukan permainan. Karena siswa lebih mengenal teknik dasar bolavoli, alat tenis terlalu mahal sehingga tidak terlalu banyak orang yang memilikinya, permainan bolavoli menjadi lebih berkembang tidak hanya bolavoli *indoor* dan bolavoli *outdoor* dan permainan tersebut dapat menjadi *alternatife* dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian pengembangan ini bermaksud untuk menggabungkan dua macam unsur permainan olahraga tersebut yaitu permainan bolavoli dan permainan tenis lapang. Menurut Ramdhan Nuriman, dkk (2016) mengatakan bahwa permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Oktaria Kusumawati (2017) mengatakan bahwa permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Soetoto Pontjopoetro dkk (2008) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan bergerak sambil bersenang-senang, dari hal tersebut maka permainan juga termasuk bergerak yaitu tidak hanya bergerak secara fisik/ jasmani tetapi juga gerakan (getaran) jiwa. Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan jasmani, oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani, Dhea Amelia Pratiwi (2013). Bermain penting bagi perkembangan fisik, psikis dan social anak, dengan bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan berbagai pengalaman serta dengan bermain berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi, bertenggang rasa dengan sesama teman, Rita Eka Izzanti, dkk (2008).

Menurut Oktavianus Edison (2017) mengatakan bahwa permainan bolavoli adalah permainan di atas lapangan persegi empat dengan lebar sembilan meter dan panjang 18 meter. Dimainkan oleh dua regu masing-masing regu berjumlah enam orang, bola dimainkan dengan cara memvoli bola di udara dan melewatkan bola di atas net dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam lapangan lawan untuk mencari kemenangan.

Menurut Teguh Sutanto (2016) mengemukakan tenis lapangan atau biasa disebut tenis saja, adalah olahraga yang bisa dimainkan secara perorangan

maupun pasangan. Setiap pemain tenis menggunakan raket untuk memukul bola karet. Tujuan permainan adalah memukul bola ke daerah lawan dan berusaha membuat lawan kesulitan atau tidak bisa mengembalikan bola tersebut. Olahraga ini mirip permainan tenis meja, namun dalam versi lain, yaitu dilakukan dilapangan lantai.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menambah ragam atau macam permainan olahraga baru. dengan munculnya atau hadirnya permainan baru ini diharapkan permainan voli tenis (voten) dapat berkembang dan menambah permainan olahraga baru atau dapat dijadikan sebagai media alternatif pendekatan pembelajaran bolavoli dan tenis lapangan.

### Method

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk. Definisi operasional dalam penelitian kali ini yaitu permainan merupakan serangkaian aktivitas gerak yang dilakukan ketika waktu luang yang bertujuan untuk menyenangkan atau mencari kepuasan tersendiri. Permainan juga dapat membantu tumbuh kembangnya seseorang dan permainan juga dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Permainan voli tenis (voten) merupakan permainan yang menggabungkan dua macam unsur olahraga yaitu permainan bolavoli dan permainan tenis lapang. Permainan ini bertujuan untuk memanfaatkan seseorang yang mempunyai teknik dasar bolavoli, lebih mengenal permainan tenis lapang, menambah ragam atau macam permainan olahraga dan dapat dijadikan *alternatife* media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Populasi penelitian peserta ekstrakurikuler bolavoli MA Syarikat Islam Parakansalak Kabupaten Sukabumi dan SMA Negeri 2 Kota Sukabumi. Dan teknik *sampling* yang digunakan teknik *snowball sampling*. Dimana peserta ekstrakurikuler bolavoli kelas XI MA Syarikat Islam Parakansalak yang berjumlah 12 orang untuk uji coba produk skala kecil dan untuk uji coba produk skala besar menggunakan peserta ekstrakurikuler bolavoli SMA Negeri 2 Kota Sukabumi yang berjumlah 14 orang.

#### *Prosedur Pengembangan*

Dalam Penelitian kali ini penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk. Menurut Sugiyono (2015) mengatakan bahwa 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. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan permainan olahraga baru dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang terbatas.

#### *Instrument Pengumpulan Data*

Instrument untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan kali ini adalah menggunakan angket (kuesioner). Angket atau kuesioner ini

diberikan kepada ahli permainan, ahli tenis lapangan, ahli bola praktisi dan peserta ekstrakurikuler. Angket atau kuesioner tersebut bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan produk yang dikembangkan dalam bentuk angka dan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk.

## Discussion

### Studi Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan cara observasi, melalui wawancara kepada responden (pelatih ekstrakurikuler bolavoli), mencari buku-buku dan sumber lain sebagai acuan referensi bagi peneliti. Dari penelitian pendahuluan, ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- Pelatih menyatakan perlu pengembangan permainan untuk menambah pengetahuan.
- Pelatih menyatakan perlu pengembangan permainan yang memanfaatkan sarana dan prasana yang ada.

### Validasi Produk

Pengembangan permainan voli tenis (voten) ini divalidasi oleh para ahli dibidangnya, yaitu ahli permainan, ahli tenis lapang dan ahli bolavoli. Tinjauan ahli ini menghasilkan beberapa revisi sebagai berikut:

#### 1. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Permainan

Ahli permainan yang menjadi validator dalam penelitian kali ini adalah Agung Widodo, M.Or selaku dosen PJKR Universitas Muhammadiyah Sukabumi yang memiliki keahlian pada bidang permainan. Lebih diperjelas lagi peraturan permainan.

Tabel 1. Data Penilaian “Permainan Voli Tenis (Voten)” Oleh Ahli Permainan.

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Desain	35	40	87,5%	Sangat Layak
	<b>Skor Total</b>	35	40	87,5%	Sangat Layak

#### 2. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Tenis Lapangan

Ahli Tenis Lapangan yang menjadi validator dalam penelitian kali ini adalah Firman Maulana, M.Pd selaku dosen PJKR Universitas Muhammadiyah Sukabumi yang memiliki keahlian pada bidang tenis lapangan. Lebih diperjelas lagi penjelasan mengapa point hingga 15?

Tabel 2. Data Penilaian “Permainan Voli Tenis (Voten)” Oleh Ahli Tenis Lapangan.

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Desain	35	40	87,5%	Sangat Layak
	<b>Skor Total</b>	35	40	87,5%	Sangat Layak

3. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Bolavoli

Ahli bolavoli yang menjadi validator dalam penelitian kali ini adalah Wildan mahacita Munggaran, S.Pd selaku pelatih bolavoli yang memiliki keahlian pada bidang bolavoli. Lebih diperjelas lagi peraturan permainan.

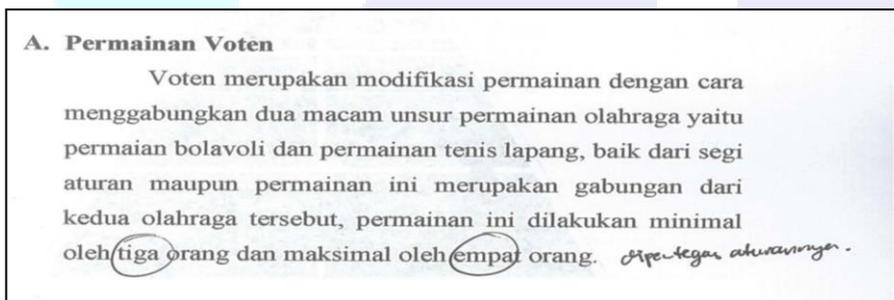
Tabel 3. Data Penilaian “Permainan Voli Tennis (Voten)” Oleh Ahli Bolavoli

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Desain	38	40	95%	Sangat Layak
	<b>Skor Total</b>	38	40	95%	Sangat Layak

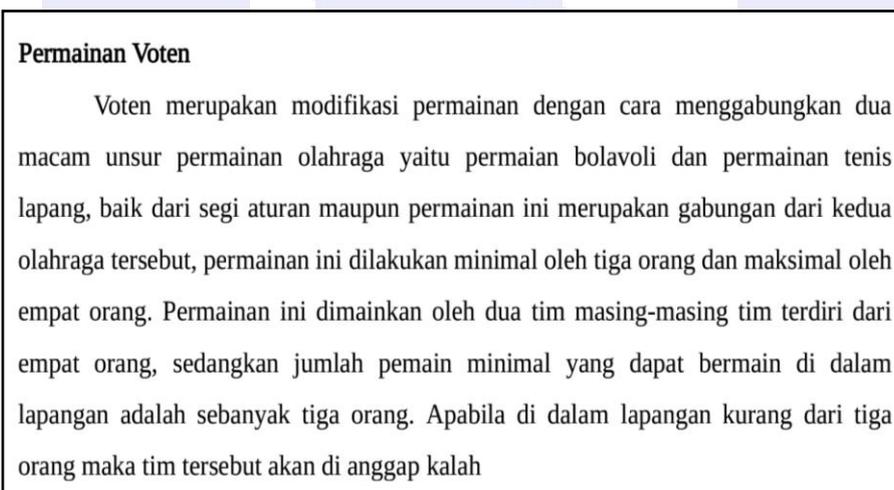
Revisi Produk

1. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Permainan

Hasil validasi yang berupa penilaian, saran dan kritikan terhadap materi yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap ini, perbaikan yang dilakukan yaitu pada hal-hal sebagai berikut:



Gambar 1. Penjelasan Permainan Sebelum Revisi



Gambar 2. Penjelasan Permainan sesudah Revisi

s. Bola yang dipukul keluar dari area lapangan belum bisa dihitung sebagai *out* apabila bola belum menyentuh tanah (Seluruh pemain harus berada di

Gambar 3. Penjelasan Peraturan Permainan Poin s. Sebelum Revisi

s. Bola yang dipukul keluar dari area lapangan belum bisa dihitung sebagai *out* apabila bola belum menyentuh tanah.  
t. Seluruh pemain harus berada di dalam lapangan pada saat servis dilakukan terkecuali pemain yang akan melakukan servis.

Gambar 4. Penjelasan Peraturan Permainan Poin s. Sesudah Revisi

## 2. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Tenis Lapangan

Hasil validasi yang berupa penilaian, saran dan kritikan terhadap materi yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap ini, perbaikan yang dilakukan yaitu sebagai berikut: Pada saat validasi dilakukan, validator bertanya kenapa permainan ini berakhir pada poin 15?

Peneliti menjawab, poin 15 ini diambil dari 60% poin dari permainan bolavoli, karena permainan bolavoli hingga 25. Saran dari validator, untuk menambahkan pengetahuan permainan tenis lapangan, bahwa poin 15 ini diambil dari poin pembuka permainan tenis lapangan.

## 3. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Bolavoli

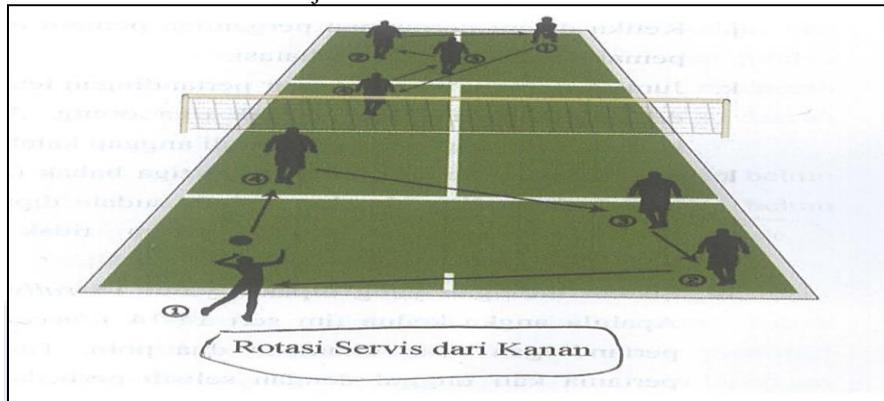
Hasil validasi yang berupa penilaian, saran dan kritikan terhadap materi yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap ini, perbaikan yang dilakukan yaitu pada hal-hal sebagai berikut:

d. Setiap tim menentukan urutan pemain yang akan melakukan servis, setiap pemain melakukan servis dua kali, (dari kiri dan kanan) kemudian servis berpindah pada tim lawan.

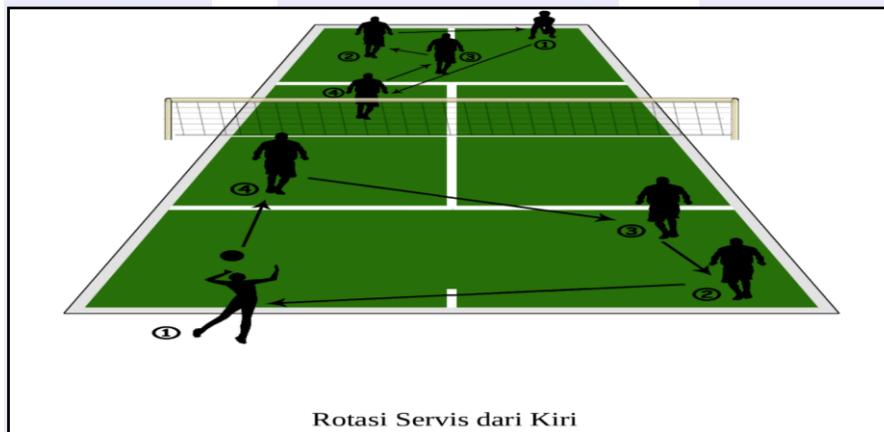
Gambar 5. Penjelasan Peraturan Permainan Poin d. Sebelum Revisi

- d. Setiap tim menentukan urutan pemain yang akan melakukan servis, setiap pemain melakukan servis dua kali, (dari kanan dan kiri) kemudian servis berpindah pada tim lawan.

Gambar 6. Penjelasan Peraturan Poin d. Sesudah Revisi



Gambar 7. Rotasi Servis Sebelum revisi



Gambar 8. Rotasi Servis Sesudah Revisi

### *Uji Coba Produk*

#### 1. Uji Coba Skala Kecil

MA Syarikat Islam Parakansalak Kabupaten Sukabumi. Sebelum uji coba dilakukan pelatih atau praktisi terlebih dahulu melakukan pengisian angket sebelum produk di uji coba kepada peserta ekstrakurikuler untuk mengetahui apakah permainan voli tenis (voten) layak untuk digunakan atau tidak. Peserta ekstrakurikuler tampak antusias, penasaran dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 12 peserta ekstrakurikuler

bolavoli penejelasan awal mengenai permainan voli tenis (voten). Peserta ekstrakurikuler tampak konsentrasi, semangat dan kompak antar teman ketika melihat dan memainkan permainan voli tenis (voten). Beberapa peserta ekstrakurikuler bertanya mengenai peraturan yang belum jelas. Peserta ekstrakurikuler memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, peserta didik mengisi angket dengan teliti, walaupun sesekali ada beberapa peserta ekstrakurikuler yang bertanya mengenai pengisian angket namun tidak mengganggu peserta ekstrakurikuler lain bahkan membuat peserta ekstrakurikuler semakin paham.

Tabel 4. Data Penilaian “Permainan Voli Tenis (Voten)” Oleh Praktisi

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Desain	34	40	85%	Sangat Layak
	<b>Skor Total</b>	34	40	85%	Sangat Layak

Tabel 5. Data Komparasi Hasil Keefektifan “Permainan Voli Tenis (Voten) Oleh Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Desain Permainan voli tenis (voten)	338	384	88,02%	Sangat Layak
	<b>Skor Total</b>	338	384	88,02%	Sangat Layak

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian dari praktis dan peserta ekstrakurikuler sudah memenuhi kriteria sanga baik sehingga permainan voli tenis (voten) ini dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba skala besar.

## 2. Uji Coba Skala Besar

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 14 peserta ekstrakurikuler bolavoli SMA Negeri 2 Kota Sukabumi. Sebelum uji coba dilakukan pelatih atau praktisi terlebih dahulu melakukan pengisian angket sebelum produk di uji coba kepada peserta ekstrakurikuler untuk mengetahui apakah permainan voli tenis (voten) layak untuk digunakan atau tidak. Peserta ekstrakurikuler tampak antusias, penasaran dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penejelasan awal mengenai permainan voli tenis (voten). Peserta ekstrakurikuler tampak konsentrasi, semangat dan kompak antar teman ketika melihat dan memainkan permainan voli tenis (voten). Beberapa peserta ekstrakurikuler bertanya mengenai peraturan yang belum jelas. Peserta ekstrakurikuler memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, peserta didik mengisi angket dengan teliti, walaupun sesekali ada beberapa peserta ekstrakurikuler yang bertanya mengenai pengisian angket namun tidak mengganggu peserta ekstrakurikuler lain bahkan membuat peserta ekstrakurikuler semakin paham.

Tabel 6. Data Penilaian “Permainan Voli Tenis (Voten)” Oleh Praktisi

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
----	--------------------	---------------------	---------------	----------------	----------

1	Kelayakan Desain	37	40	92,5%	Sangat Layak
<b>Skor Total</b>		37	40	92,5%	Sangat Layak

Tabel 7. Data Komparasi Hasil Keefektifan "Permainan Voli Tenis (Voten) Oleh Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Desain Permainan voli tenis (voten)	384	448	85,71%	Sangat Layak
<b>Skor Total</b>		384	448	85,71%	Sangat Layak

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian dari praktis dan peserta ekstrakurikuler sudah memenuhi kriteria sanga layak. sehingga permainan voli tenis (voten) ini dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu produk akhir.

#### Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara cermat dan teliti dengan analisis data yang diperoleh ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan catatan dari ahli permainan, ahli tenis lapang dan ahli bolavoli, maka diputuskan untuk melakukan revisi yaitu pada penjelasan permainan dan peraturan permainan.
2. Setelah dilakukan revisi, maka diputuskan untuk melanjutkan pada tahap uji coba skala kecil terhadap 12 peserta ekstrakurikuler bolavoli MA Syarikat Islam Parakansalak Kabupaten Sukabumi dan uji coba skala besar terhadap 14 peserta ekstrakurikuler SMA Negeri Kota Sukabumi.
3. Berdasarkan uji coba skala kecil dan skala besar terdapat kekurangan pada servis yang sulit untuk dipahami oleh peserta ekstrakurikuler.
4. Berdasarkan tes uji coba kelompok kecil dan skala besar menunjukkan hasil tes masuk dalam kriteria sangat layak.

Hasil data yang diperoleh diinterpretasikan menurut kriteria yang telah ditentukan. Kriteria yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu

Sangat layak =  $81,25\% < N \leq 100\%$

Layak =  $61,50\% < N \leq 81,25\%$

Cukup layak =  $41,75\% \leq N < 60,50\%$

Tidak layak =  $N \leq 40,75\%$

Pada awal pengembangan permainan voli tenis (voten) ini di desain untuk memperkenalkan permainan tenis lapang ke dalam lingkungan sekolah. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian dan pengembangan. Melalui beberapa perencanaan, produksi dan evaluasi. Setelah produk awal dihasilkan maka perlu dievaluasi kepada para ahli melalui validasi dan perlu diuji cobakan kepada peserta ekstrakurikuler bolavoli. Tahap evaluasi dilakukan

pada ahli permainan, ahli tenis lapang dan ahli bolavoli. Sedangkan tahap penelitian dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Proses validasi ahli materi menghasilkan data yang dapat digunakan untuk revisi produk awal. Setelah selesai revisi yang produk siap digunakan untuk uji coba. Uji coba dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. Setelah revisi akhir maka didapat produk akhir yang siap digunakan peserta ekstrakurikuler bolavoli untuk menambah pengetahuan tentang permainan tenis lapang, menambah permainan baru agar latihan tidak monoton serta membantu guru dalam memberikan pengetahuan kepada peserta ekstrakurikuler khususnya permainan tenis lapang.

Kualitas permainan voli tenis (voten) ini termasuk dalam kriteria "Sangat Layak" pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian "Sangat Layak" dari ketiga ahli baik itu ahli permainan, ahli tenis lapang dan ahli bolavoli, dan uji coba lapangan. Peserta ekstrakurikuler bolavoli merasa senang dengan adanya produk ini karena mereka tertarik untuk memainkan olahraga baru dan berharap produk ini dapat disebar secara lebih luas agar bisa menambah kesempatan untuk menjadi atlet dari cabang olahraga baru dalam melakukan pertandingan, permainan voli tenis (voten) ini menarik motivasi peserta ekstrakurikuler bersemangat dalam berolahraga.

Ada beberapa hal yang menurut pendapat peserta ekstrakurikuler menjadi kelebihan produk ini. Diantaranya yaitu olahraga yang baru memberikan kemudahan untuk bermain dengan fasilitas yang tersedia, produk ini juga sangat memungkinkan siswa untuk termotivasi untuk berlatih secara aktif dan mandiri karena produk ini mudah untuk digunakan.

Selain dengan adanya kelebihan-kelebihan dari produk ini, adapun kelemahan dalam produk ini, yaitu dalam melakukan rotasi servis peserta ekstrakurikuler masih ada yang bingung harus berpindah pada posisi sebelah mana. Dengan adanya kelemahan tersebut, perhatian dan upaya pengembangan selanjutnya dapat dilakukan untuk memperoleh hasil produk yang lebih baik. kenyataan ini akan semakin membuka peluang untuk senantiasa diadakannya pembenahan selanjutnya.

Hasil pengujian dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut ini: Hasil uji angket kepada ahli permainan menunjukkan tingkat relevansi ke dalam permainan sebesar 87,5% yang berarti bahwa permainan ini sangat layak untuk digunakan sementara hasil uji angket kepada ahli tenis lapang menunjukan tingkat kelayakan sebesar 87,5% yang berarti produk permainan sangat layak untuk digunakan dan hasil uji angket kepada ahli bolavoli menunjukan tingkat kelayakan sebesar 95% yang berarti produk permainan sangat layak untuk digunakan. Sedangkan hasil angket uji coba skala kecil yang diisi oleh praktisi mengenai permainan voli tenis (voten) menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang desain permainan voli tenis (voten) sebesar 85% yang dikategorikan sangat layak dan data komparasi hasil keefektifan yang diisi oleh peserta ekstrakurikuler sebesar 88,02, maka dapat diartikan bahwa permainan tersebut

sangat layak untuk diuji cobakan ke tahap berikutnya. Sementara hasil angket uji coba lapangan yang di isi oleh praktisi mengenai permainan voli tenis (voten) menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang desain permainan voli tenis (voten) sebesar 92,5% yang dikategorikan sangat layak dan data komparasi hasil keefektifan yang diisi oleh peserta ekstrakurikuler sebesar 85,71. maka dapat diartikan bahwa permainan tersebut sangat layak untuk tahap selanjutnya, yaitu produk akhir.

### Conclusion

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah pengembangan model permainan voli tenis (voten) saat uji coba kelompok kecil 85% dengan kriteria Sangat Layak untuk dimainkan dan hasil hasil persentase uji coba skala besar 92.5% dengan kriteria Sangat Layak untuk dimainkan.

### Reference

- Dhea Amelia Pratiwi, 2013. "Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Gerak Dasar Melempar Dan Menangkap Melalui Aktivitas Basket Ball Like Games". *Jurnal PGSD Pendidikan Jasmani UPI*. Vol. 1 (3): -
- Edison, O, 2017. *Pengaruh Metode Drill Untuk Meningkatkan Kemampuan Servis Atas Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli di SMP Negeri 2 Cibadak Kabupaten Sukabumi Tahun Pelajaran 2016/2017*. Sukabumi: Skripsi-Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
- Nuriman, R., Kusmaedi, N., & Yanto, S, 2016. Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*. Vol. 1 (1): 29–33.
- Oktaria Kusumawati, 2017. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4 (2): 124–142.
- Rita Eka Izzaty, 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Soetoto Pontjopoetro. dkk, 2008. *Permainan Anak Tradisional dan aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutanto Teguh, 2016. *Buku Pintar Olahraga*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.