

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *PASSING*
BOLAVOLI UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**



**DESY TYA MAYA NINGRUM
7216130057**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Magister

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2015**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desy Tya Maya Ningrum

NIM : 7216130057

Program Studi : S2 Pendidikan Olahraga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tesis ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 6 April 2015

Yang membuat pernyataan

Desy Tya Maya Ningrum

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PASSING BOLAVOLI
UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**DEVELOPMENT OF LEARNING PASSING VOLLEYBALL
JUNIOR HIGH SCHOOL**

DESY TYA MAYA NINGRUM

ABSTRACT

In generally, the purpose of the research and development was to produce a model development of learning passing the volleyball for junior high school. This Research & Development (R & D) was using approach of Brog and Gall. The subject of this research & development were 12 students for small group testing and 60 students for big group testing in Jembrana Bali junior high school. The development of the learning model which is validated by learning experts got an average percentage of 74,43%. Therefore the development of the learning model which is validated by games experts physical education experts exercise and overall halth experts got an average percentage of 85,48%, therefore the development of learning model has very good value and can be use. The development of the learning model which is validated by media of education experts got an average percentage of 85,11%, therefore the development of learning model has very good value and can be use. From the result of the test of the small group, the development of learning model of passing volleyball, in overall got an average percentage of 87,04 %. This result shows the very good criterion and can be use in the learning process. While froom the result of the test of the big group, the development of learning model of passing volleyball, which developed by reresearcher, in overall got an average percentage 79,94%. The result shows the good criterion and can be use in the learning process. To improve the produce of the creative and inovative guidebook needed the creative and inovative teacher in using the media of education. Is better study and see firstly the product of the guidebook before doing it pratically, in which to make the students interest to their lesson. It will make the students easily understand the lesson and the education will be more fun for the students.

Keywords: Research & Development (R & D), learning passing the volleyball.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran *Passing* Bolavoli Untuk Sekolah Menengah Pertama" dapat penulis selesaikan dengan baik.

Penulis sangat menyadari bahwa tesis ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, baik moral maupun materi dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setulus hati, kepada:

1. Prof. Dr. James Tangkudung, Sport Med, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Widiastuti, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
3. Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Dr. Hernawan, S.E, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
5. Prof. Dr. H. M.E. Winarno, M.Pd sebagai ahli pembelajaran pendidikan jasmani, I Nengah Sudjana, S.Pd., M.Pd sebagai ahli permainan, dan Drs. Mohamad Muhdor, M.Pd yang telah memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.

6. Siswa – siswi SMPN 3 Melaya, SMPN 4 Negara, dan SMPN 5 Negara yang telah menjadi subjek penelitian.
7. Ayahanda Rasimum dan Ibunda Srinatun, serta adikku Bima Agung Prakasa yang telah memberikan kasih sayang, dan doa.
8. Suamiku Yafi Velyan Mahyudi, S.Pdyang selalu memberikan motivasi.
9. Keluargaku Mama, Papa, Buk Seh, Memen (Alm), Mba Indah, Cak Tres, Eva, Viska, Ajeng, Sasa, Rizky yang memberikan doa.
10. Sahabatku Mita, Dian dan keluargaku selama di Jakarta Jermaina, Nayan, Sabriansyah, Gek Nanik, Wawan, Echo, Cicik yang memberikan doa.
11. Teman-teman Pascasarjana angkatan 2013 khususnya POR C.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan perlindungan-Nya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Semoga penulisan tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian. Penulis menyadari tesis ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan. Sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Penulis

Desy Tya Maya Ningrum

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Masalah.....	6
C. Perumusan Masalah.....	7
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	9
A. Konsep Pengembangan Model.....	9
B. Konsep Model yang Dikembangkan.....	13
1. Pembelajaran.....	13
2. Pendidikan Jasmani.....	16
3. Media pembelajaran.....	19
4. Bolavoli.....	21
5. <i>Passing</i> Bawah.....	24
6. <i>Passing</i> Atas.....	27
C. Kerangka Teoretik.....	30
D. Rancangan Model.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	35
A. Tujuan Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36

C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	36
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	36
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	39
1. Analisis Kebutuhan.....	41
2. Perencanaan Pengembangan Model.....	42
3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model.....	42
4. Implementasi Model	45
F. Pengumpulan Data dan Analisis Data	46
1. Instrumen Pengumpulan Data.....	46
2. Teknik Analisis Data.....	46
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 48
A. Hasil Pengembangan Model.....	48
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	48
2. Model <i>Draft</i> Pertama	50
3. Model <i>Final</i>	75
B. Kelayakan Model	102
1. Validasi Ahli	102
2. Revisi Produk	115
C. Efektivitas Model.....	116
1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	117
2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar	118
D. Pembahasan.....	120
 BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	 123
A. Kesimpulan	123
B. Implikasi.....	124
C. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	130
RIWAYAT HIDUP.....	262

DAFTAR TABEL

1.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	4
3.1 Daftar Nama Para Ahli Dalam Justifikasi.....	42
4.1 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani ..	103
4.2 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani ..	104
4.3 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani ..	105
4.4 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani ..	106
4.5 Data Hasil Validasi Ahli Permainan Bolavoli	108
4.6 Data Hasil Validasi Ahli Permainan Bolavoli	109
4.7 Data Hasil Validasi Ahli Permainan Bolavoli	109
4.8 Data Hasil Validasi Ahli Permainan Bolavoli	110
4.9 Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	111
4.10 Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	112
4.11 Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	113
4.12 Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	114
4.13 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil SMPN 4 Negara Bali	117
4.14 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar SMPN 4 Negara Bali	118
4.15 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar SMPN 5 Negara Bali	119
4.16 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar SMPN 3 Negara Bali	119

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Gerak Dasar <i>Passing</i> Bawah	25
2.2 Gerak Dasar <i>Passing</i> Bawah	25
2.3 Gerak Dasar <i>Passing</i> Bawah	26
2.4 Gerak Dasar <i>Passing</i> Bawah	27
2.5 Gerak Dasar <i>Passing</i> Atas	28
2.6 Gerak Dasar <i>Passing</i> Atas	28
2.7 Gerak Dasar <i>Passing</i> Atas	29
2.8 Gerak Dasar <i>Passing</i> Atas	30
3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development (R & D)</i>	41
4.1 Variasi <i>Zig-Zag</i>	51
4.2 Variasi Segiempat	52
4.3 Lingkaran 1 Bola	53
4.4 Lingkaran 2 Bola	54
4.5 <i>Passing</i> Bawah Berhadapan	55
4.6 <i>Passing</i> Bawah Berpindah Posisi.....	56
4.7 Kucing Menangkap Bola	57
4.8 Sasaran Tembok 2 Meter <i>Passing</i> Bawah	59
4.9 Sasaran Tembok 3 Meter <i>Passing</i> Bawah	60
4.10 Halang Rintang <i>Passing</i> Bawah	61
4.11 Kompetisi <i>Passing</i> Bawah	62
4.12 <i>Passing</i> Atas Berhadapan	63
4.13 <i>Passing</i> Atas Berpindah Posisi	64
4.14 <i>Passing</i> Atas Posisi Duduk	65
4.15 Tikus Mencari Bola	66
4.16 Sasaran Tembok 2 Meter <i>Passing</i> Atas	68
4.17 Sasaran Tembok 3 Meter <i>Passing</i> Atas	69

4.18 <i>Passing</i> Atas dan <i>Passing</i> Bawah Saling Berhadapan	70
4.19 Halang Rintang <i>Passing</i> Atas.....	71
4.20 Halang Rintang Kombinasi <i>Passing</i>	72
4.21 Kompetisi <i>Passing</i> Atas.....	74
4.22 Kompetisi Kombinasi.....	75
4.23 Variasi <i>Zig-Zag</i>	76
4.24 Variasi Segiempat	77
4.25 Lingkaran 1 Bola	78
4.26 Lingkaran 2 Bola	80
4.27 <i>Passing</i> Bawah Berhadapan	81
4.28 <i>Passing</i> Bawah Berpindah ke Belakang	82
4.29 Sasaran Tembok 3 Meter <i>Passing</i> Bawah.....	84
4.30 Sasaran Tembok 3 Meter <i>Passing</i> Bawah.....	85
4.31 Kucing Menangkap Bola	86
4.32 Halang Rintang <i>Passing</i> Bawah.....	87
4.33 Kompetisi <i>Passing</i> Bawah.....	89
4.34 <i>Passing</i> Atas Berhadapan.....	90
4.35 <i>Passing</i> Atas Berpindah Regu	91
4.36 <i>Passing</i> Atas Posisi Duduk	92
4.37 <i>Passing</i> Atas dan <i>Passing</i> Bawah Saling Berhadapan	94
4.38 Sasaran Tembok 2 Meter <i>Passing</i> Atas.....	95
4.39 Sasaran Tembok 3 Meter <i>Passing</i> Atas.....	96
4.40 Tikus Mencari Bola.....	97
4.41 Halang Rintang <i>Passing</i> Atas.....	98
4.42 Halang Rintang Kombinasi <i>Passing</i>	100
4.43 Kompetisi <i>Passing</i> Atas.....	101
4.44 Kompetisi Kombinasi.....	102

DAFTAR LAMPIRAN

1 Surat Permohonan Izin Penelitian	78
2 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan	79
3 Hasil Wawancara dengan Guru Pendidikan Jasmani	80
4 Surat Keterangan Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	83
5 Surat Keterangan Ahli Permainan Bola Basket.....	84
6 Surat Keterangan Ahli Media Pembelajaran	85
7 Angket Justifikasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani	86
8 Rekapitulasi Data Ahli Pembelajaran PendidikanJasmani.....	97
9 Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani	99
10 Instrumen Ahli Permainan Bola Basket.....	114
11 Rekapitulasi Data Dari Ahli Permainan Bola Basket.....	122
12 Rekapitulasi Validasi Ahli Permainan Bola Basket.....	124
13 Instrumen Ahli Media Pembelajaran	135
14 Rekapitulasi Data Dari Ahli Media Pembelajaran.....	145
15 Rekapitulasi Validasi Ahli Media Pembelajaran	147
16 Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	161
17 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	168
18 Rekapitulasi Hasil Uji CoBa Kelompok Kecil.....	170
19 Rekapitulasi Hasil Uji CoBa Kelompok Besar SMPN 3 Melaya .	184
20 Rekapitulasi Hasil Uji CoBa Kelompok BesarSMPN 4 Negara	186
21 Rekapitulasi Hasil Uji CoBa Kelompok Besar SMPN 5 Negara .	188
22 Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Uji CoBa Kelompok Besar	190
23 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	192
24 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	206
25 Dokumentasi Penelitian.....	209
26 Produk Pengembangan Model.....	212

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal dalam masyarakat yang memiliki peranan penting dalam mengantarkan masyarakat ke arah kehidupan yang lebih baik. Pendidikan formal erat hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar yang sistematis dan terdapat di lingkungan pendidikan seperti sekolah hingga perguruan tinggi. Keberhasilan di bidang pendidikan berbanding lurus dengan proses belajar mengajar yang diterapkan. Hal ini disebabkan karena proses belajar merupakan hubungan timbal balik antara guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai subjek yang belajar.

Proses belajar mengajar yang baik diharapkan dapat selalu diterapkan dalam setiap bidang pendidikan, termasuk dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bentuk pendidikan yang ada di Indonesia. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses keseluruhan yang mempunyai tujuan dalam pembentukan kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik seseorang. Pendidikan jasmani dan olahraga diharapkan dapat memiliki keterampilan untuk meningkatkan ketrampilan peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, agar peserta didik lebih antusias untuk mengikuti pelajaran dengan tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu bagian dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dalam aspek jasmani. Oleh karena itu, cara penyampaian yang dilakukan haruslah menarik dan menyenangkan supaya materi yang disampaikan dapat tepat sasaran dan memberikan hasil yang baik pula.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama pada tanggal 22 Januari 2015 antara lain: 1) pada kurikulum 2013 yang diprogramkan untuk pendidikan jasmani meliputi permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, pencak silat dan renang, 2) permainan bola besar seperti sepak bola yang diajarkan seperti teknik menendang bola dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki serta mengontrol bola, 3) untuk bolavoli teknik yang diajarkan *passing* dan servis bolavoli. 3) model pembelajaran yang digunakan tidak menentu tergantung dari materi yang diberikan dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. 4) salah satu contoh model yang diterapkan oleh guru pendidikan jasmani yaitu dengan model pembelajaran pendekatan dengan peserta didik, diakhir proses pembelajaran guru memberikan tugas kepada peserta didik tentang materi yang telah diberikan. (5) Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan menyatakan bahwa perlu adanya sebuah modifikasi permainan berupa variasi dan kombinasi agar peserta didik antusias saat mengikuti pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli. (6) Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

menyatakan sangat setuju jika pembelajaran teknik dasar *passing* atas bolavoli sebelum ke teknik yang sebenarnya peserta didik diajak bermain permainan *passing* bolavoli yang telah dikombinasikan. (7) Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan menyatakan sangat setuju bila dikembangkan model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran bolavoli adalah demonstrasi dan latihan. Langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli adalah pendahuluan, inti dan penutup. Media yang digunakan berupa media audio peserta didik hanya mendapatkan penjelasan dari guru, serta guru melakukan evaluasi di akhir pembelajaran dengan menjelaskan kembali teknik dasar *passing* bolavoli yang benar.

Kurikulum 2013 memiliki kompetensi inti dan kompetensi dasar disetiap mata pelajaran, tidak terkecuali pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Setiap materi pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan terlepas dari kompetensi inti dan kompetensi dasar pada setiap jenjang pendidikan. Adapun pengantar kompetensi inti dan kompetensi dasar materi keterampilan bolavoli untuk kelas VII SMP adalah sebagaimana pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas VII.

Kelas VII	Kompetensi Inti 4	Kompetensi Dasar 4.1
	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah kongkrit (menggunakan,	Mempraktikkan teknik dasar bola besar dengan

mengurai, merangkai, menekankan gerak dasar memodifikasi dan membuat) fundamentalnya. dalam ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Sumber: Permendikbud Nomor 68, *Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar 2013*, <http://web.pasma.kemdikbud.go.id/files/permendikbud-tahun2014-nomor68> (diakses 25 September 2014).

Pada umumnya kegiatan pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli adalah pelajaran yang dianggap kurang menyenangkan bagi peserta didik. Karena sebagian peserta didik khususnya peserta didik perempuan selalu mengeluh tangan mereka terasa sakit saat melakukan *passing* pada permainan bolavoli dan peserta didik laki-laki yang merasa bosan dengan pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli yang mengacu kepada teknik dan monoton. Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan cenderung menggunakan model pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi, kurangnya pendekatan guru terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran, ketidak pahaman peserta didik bahkan guru dalam hal pencapaian target pembelajaran.

Kekurangan pada proses pembelajaran akan sangat berpengaruh negatif pada pencapaian hasil yang membuat peserta didik merasa tidak tertarik, bosan, dan tidak antusias saat guru memberikan materi pembelajaran

berupa teknik dasar permainan bolavoli dengan benar, peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk menumbuh kembangkan keterampilan dasar (lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif), dan peserta didik tidak memahami gerakan dan tujuan pembelajaran tersebut.

Kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada dasarnya haruslah disesuaikan dengan tingkat kebutuhan peserta didik itu sendiri dengan mempertimbangkan usia, tingkat pertumbuhan fisiologinya, ataupun psikologis peserta didik itu sendiri. Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan pengembangan model pembelajaran teknik dasar *passing* pada permainan bolavoli dalam bentuk permainan yang tepat agar peserta didik senang pada pembelajaran permainan bolavoli. Pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli yang dapat digunakan adalah model pembelajaran permainan sederhana.

Dalam pengembangan pembelajaran dalam bentuk permainan kelas diatur dalam beberapa kelompok, ada kelompok peserta didik yang berperan sebagai pelempar dan kelompok peserta didik sebagai penangkap sedangkan guru sebagai fasilitator. Penggunaan model pembelajaran permainan sederhana dalam pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli akan meningkatkan keaktifan dan keantusiasan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tingkatan yang semakin kompleks. Berdasarkan ketidak sukaan peserta didik dengan pelajaran tersebut maka perlu diadakan

strategi mengajar agar peserta didik lebih aktif dan terampil dalam pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli.

Berdasarkan latar belakang tersebut, akan disusun penelitian dengan judul: “Pengembangan Model Pembelajaran *Passing* Bolavoli Untuk Sekolah Menengah Pertama”.

B. Fokus Masalah

Mengacu pada permasalahan di atas, maka fokus masalah yang diangkat oleh peneliti adalah mengembangkan model pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli menggunakan permainan sederhana yang dikemas dalam bentuk buku ajar untuk Sekolah Menengah Pertama. Berikut fokus masalah yang ditetapkan oleh peneliti:

1. Pengembangan model pembelajaran *passing* pada permainan bolavoli akan membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Pengembangan model pembelajaran akan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam melakukan teknik dasar *passing* pada permainan bolavoli.

C. Perumusan Masalah

Berkaitan dengan pembelajaran teknik dasar *passing* pada permainan bolavoli yang akan dikembangkan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran teknik dasar *passing* pada permainan bolavoli efektif digunakan pada saat proses pembelajaran?
2. Bagaimana kemenarikan buku ajar yang dikembangkan dalam model pembelajaran *passing* bolavoli jika digunakan peserta didik saat proses pembelajaran?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Karena peserta didik tidak suka dengan pembelajaran teknik dasar *passing* permainan bolavoli, maka dikembangkan permainan sederhana teknik dasar permainan bolavoli yang dikemas dalam bentuk buku ajar.

2. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sebagai pedoman bagi guru pendidikan jasmani dalam menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

3. Bagi Jurusan Ilmu Keolahragaan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi tambahan pengetahuan bagi Jurusan Ilmu Keolahragaan untuk meningkatkan kualitas kelulusan mahasiswa didik, dengan mempersiapkan mahasiswa didik yang kompeten di bidangnya masing-masing.

4. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan kualitas pendidikan khususnya di sekolah tersebut.

5. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Pengembangan Model

Beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian penelitian antara lain, “penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah tertentu, yang dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah penelitian secara ilmiah”.¹ Penelitian selalu berusaha memperoleh pengetahuan yang memiliki kebenaran ilmiah yang lebih sempurna dari pengetahuan sebelumnya, yang kesalahannya lebih kecil daripada pengetahuan yang telah terkumpul sebelumnya. Pengetahuan yang diperoleh dari penelitian dapat berupa fakta, generalisasi dan teori yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut.

“Penelitian merupakan sebuah proses untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data dan informasi untuk menjawab dan memecahkan masalah”.² Penelitian dimulai dari hasrat keingintahuan dan permasalahan, dilanjutkan dengan pengkajian landasan teoritis yang terdapat dalam kepustakaan untuk mendapatkan jawaban sementara atau hipotesis. Masalah penelitian dapat timbul karena adanya kesulitan yang mengganggu kehidupan manusia karena sifat manusia yang selalu ingin tahu. Sedangkan

¹ Winarno, M.E, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani* (Malang: Media Cakrawala Utama Press, 2011), h.1

² Restu, Widi Kartiko, *Asas metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), h.41

landasan teoretik merupakan sebuah pengkajian dari masalah yang timbul dengan teori-teori yang digunakan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang timbul.

Sukardi dalam bukunya mendefinisikan penelitian adalah “usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan metodologi misalnya observasi secara sistematis, dikontrol, dan mendasarkan pada teori yang ada dan diperkuat dengan gejala yang ada”.³ Pada dasarnya metodologi merupakan metode keilmuan yang terstruktur untuk melakukan langkah-langkah penelitian yang disesuaikan dengan permasalahan. Melalui metodologi penelitian seorang peneliti dapat menyusun sebuah rancangan penelitian untuk melakukan pengamatan untuk mendapatkan jawaban dari masalah penelitian yang diangkat.

Penelitian adalah “suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dengan menerapkan metode ilmiah”.⁴ Metode ilmiah dalam melaksanakan penelitiannya seorang peneliti bisa menggunakan penalaran deduktif dan induktif yang merupakan proses berfikir. secara berulang-ulang antara penalaran deduktif dan penalaran induktif. Penalaran Induktif dilaksanakan dengan melakukan observasi maupun pengumpulan data yang kemudian dianalisis secara seksama. Penalaran

³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), h.5

⁴ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2008), h.

deduktif digunakan untuk menentukan probabilitas dari penelitian bukan hanya kebenaran yang masih bersifat abstrak yang diyakini.

Penelitian merupakan “suatu kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah yang dimulai dari hasrat keingintahuan dan permasalahan, dilanjutkan dengan pengkajian landaasan teoritis yang terdapat dalam kepustakaan untuk mendapatkan jawaban sementara atau hipotesis”.⁵ Penelitian dapat dibagi menjadi beberapa bentuk yaitu penelitian dasa, terapan, evaluasi, pengembangan, dan mendesak. Pembagian penelitian didasarkan pada fungsi dan penerapannya dalam pendidikan serta berapa lama hasilnya dapat digunakan. Salah satu model penelitian yang relevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan.

Penelitian pengembangan merupakan “penelitian yang berupaya mengembangkan produk tertentu sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini.⁶ Dalam pendidikan jasmani rancangan penelitian pengembangan dapat digunakan sebagai pemecahan masalah pendidikan dengan menghasilkan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada berupa model pembelajaran, kurikulum, RPP, penilaian. Produk yang dikembangkan oleh

⁵ Budiwanto, Setyo, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian dalam Ilmu Keolahragaan* (Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang Lembaga penelitian, 2006), h.3

⁶ Winarno, M.E, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani* (Malang: Media Cakrawala Utama Press, 2011), h.76

peneliti nantinya akan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran produk yang dikembangkan tentunya harus melalui tahap uji coba dan dieksperimenkan untuk mengetahui seberapa efektif produk yang dikembangkan.

Budiwanto dalam bukunya menyatakan penelitian pengembangan merupakan “rancangan penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan atau menghasilkan produk”.⁷ Penelitian dan pengembangan adalah “suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan”.⁸ Dalam mengembangkan suatu produk baru maupun produk yang sudah ada haruslah berdasarkan kebutuhan dari subjek yang diteliti. Maka dari beberapa definisi ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sesuai dengan kebutuhan masyarakat, yang dilakukan secara sistematis untuk memecahkan suatu masalah.

⁷ Budiwanto, Setyo, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian dalam Ilmu Keolahragaan* (Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang Lembaga penelitian, 2006), h.9

⁸ Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h.164

B. Konsep Model yang Dikembangkan

1. Pembelajaran

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mujiono adalah “kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.⁹ Dilihat dari pengertian tersebut bahwasannya sebuah pembelajaran selalu menekankan pada keaktifan seluruh siswa. Proses pembelajaran yang dapat dikatakan ideal adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa bukan berpusat pada guru. Oleh karena itu siswa sebagai pembelajar harus selalu aktif meskipun sumber belajar yang kurang. Disinilah strategi pembelajaran seorang guru harus bertujuan untuk membuat aktif seluruh siswa di dalam kelas tersebut.

Sedangkan Pembelajaran menurut Dwiyoogo merupakan “bagian dari pendidikan dan spesifik, proses dimana lingkungan seseorang dengan sengaja dikelola (*managed*) agar ia dapat belajar atau melibatkan diri dalam perilaku yang spesifik dengan kondisi tertentu”.¹⁰ Oleh karena itu pembelajaran selalu melibatkan interaksi antara guru dengan siswa. Baik guru maupun siswa keduanya tidak bisa terlepas dari bahan pembelajaran yang bertujuan untuk

⁹ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h.297

¹⁰ Dwiyoogo D. Wasis, *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga* (Malang: Wineka Media, 2010), h.3

meningkatkan pengetahuan, memperbaiki perilaku dan moral maupun merubah kemampuan secara fisik.

Menurut Rusmono pembelajaran merupakan “suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai”.¹¹ Pada proses tersebut penguasaan informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan koordinasi kognitif. Selanjutnya, keterampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam merespons dan bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri siswa ataupun lingkungannya.

Dalam konteks pembelajaran, model pembelajaran menurut Rahayu adalah “suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola atau kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh”.¹² Model pembelajaran meliputi keseluruhan sistem pembelajaran yang mencakup komponen tujuan, kondisi pembelajaran, proses belajar mengajar, dan evaluasi hasil pembelajaran. Tujuan pembelajaran menurut Dwiyoogo adalah “memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran”.¹³

¹¹ Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h.164

¹² Rahayu, Ega Trisna, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.189

¹³ Dwiyoogo D. Wasis, *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, (Malang: Wineka Media, 2010), h.205

Peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan dengan cara memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan. Usaha meningkatkan kualitas pembelajaran dilakukan oleh perancang pembelajaran dengan pijakan asumsi tentang hakekat rancangan pembelajaran yaitu:

(1) perbaikan kualitas pembelajaran diawali dengan rancangan pembelajaran, (2) pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan system, (3) rancangan pembelajaran didasarkan pada pengetahuan tentang bagaimana seseorang belajar, (4) rancangan pembelajaran diacukan kepada orang belajar secara perseorangan, (5) hasil pembelajaran mencakup hasil langsung dan hasil pengiring, (6) sasaran akhir rancangan pembelajaran adalah memudahkan belajar, (7) rancangan pembelajaran mencakup semua variabel yang mempengaruhi belajar.¹⁴

Secara umum seorang guru harus mempunyai strategi yang tepat dalam pembelajaran. Agar siswa mampu mencapai kemampuan dasar yang diinginkan guru dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran menurut Suyono dan Hariyanto adalah:

“rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar, dan penilaian (*asesmen*) agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan”.¹⁵

¹⁴ Dwiyo D. Wasis, *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga* (Malang: Wineka Media, 2010), h.205

¹⁵ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h.20

Dihubungkan dengan belajar mengajar strategi bisa diartikan “sebagai pola-pola umum sebagai kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan”.¹⁶ Rahayu mengartikan bahwa strategi pembelajaran merupakan “suatu rangkaian rencana kegiatan yang termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran”.¹⁷ Strategi pembelajaran disusun secara sistematis untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Didalam strategi pembelajaran mencakup pendekatan, model pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Strategi pembelajaran juga bertujuan untuk menciptakan kondisi kegiatan belajar yang memungkinkan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar dan mencapai keberhasilan.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik. pembelajaran yang baik, ditunjang oleh fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru yang akan membuat peserta didik lebih kreatif dalam

¹⁶ Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h.85

¹⁷ Rahayu, Ega Trisna, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (Bandung: Alfabeta, 2013), h.59

rangka mencapai target belajar yang diharapkan pada saat proses pembelajaran.

2. Pendidikan Jasmani

Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani. Dikarenakan pendidikan jasmani sebagai aktivitas yang merupakan dasar bagi manusia untuk mengenal dunia luar dan dirinya sendiri secara alamiah melalui aktivitas jasmani. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani berbagai aspek dikembangkan mulai dari keterampilan gerak dasar, pembiasaan hidup sehat serta nilai-nilai sportivitas, jujur, saling menghargai, kerjasama dan lain-lain. Hal ini yang perlu diperhatikan untuk mengembangkan manusia secara utuh melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani adalah “proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional”.¹⁸ Samsuddin mengemukakan bahwa pendidikan jasmani merupakan “bagian tak terpisahkan dari pendidikan secara umum yang melibatkan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpenting

¹⁸ Rahayu, Ega Trisna, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (Bandung: Alfabeta, 2013), h.7

untuk mencapai tujuan pendidikan”.¹⁹ Pendidikan jasmani (*physical education*) adalah “bagian integral dari seluruh proses pendidikan atau dengan kata lain pendidikan melalui aktivitas jasmani”.²⁰ Samsudin dalam bukunya menyatakan pendidikan jasmani adalah “suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi”.²¹ Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Setiap pendidikan memiliki tujuan sesuai dengan kompetensi yang diberikan oleh guru kepada siswa. Adapun beberapa tujuan pendidikan jasmani yang diuraikan diantaranya yaitu untuk mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas. Selain mengembangkan keterampilan gerak pendidikan jasmani dapat meletakkan dan membangun landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai kepribadian yang kuat.

¹⁹ Samsuddin, *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga* (Malang: Wineka Media, 2010), h.81

²⁰ Dwiyo D. Wasis, *Pengembangan Kurikulum* (Malang: Wineka Media, 2010), h.81

²¹ Samsudin, *Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan 2013* (Jakarta: PPs UNJ, 2013), h. 146

Pendidikan jasmani juga dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas, mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat. "Pengembangan keterampilan tersebut siswa berupaya untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain serta mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat dengan aktivitas di waktu luang".²²

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan pengembangan mental, moral, dan sosial, yang didalamnya terdapat nilai-nilai sportifitas, kerjasama, disiplin, jujur, percaya diri dan tanggungjawab.

3. Media Pembelajaran

Berkat zaman yang semakin maju media pembelajaran mengalami perkembangan yang pesat baik dari segi kualitas dan kuantitas. Jenis media pembelajaran juga berbagai macam dapat berupa media cetak maupun media elektronik.

Media Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Media menurut Arief

²² Rahayu, Ega Trisna, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (Bandung: Alfabeta, 2013), h.19

dkk. adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.²³ Dwiyoogo mengartikan media pembelajaran adalah “kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efisien dan afektif”.²⁴ Kegiatan itu dimulai dari menyusun perencanaan pembuatan media, menguji cobakan, merevisi, dan menyempurnakan, menggunakan media serta mengevaluasi hasil penggunaan media tersebut.

Secara lebih khusus pengertian media menurut Arsyad “dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.²⁵ Media pembelajaran merupakan bahan/alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi antara guru dengan anak didik atau warga belajar dapat berjalan langsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Untuk itu media pembelajaran merupakan segala benda dan alat untuk membantu pelaksanaan proses belajar mengajar. Dari beberapa penjelasan

²³ Sadiman, S. Arief dkk, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.7

²⁴ Dwiyoogo D. Wasis, *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga* (Malang: Wineka Media, 2010), h. 247

²⁵ Arsyad, Azhar, *Media pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2009), h. 3

ahli di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran kepada siswa sehingga terjadi sebuah proses belajar mengajar.

4. Bolavoli

Bolavoli menurut Permana adalah “olahraga yang dimainkan oleh dua tim dan setiap tim terdiri dari enam pemain, tim tersebut misalnya tim A dan tim B, untuk memulai permainan, tim pertama yang akan melakukan *serve* dipilih melalui lempar koin”.²⁶ Setelah melakukan lempar koin permainan dimulai dengan melakukan *serve* kepada tim lawan. Bolavoli merupakan “permainan yang unik, dimana bola diupayakan selama mungkin terbang atau melayang, dan setiap tim mempunyai kesempatan mengumpan bola (*passing*) di arena sendiri, sebelum dikembalikan ke daerah lawan”.²⁷ Permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Sebab, dalam permainan bolavoli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bolavoli.

²⁶ Permana, Yoga Aseptia, *Bermain dan Olahraga Bola Voli* (Surabaya: Insan Cendekia, 2008), h. 7

²⁷ Sobowo, Rita, *Peraturan Permainan Bolavoli Indoor* (Jakarta: Bidang Perwasitan PP PBVSI, 2014), h. 3

Menurut Sarjono dan Sumarjo permainan bolavoli meliputi:

(1) permainan bolavoli dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 6 orang pemain dan berlomba-lomba mencapai angka 25 terlebih dahulu, (2) permainan dimulai dengan melakukan servis terlebih dahulu yang ditentukan oleh undian wasit, (3) setelah servis, bola diterima oleh pemain lawan, (4) hak memainkan bola sebanyak 3 kali.²⁸

Sebelum melakukan permainan bolavoli hendaknya pemain mengerti cara atau gerak dasar permainan tersebut. Kemampuan pemain yang tinggi dalam melakukan keterampilan bermain bolavoli akan memudahkan untuk melakukan kerjasama yang memberikan hasil akhir yang baik juga.

Keterampilan yang utama dalam melakukan sebuah permainan bolavoli adalah servis. Servis merupakan “awal dari permainan bolavoli, jika pemain gagal melakukan servis maka akan berbuah angka oleh tim lawan. Servis menurut Nuril adalah pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan”.²⁹ Pukulan servis dilakukan pada permulaan dan setelah terjadinya setiap kesalahan. *Service* atau servis adalah sentuhan pertama dengan bola.³⁰ Mula-mula servis ini hanya dianggap sebagai pukulan permulaan saja, cara melempar bola untuk memulai permainan. Tetapi servis ini kemudian berkembang menjadi suatu senjata yang ampuh untuk menyerang.

²⁸ Sarjono dan Sumarjo, *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMP/MTs Kelas IX* (Surabaya: Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), h. 9

²⁹ Ahmadi, Nuril, *Panduan Olahraga Bolavoli* (Solo: Era Pustaka Utama, 2007), h. 20

³⁰ Permana, Yoga Aseptia, *Bermain dan Olahraga Bola Voli* (Surabaya: Insan Cendekia, 2008), h. 13

Selain servis ada juga teknik untuk menghentikan serangan yaitu blok. Blok merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan blok bukanlah merupakan teknik yang sulit. Namun persentase keberhasilan suatu blok relatif kecil karena arah bola *smash* yang akan di blok dikendalikan oleh lawan.³¹

Pukulan keras atau *smash*, disebut juga *spike*, merupakan “bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai suatu tim”.³² Sedangkan *passing* bawah bolavoli adalah memainkan bola dengan sisi dalam lengan bawah merupakan teknik bermain yang cukup penting.³³ Kegunaan teknik lengan bawah antara lain: (1) untuk penerimaan bola servis, (2) untuk penerimaan bola dari lawan yang berupa serangan/*smash*, (3) untuk pengambilan bola setelah terjadi blok atau bola dari pantulan net, (4) untuk menyelamatkan bola yang kadang-kadang terpental jauh di luar lapangan permainan, (5) untuk pengambilan bola yang rendah dan mendadak datangnya.

Passing juga disebut *reception*, *pass* adalah usaha dari suatu tim untuk mengontrol bola *serve* lawan atau berbagai serangan. Teknik ini tidak hanya digunakan untuk mencegah bola jatuh ke lantai, tetapi juga membuat agar bola dapat terjangkau oleh *setter* dengan cepat. Pada ketika bola berada diatas

³¹ Ahmadi, Nuril, *Panduan Olahraga Bolavoli* (Solo: Era Pustaka Utama, 2007), h. 30

³² Ahmadi, Nuril, *Panduan Olahraga Bolavoli* (Solo: Era Pustaka Utama, 2007), h. 31

³³ Ahmadi, Nuril, *Panduan Olahraga Bolavoli* (Solo: Era Pustaka Utama, 2007), h. 23

kepala diarahkan dengan menggunakan jari.³⁴ *Passing* dalam permainan bolavoli adalah (1) mengoper bola kepada teman dan ke lawan, (2) mengumpan bola untuk *smash*, (3) untuk menerima servis lawan.³⁵

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bolavoli adalah permainan beregu yang terdiri dari 6 pemain dalam satu tim yang selalu diawali dengan melakukan servis, dan diterima dengan *passing*, serta *smash* untuk menyerang dan blok untuk mematikan.

5. *Passing* Bawah

Cara melakukan *passing* bawah *passing* ada tiga tahapan yaitu, persiapan, pelaksanaan, dan gerak lanjutan.

a. Persiapan

Tahap permulaan yaitu pemain berdiri dengan posisi permulaan sebagai berikut: kedua kaki terbuka dengan jarak sedikit lebih lebar dari jarak kedua bahu. Lututnya ditekuk. Berat badan bertumpu pada kaki bawah, daerah pergelangan kaki. Kedua lengan di depan tubuh, ditekuk sedikit di siku. Kedua lutut didorong sedikit ke depan, lebih jauh sedikit dari letak ujung jari kaki. Inilah posisi permulaan bagi semua jenis pertahanan.

³⁴ Permana, Yoga Aseptia, *Bermain dan Olahraga Bola Voli* (Surabaya: Insan Cendekia, 2008), h. 16

³⁵ Sujarwadi, dan Sarjiyanto, Dwi, *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VII SMP/MTS* (Jakarta: Intan Pariwara, 2010), h. 9



Gambar 2.1 Gerak Dasar *Passing* Bawah

Sumber: Dieter Beutelstahl. Belajar Bermain Bola *Volley*. Bandung: CV. Pionir Jaya, 2008), h. 36

b. Pelaksanaan

Tahap menerima bola. Mula-mula pemain menjulurkan kaki yang paling dekat dengan bola ke arah luar. Bola jangan sampai jatuh ke belakang lapangan, karena itu pemain harus mengambil posisi di belakang bola itu. Bola disentuh dengan kedua lengan dijulurkan ke sisi dan tubuh menghadap ke arah yang sama.



Gambar 2.2 Gerak Dasar *Passing* Bawah

Sumber: Dieter Beutelstahl. Belajar Bermain Bola *Volley*. Bandung: CV. Pionir Jaya, 2008), h. 36

c. Gerak lanjutan

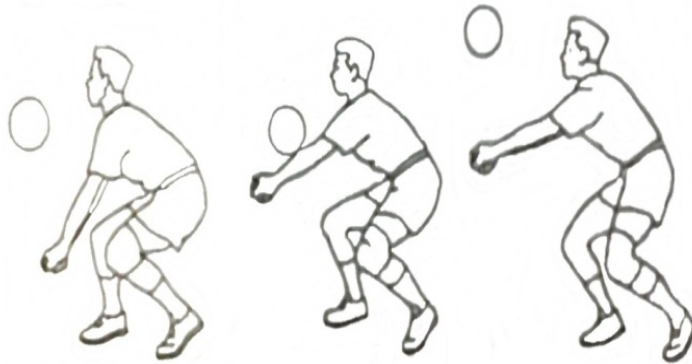
Pemain membiarkan kedua lengannya terus melaju mengikuti ayunan lengan itu sendiri, kemudian segera mengambil tempat pada posisinya yang baru untuk bersiap menerima *passing* lagi. Gerakan lanjutan dengan mengikuti ayunan lengan tersebut agar bola bisa melambung membentuk gerak parabola.



Gambar 2.3 Gerak Dasar *Passing* Bawah

Sumber: Dieter Beutelstahl. Belajar Bermain Bola *Volley*. Bandung: CV. Pionir Jaya, 2008), h. 36

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan teknik dasar *passing* bawah adalah ada beberapa teknik dasar yang harus diperhatikan seperti, sikap tangan, perkenaan bola pada lengan, gerakan lengan, sikap badan dan kaki. Sedangkan dalam permainan bolavoli *passing* bawah digunakan untuk pertahanan sebuah team, saat dilakukan penyerangan oleh lawan.



Gambar 2.4 Gerak Dasar *Passing Bawah*

Sumber: Dieter Beutelstahl. Belajar Bermain Bola *Volley*. Bandung: CV. Pionir Jaya, 2008), h. 36

6. *Passing Atas*

Cara melakukan *passing atas* adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara sikut dan badan kurang lebih 45 derajat. Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan. Sikap pergelangan tangan dan jari-jari tidak berubah.

a. Persiapan

Pemain mempersiapkan diri dengan stance dasar: kedua lutut ditekuk sedikit, jarak antara kedua kaki kira-kira selebar kedua paha, kaki yang satu di depan kaki yang lain. Tubuh harus segera mengambil posisi di bawah bola. Berat dibagi merata, bertumpu pada kedua kaki. Tangan ditekuk ke belakang dari pergelangannya, posisi di atas kepala dan jarinya berbentuk “cup” dan dibeberkan selebar mungkin.



Gambar 2.5 Gerak Dasar *Passing Atas*

Sumber: Dieter Beutelstahl. Belajar Bermain Bola *Volley*. Bandung: CV. Pionir Jaya, 2008), h. 22

b. Pelaksanaan

Pemain menggerakkan tubuh dan lengannya ke belakang pada waktu terjadi kontak dengan bola. Mula-mula bola disentuh dengan ujung-ujung jari yang dibeburkan selebar mungkin. Selama melakukan passing atas bolavoli kepala selalu ditegakkan ke belakang dan kedua paha menjurus ke depan.



Gambar 2.6 Gerak Dasar *Passing Atas*

Sumber: Dieter Beutelstahl. Belajar Bermain Bola *Volley*. Bandung: CV. Pionir Jaya, 2008), h. 22

c. Gerak Lanjutan

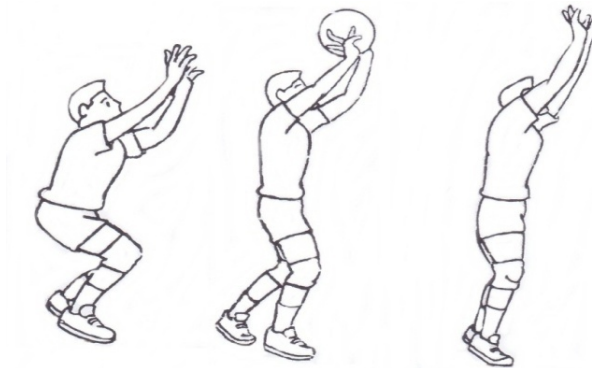
Pemain meluruskan tangan sepenuhnya, mengarahkan bola ke arah sasaran, pinggul bergerak maju ke arah sasaran. Sesudah selesai melambungkan bola, pemain langsung berpindah tempat pada posisi berikutnya.



Gambar 2.7 Gerak Dasar *Passing Atas*

Sumber: Dieter Beutelstahl. Belajar Bermain Bola *Volley*. Bandung: CV. Pionir Jaya, 2008), h. 22

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan teknik dasar passing atas adalah ada beberapa teknik dasar yang harus diperhatikan seperti, sikap tangan, perkenaan bola pada jari-jari tangan, gerakan lengan, sikap badan dan kaki. Sedangkan dalam permainan bolavoli passing atas sering digunakan apabila ada bola yang berada di atas kepala yang berhadapan lurus dengan posisi badan dan untuk menerima servis.



Gambar 2.8 Gerak Dasar *Passing Atas*

Sumber: Dieter Beutelstahl. Belajar Bermain Bola *Volley*. Bandung: CV. Pionir Jaya, 2008), h. 22

C. Kerangka Teroretik

Belajar merupakan sebuah proses dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak terampil menjadi terampil dan dari tidak tahu menjadi tahu. Dalam hal ini belajar mengalami sebuah proses antara sumber belajar dengan subjek yang belajar. Sedangkan pembelajaran membutuhkan sebuah metode dalam menyampaikan setiap materi yang telah disusun oleh guru dan dalam bentuk rencana pembelajaran sehingga belajar akan lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kurikulum yang menuntut sikap proaktif guru dalam menciptakan dan memodifikasi aktifitas belajar sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Kunci atau persoalan pokok dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah keperluan belajar, mata pelajaran yang diajarkan dan

guru itu sendiri. Tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru dapat ditentukan melalui rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan mata pelajaran dan materi pelajaran. Sehubungan itu, guru seharusnya mampu menentukan tujuan-tujuan pembelajaran yang bermakna dan dapat diukur. Di samping itu, seorang guru juga harus berupaya memilih dan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi peserta didik yang mengarah kepada tujuan yang telah diharapkan tersebut.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan suatu proses pembelajaran yang mencakup keterampilan motorik, pengetahuan dan pengembangan mental. Mata pelajaran pendidikan jasmani selain dapat mengembangkan keterampilan motorik juga dapat mengembangkan mental, moral dan sosial peserta didik. Dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani siswa dapat bekerjasama, berinteraksi sosial dengan siswa lainnya dalam mempraktikkan suatu keterampilan yang diajarkan oleh guru.

Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan tertentu harus dipilih suatu model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran seorang guru harus memiliki pertimbangan dan alasan terhadap model pembelajaran yang akan digunakan. Pertimbangan pengambilan model haruslah disesuaikan dengan materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, sarana dan prasarana yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang akan tercapai.

Model pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang menjadi inti dari kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Pengembangan model pembelajaran merupakan suatu strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru secara sistematis berdasarkan materi pelajaran, sarana dan prasarana, kemampuan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan.

Sebelum melakukan permainan bolavoli seharusnya kita mengerti cara atau gerak dasar sebuah permainan tersebut. Permainan bolavoli merupakan olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim, yang setiap regunya terdiri dari 6 orang dengan jenis kelamin yang sama. Di dalam permainan bolavoli selalu diawali dengan melakukan *service* terlebih dahulu, setiap tim bisa melakukan 3 kali sentuhan. Jika dalam sebuah tim melebihi 3 kali sentuhan tim tersebut akan kehilangan poin. Dalam permainan bolavoli seharusnya kita menguasai 3 hal pokok yang sangat penting yaitu: (1) teknik penguasaan bola, (2) teknik permainan, dan (3) taktik permainan.

D. Rancangan Model

Pengembangan model pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli dengan produk akhirnya berupa buku ajar untuk Sekolah Menengah Pertama memiliki rancangan model sebagai berikut:

1. Bagian awal

Cover merupakan sampul dari produk yang berupa buku ajar model pembelajaran *passing* bolavoli. Pada sampul depan berisikan gambar *passing* bawah dan *passing* atas bolavoli. Sedangkan pada sampul belakang berisikan foto dan latar belakang, tujuan dikembangkannya model pembelajaran, spesifikasi produk dan kebermanfaatan model pembelajaran *passing* yang dikembangkan. Berikutnya penjelasan tentang teknik dasar yang terdapat pada permainan bolavoli serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan tersebut.

2. Bagian inti

Model pembelajaran *passing* pada permainan bolavoli yang terdiri dari persiapan pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai dalam model pembelajaran *passing* pada permainan bolavoli. Pembelajaran *passing* bolavoli merupakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat pembelajaran berupa latihan serta permainan. Bagian inti pembelajaran terdapat beberapa permainan sederhana *passing* bolavoli, dimana permainan tersebut disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan agar siswa aktif bergerak untuk mengikuti pembelajaran *passing* bolavoli, semua model pembelajaran yang diberikan dikerjakan secara berkelompok. Pada pelaksanaannya siswa dapat dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan media yang digunakan dalam pembelajaran.

3. Bagian akhir penutup

Bagian akhir berupa penutup dalam produk buku ajar model pembelajaran *passing* bolavoli adalah berupa kuisisioner untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai gerak dasar *passing* bolavoli dan disertai dengan kunci jawaban.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Secara umum hasil dari sebuah penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk yang baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada, yang nantinya digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Penelitian pengembangan pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli menggunakan buku ajar untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Jembrana Bali secara khusus memiliki tujuan:

1. Model pembelajaran *passing* pada permainan bolavoli akan efektif dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Buku ajar yang dikembangkan menarik bagi peserta didik saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa buku ajar pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik antusias peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti berharap dari hasil penelitian pengembangan model pembelajaran bolavoli ini nantinya dapat digunakan oleh guru-guru pendidikan jasmani tingkat sekolah menengah pertama.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Jembrana Negara Bali Kabupaten Jembrana Provinsi Bali.

2. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 Januari – 10 Februari 2015.

C. Karakteristik Model yang Dikembangkan

Sasaran atau subjek yang menggunakan buku ajar model pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli melalui permainan sederhana adalah peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama dan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Sehubungan dengan itu maka model pembelajaran yang akan disusun merupakan modifikasi dan kreatifitas dalam bentuk permainan sederhana.

D. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan dalam sebuah penelitian dapat dilihat oleh banyaknya variabel dalam penelitian tersebut. Selain banyaknya variabel pendekatan penelitian juga harus disesuaikan dengan banyaknya subjek dalam sebuah penelitian yang dapat dilihat dari populasi dan sampel yang dijadikan subjek. Selain itu suatu pendekatan juga tergantung dari tujuan dan keterbatasan penelitian yang berupa waktu dan biaya penelitian. Pendekatan yang

digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menurut Winarno penelitian pengembangan adalah “penelitian yang berupaya mengembangkan produk tertentu sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini”.³⁶ Dalam pendidikan jasmani rancangan penelitian pengembangan dapat digunakan sebagai pemecahan masalah pendidikan dan pembelajaran. Budiwanto dalam bukunya menyatakan penelitian pengembangan “merupakan rancangan penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan atau menghasilkan produk”.³⁷

Penelitian dan pengembangan menurut Sukmadinata adalah “suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan”.³⁸ Sedangkan menurut Sugiono metode penelitian dan pengembangan adalah “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.³⁹ Semua penelitian pengembangan selalu berupaya untuk menciptakan suatu produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada.

³⁶ Winarno, M.E, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani* (Malang: Media Cakrawala Utama Press, 2011), h.76

³⁷ Budiwanto, Setyo, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian dalam Ilmu Keolahragaan* (Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang, 2006), h.9

³⁸ Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaj Rosdakarya, 2011), h.164

³⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: CV Alfabeta, 2011), h.297

Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan buku ajar model pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi teknik dasar *passing* permainan bolavoli untuk peserta didik sekolah menengah pertama. Produk berupa buku ajar model pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang lengkap dengan spesifikasinya diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif serta menggunakan model pengembangan Research & Development (R & D) dari Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah.⁴⁰ Penelitian diawali dengan mengumpulkan data berupa analisis kebutuhan. Dimana analisis kebutuhan tersebut akan menggambarkan kebutuhan yang menjadi masalah subjek penelitian.

Setelah mengetahui kebutuhan apa yang sedang dibutuhkan oleh subjek penelitian langkah selanjutnya adalah menentukan rencana pengembangan produk. Produk yang dikembangkan nantinya akan dievaluasi terlebih dahulu sebelum diuji cobakan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangannya. Dalam uji coba lapangan awal melibatkan 6-12 subjek uji coba pada 1 sampai 3 sekolah. Setelah uji coba awal produk kembali dievaluasi

⁴⁰ Borg W. R, & Gall M. D, *Educational Research: An Introduction. Fourth Edition* (New York: Longman, 1983), 775

dengan merevisi dan menyempurnakan hasil uji coba melalui pengamatan, wawancara dan pengisian angket. Setelah produk direvisi kemudian diuji cobakan kembali dengan skala yang lebih besar dengan 30-100 subjek pada 5 sampai 15 sekolah dan 40-200 subjek dengan melibatkan 10 sampai dengan 30 sekolah. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi sebagai dasar untuk menyempurnakan produk. Setelah produk disempurnakan selanjutnya produk tersebut dilaporkan dalam sebuah pertemuan dan dalam jurnal.

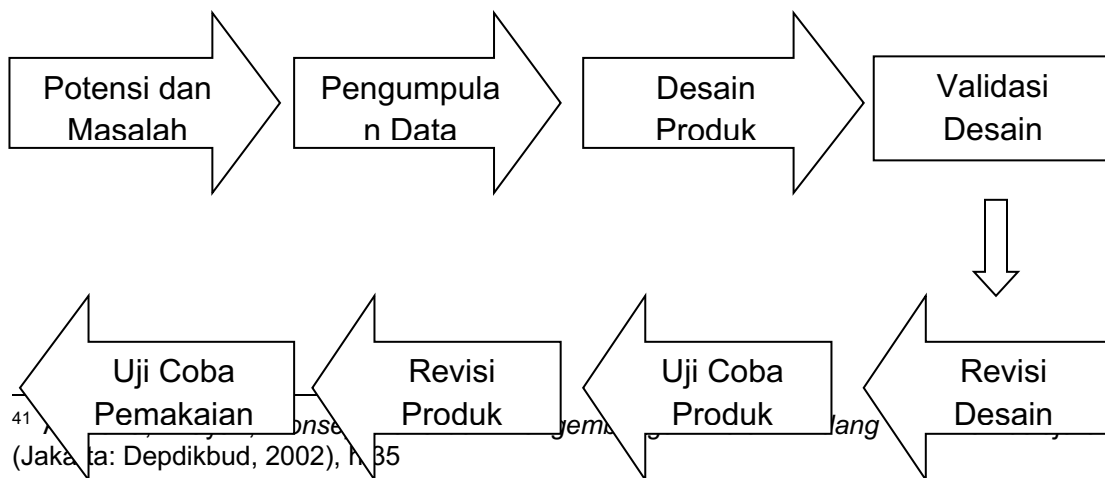
Maka dari beberapa definisi ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sesuai dengan kebutuhan masyarakat, yang dilakukan secara sistematis untuk memecahkan suatu masalah dan selalu berusaha memperoleh pengetahuan yang memiliki kebenaran sesuai fakta.

E. Langkah-langkah Pengembangan Model

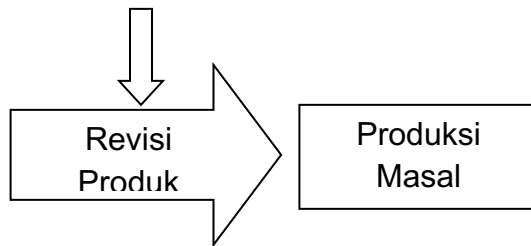
Prosedur yang dikemukakan di atas tentu saja bukan merupakan langkah baku yang harus diikuti secara lengkap. Karena keterbatasan penelitian maka peneliti mendesain langkah-langkah dari prosedur yang dikembangkan oleh Borg dan Gall dan disesuaikan dengan kondisi di lapangan serta waktu dan biaya penelitian, yang mana kondisi tersebut selalu dialami oleh peneliti saat sudah terjun ke lapangan. Oleh karena itu, Ardhana dalam bukunya mengemukakan bahwa prosedur pelaksanaan penelitian

pengembangan bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti secara kaku, setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan.⁴¹

Setelah mengetahui masalah melalui pengumpulan data dari analisis kebutuhan, maka peneliti menentukan rencana pengembangan dan menentukan langkah-langkah pelaksanaan pengembangan yang disesuaikan dengan kondisi pada penelitian yang sebenarnya. Langkah-langkah penelitian yang dikemukakan oleh Borg dan Gall tentu saja bukan merupakan langkah-langkah yang harus diikuti secara baku. Oleh karena itu, peneliti menyesuaikan langkah-langkah penelitian pengembangan buku ajar pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama kelas VII yang akan diuraikan secara jelas sesuai dengan kondisi penelitian yang sebenarnya dalam bentuk *flow chart*. Berikut tahapan pengembangan produk disusun dalam bagan arus (*flow chart*).



41) (Jakarta: Depdikbud, 2002), h. 35



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R & D)

Sumber: *Borg & Gall Educational Research: An Introduction. Fourth Edition. New York: Longman*

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan untuk memperoleh informasi yang dilakukan dengan cara observasi awal berupa pengamatan lapangan, wawancara, dan pengisian angket oleh salah satu guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dan peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

2. Perencanaan Pengembangan Model

Setelah menyelesaikan tahap analisis kebutuhan dilanjutkan dengan pembuatan produk awal pengembangan pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli menggunakan buku ajar untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

a. Telaah Pakar

Validasi para ahli dilakukan oleh 1 ahli pembelajaran pendidikan jasmani, 1 ahli permainan bolavoli dan 1 ahli media pembelajaran. Evaluasi para ahli ini digunakan untuk masukan produk awal yang telah dibuat dengan menggunakan uji justifikasi dimana instrumen yang telah dibuat dikonsultasikan kepada ahli.

Tabel 3.2 berikut nama para ahli dalam uji justifikasi:

No	Nama	Instansi
1	Prof. Dr. M.E. Winarno, M.Pd	Dosen Universitas Negeri Malang sebagai ahli pembelajaran dan ahli pengukuran
2	I Nengah Sudjana, S.Pd, M.Pd	Dosen Universitas Negeri Malang sebagai ahli permainan bolavoli
3	Drs. Mohamad Muhdor, M.Pd	Kepala Sekolah sebagai ahli media pembelajaran

Validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian model pembelajaran yang hendak diproduksi dan dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli terdiri atas:

3. Tinjauan dan analisa pembelajaran teknik dasar bolavoli yang dikembangkan. Ahli pembelajaran berfungsi untuk memberikan informasi dan penilaian teradap kesesuaian materi pembelajaran di sekolah dengan pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

4. Tinjauan dan analisa bentuk-bentuk permainan pembelajaran teknik dasar bolavoli yang dikembangkan. Ahli permainan berfungsi untuk menilai kesesuaian antara bentuk-bentuk permainan yang dikembangkan dengan teknik dasar permainan bolavoli yang sesungguhnya.
5. Tinjauan dan analisa bentuk-bentuk permainan pembelajaran teknik dasar bolavoli yang dikembangkan. Ahli media berfungsi untuk menilai kemasan produk buku ajar yang dikembangkan dapat menaraik antusias peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Revisi Produk

Setelah produk awal ditinjau oleh ahli pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, ahli permainan bolavoli dan ahli media diberikan penilaian dan masukan, kemudian data dianalisis dan dilakukan revisi. Setelah produk direvisi kemudian disiapkan untuk diujikan kepada kelompok kecil.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dievaluasi dan dianggap layak oleh para ahli, kegiatan selanjutnya dalam pengembangan adalah melakukan uji coba kelompok kecil, dengan mengambil sampel peserta didik kelas VII, yakni sebanyak 12 peserta didik. Sampel diambil dengan teknik *simple random sampling* melalui pengundian menggunakan nomor absen peserta didik dengan memberikan kesempatan yang sama pada seluruh peserta didik. Dalam produk

pengembangan secara garis besar dan memberikan instrumen berupa angket kuisioner dan setelah data didapat kemudian dianalisis.

d. Revisi Produk

Revisi dilakukan apabila dalam uji coba kelompok kecil didapat hasil yang kurang baik mengenai kesesuaian perancangan model pembelajaran yang dikembangkan. Akan tetapi jika data hasil uji coba kelompok kecil dianalisa dan didapat hasil yang valid maka perlu direvisi kecil dan dilanjutkan ke uji coba lapangan (kelompok besar) atau didapat hasil sangat valid maka tidak perlu melakukan revisi sebelum uji coba kelompok besar.

e. Uji Coba Kelompok Besar

Tahap berikutnya adalah uji coba kelompok besar, yakni mengaplikasi produk yang telah dibuat dengan mempraktikkan di lapangan. Subjek dalam uji coba kelompok besar ini adalah 40 peserta didik kelas VII. Sampel diambil dengan teknik *simple random sampling* melalui pengundian menggunakan nomor absen peserta didik dengan memberikan kesempatan yang sama pada seluruh peserta didik. Data diambil dengan cara memberikan instrumen berupa angket kuisioner, setelah data didapat kemudian dihitung rata-rata persentase hasil dari jumlah jawaban yang didapat dari pengisian angket tersebut.

f. Revisi Produk Akhir

Hasil dari uji coba lapangan selanjutnya dilakukan revisi produk. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan produk dari hasil evaluasi para ahli, uji coba

kelompok kecil dan uji coba kelompok besar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian dan pengembangan.

g. Produk Akhir

Setelah semua langkah dalam prosedur pengembangan dilaksanakan, maka jadilah sebuah produk akhir Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar *Passing* Pada Permainan Bolavoli Untuk Peserta didik Kelas VII Sekolah Menengah Pertama di Bali. Produk dieksperimenkan untuk mengetahui efektivitas dengan menggunakan rancangan *one group pretest posttest design*.

4. Implementasi Model

Implementasi penelitian ini direncanakan dengan menyebarkan produk pembelajaran yang dikembangkan berupa buku ajar yang telah mengalami revisi dan uji efektivitas sehingga menjadi hasil produk yang final untuk dapat digunakan di Sekolah Menengah Pertama. Apabila produk telah digunakan oleh banyak pengguna maka peneliti dapat menilai keefektivan model pembelajaran teknik dasar bolavoli dalam proses pembelajaran di sekolah.

5. Pengumpulan Data dan Analisis Data

a. Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran teknik dasar *passing* permainan bolavoli yaitu untuk para ahli berupa kuesioner atau angket. Bentuk kuesioner atau angket untuk para ahli berbeda dengan peserta didik. *Instrument* berupa lembar kriteria merupakan pedoman pengamatan untuk peserta didik pada waktu uji coba (kelompok kecil dan kelompok besar). Setelah data diperoleh kemudian dilakukan analisis data dengan pedoman sebagai berikut:

- a) Jawaban a mempunyai nilai atau skor 4
- b) Jawaban b mempunyai nilai atau skor 3
- c) Jawaban c mempunyai nilai atau skor 2
- d) Jawaban d mempunyai nilai atau skor 1

b. Teknik Analisis Data

Ada dua teknik analisis data hasil penelitian yang digunakan yaitu: analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Apabila data yang diperoleh bersifat uraian yang tidak dapat diubah ke dalam bentuk angka-angka maka analisis datanya menggunakan analisis kualitatif.⁴² Sedangkan data yang dikumpulkan

⁴² Winarno, M.E, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani* (Malang: Media Cakrawala Utama Press, 2011), h.151

dapat diklasifikasikan dalam kategori-kategori atau diubah dalam bentuk angka-angka, maka analisis data kuantitatif cocok digunakan.⁴³

Teknik yang digunakan untuk mengetahui seberapa efektif produk yang dikembangkan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui uji perbedaan rata-rata.

$$t_0 = \left| \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}} \right|$$

Berdasarkan rumus di atas jika $t_0 > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak maka H_1 diterima, terdapat perbedaan antara hasil *passing* bolavoli siswa setelah diberikan model pembelajaran *passing* bolavoli pada tes awal dan tes akhir.

⁴³ Ibnu, S, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2003), h. 98-102

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Hasil dari pengembangan model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama ditulis dalam bentuk buku panduan model pembelajaran. Buku tersebut menyajikan berbagai model pembelajaran teknik dasar permainan *passing* atas dan *passing* bawah bolavoli yang dikemas dalam beberapa model pembelajaran yang telah dikombinasikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

Pembelajaran *passing* bolavoli akan dilaksanakan secara berulang-ulang secara berkelompok di setiap model pembelajaran *passing* bolavoli. Setiap model pembelajaran *passing* bolavoli disajikan dalam bentuk yang sama tetapi langkah-langkah yang berbeda di setiap model pembelajaran serta mudah diterapkan dalam proses pembelajaran agar nantinya diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama yang dilakukan di SMPN 4 Negara, SMPN 3 Melaya dan SMPN 5 Negara, bertujuan untuk menganalisis seberapa penting pengembangan model pembelajaran untuk dilakukan.

Adapun hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan data wawancara dengan guru pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama dengan mewawancarai guru pendidikan jasmani di sekolah tersebut pada tanggal 22 Januari 2015 yang akan disajikan secara naratif sebagai berikut: 1) pada kurikulum 2013 yang diprogramkan untuk pendidikan jasmani meliputi permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, pencak silat dan renang, 2) permainan bola besar seperti sepak bola yang diajarkan seperti teknik menendang bola dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki serta mengontrol bola, 3) untuk bolavoli teknik yang diajarkan *passing* dan servis bolavoli. 3) model pembelajaran yang digunakan tidak menentu tergantung dari materi yang diberikan dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. 4) salah satu contoh model yang diterapkan oleh guru pendidikan jasmani yaitu dengan model pembelajaran pendekatan dengan siswa, diakhir proses pembelajaran guru memberikan tugas kepada siswa tentang materi yang telah diberikan. (5) Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan menyatakan bahwa perlu adanya sebuah modifikasi permainan berupa variasi dan kombinasi agar siswa antusias saat mengikuti pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli. (6) Guru Pendidikan Jasmani,

Olahraga dan Kesehatan menyatakan sangat setuju jika pembelajaran teknik dasar *passing* atas bolavoli sebelum ke teknik yang sebenarnya siswa diajak bermain permainan *passing* bolavoli yang telah dikombinasikan. (7) Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan menyatakan sangat setuju bila dikembangkan model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama.

2. Model *Draft* Pertama

1. Model Pembelajaran 1 lempar tangkap (variasi zig-zag)

➤ Tujuan:

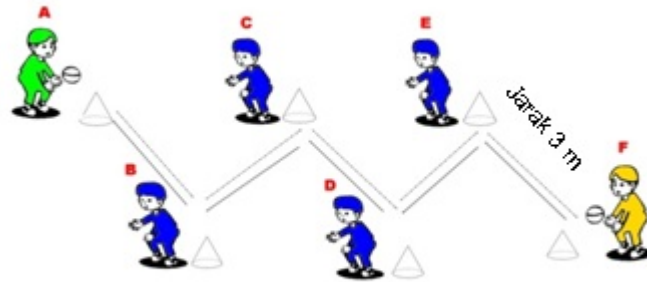
1) Siswa terampil melakukan permainan lempar tangkap bola dengan melambungkan bola ke arah siswa yang ada di depannya.

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, kun sejumlah siswa, lapangan

➤ Langkah kegiatan:

1) Siswa membentuk formasi zig-zag berhadapan dengan jarak antar siswa \pm 3 meter.

2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6-10 siswa. Siswa A yang berada di depan melempar bola dengan kedua lengan lurus ke depan sejajar dengan bahu kepada siswa B. Begitu seterusnya sampai siswa yang berada paling belakang.



Gambar 4.1 Variasi Zig-Zag

2. Model Pembelajaran 2 lempar tangkap (segi empat)

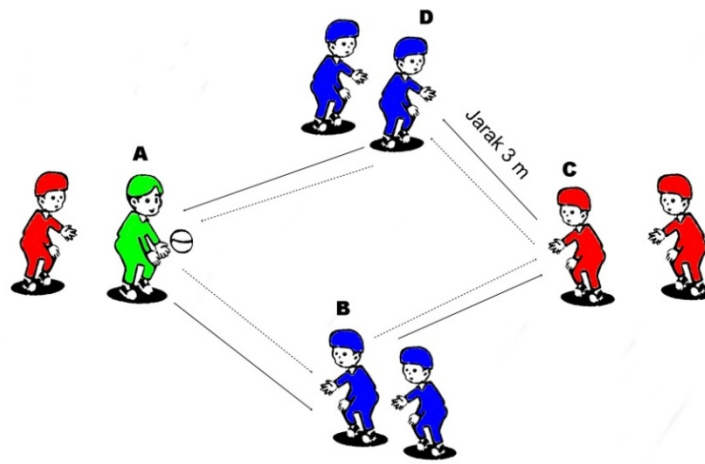
➤ Tujuan

- 1) Siswa terampil melakukan permainan lempar tangkap bola dengan melambungkan bola ke arah siswa yang ada di depannya.

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, kun sejumlah siswa, lapangan

➤ Langkah kegiatan

- 1) Siswa membentuk formasi segiempat dengan jarak antar siswa ± 3 meter.
- 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 8-12 siswa.
- 3) Siswa terdepan dari kelompok A melempar bola dengan kedua lengan lurus ke depan sejajar dengan bahu kepada siswa terdepan dari kelompok B.
- 4) Setelah melempar siswa dari kelompok A berlari menyebrang ke arah kelompok B. Begitu seterusnya dengan kelompok selanjutnya sampai dengan siswa yang berada paling belakang.



Gambar 4.2 Variasi Segiempat

3. Model Pembelajaran 3 lempar tangkap (lingkaran 1 bola)

➤ Tujuan

1) Siswa terampil melakukan permainan lempar tangkap bola dengan melambungkan bola ke arah siswa yang ada di depannya.

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, keset kaki, lapangan

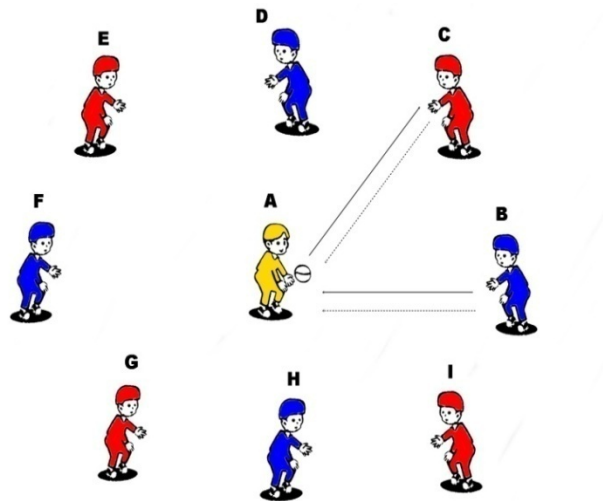
➤ Langkah kegiatan

1) Siswa A berada di tengah lingkaran.

2) Siswa B melempar bola dengan kedua lengan lurus ke kedepan sejajar dengan bahu kepada siswa A.

3) Setelah melempar siswa B berlari ke arah belakang siswa A.

4) Siswa A yang menerima bola melempar bola ke arah siswa C. Begitu seterusnya sampai dengan siswa yang berada paling terakhir.



Gambar 4.3 Lingkaran Satu Bola

4. Model Pembelajaran 4 (lingkaran 2 bola)

➤ Tujuan

1) Siswa terampil melakukan permainan lempar tangkap bola dengan melambungkan bola ke arah siswa yang ada di depannya.

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, keset kaki, lapangan

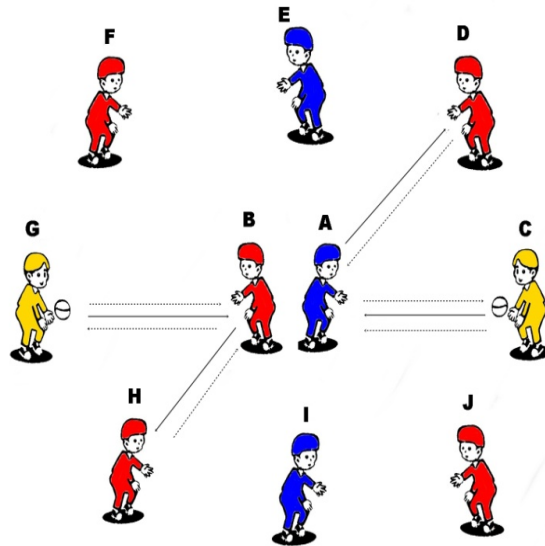
➤ Langkah kegiatan

1) Kedua siswa A dan B berada ditengah lingkaran.

2) Siswa C melempar bola kepada siswa A.

3) Setelah melempar siswa A berlari ke arah belakang siswa C.

4) Siswa A yang menerima bola melempar bola ke arah siswa D. Begitu seterusnya sampai siswa yang paling akhir.



Gambar 4.4 Lingkaran Dua Bola

5. Model Pembelajaran 5 (*passing* bawah berhadapan)

➤ Tujuan

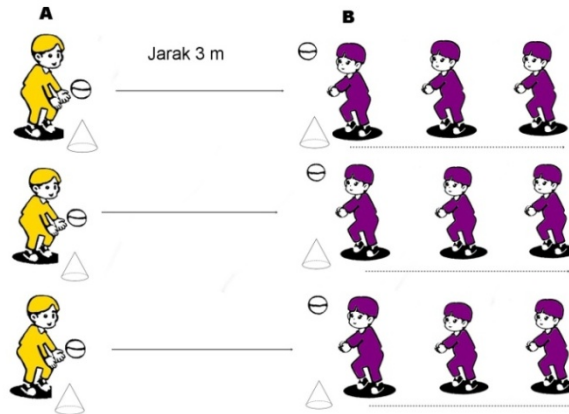
- 1) Siswa terbiasa melakukan *passing* bawah dengan media sesungguhnya dan ketepatan dalam melakukan *passing* bawah.
- 2) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, kun sejumlah siswa, lapangan

➤ Langkah kegiatan

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jarak ± 3 meter.
- 2) Siswa A melempar bola ke siswa B, dan siswa B menerimanya dengan *passing* bawah, setelah menerima dengan *passing* siswa B berlari ke arah belakang barisannya menjadi beberapa kelompok, dengan jarak antar siswa.

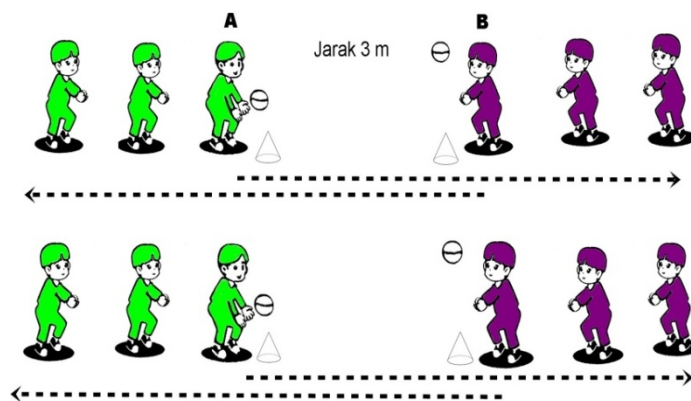
- 3) Sedangkan siswa A melakukan lemparan sampai semua kelompok B melakukan *passing* kemudian bergantian melakukan lemparan. Begitu seterusnya sampai semua siswa melakukan gerakan tersebut.



Gambar 4.5 *Passing* Bawah berhadapan

6. Model Pembelajaran 6 (*passing* bawah berpindah posisi)
- Tujuan
 - 1) Siswa terbiasa melakukan *passing* bawah dengan media sesungguhnya dan ketepatan dalam melakukan *passing* bawah.
 - 2) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.
 - Sarana dan prasarana: bolavoli, kun sejumlah siswa, lapangan
 - Langkah kegiatan
 - 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jarak ± 3 meter.
 - 2) Siswa A melempar bola ke siswa B, dan siswa B menerimanya dengan *passing* bawah.

- 3) Setelah menerima dengan *passing* siswa B berlari ke arah belakang barisannya.
- 4) Sedangkan siswa A berlari ke arah belakang barisannya dan siswa A yang berada di depan siap – siap menerima *passing* dari siswa B. Begitu seterusnya sampai semua siswa melakukan gerakan tersebut.

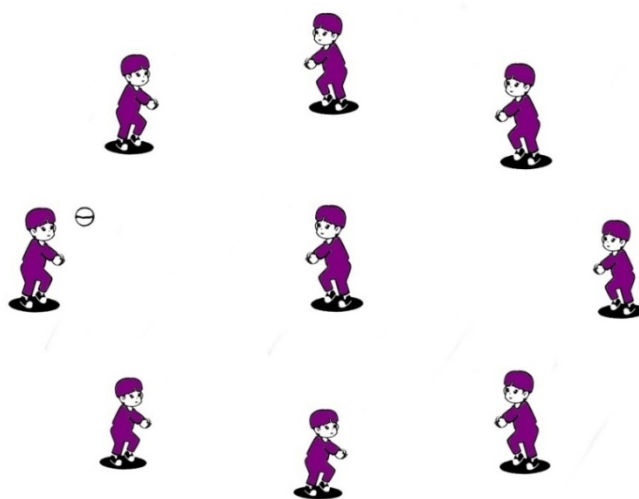


Gambar 4.6 *Passing Bawah Berpindah Posisi*

7. Model Pembelajaran 7 (kucing menangkap bola)
 - Tujuan
 - 1) Siswa terbiasa melakukan *passing* bawah dengan media sesungguhnya dan ketepatan dalam melakukan *passing* bawah.
 - 2) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola kesasaran.
 - 3) Melatih kelincahan siswa dalam melakukan *passing* bawah.
 - Sarana dan prasarana: bolavoli, lapangan

➤ Langkah kegiatan

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan *passing* bawah bolavoli.
- 2) Setiap kelompok terdiri dari 10 siswa, 9 siswa membentuk lingkaran sedangkan 1 siswa berada di dalam lingkaran (yang menjadi kucing).
- 3) Setiap kelompok yang melakukan kegiatan ini menggunakan satu bola, siswa yang membentuk lingkaran melakukan *passing* bawah kepada siswa lainnya.
- 4) Sedangkan siswa yang berada di dalam lingkaran berusaha merebut bola dengan melakukan *passing* bawah. Kemudian siswa dari kelompok lingkaran yang umpannya dapat di *passing* oleh siswa yang berada di dalam lingkaran akan bergantian menjadi kucing, begitu seterusnya sesuai langkah kegiatan.



Gambar 4.7 Kucing Menangkap Bola

8. Model Pembelajaran 8 (sasaran tembok 2 meter *passing* bawah)

➤ Tujuan

1) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.

2) Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* bawah bolavoli.

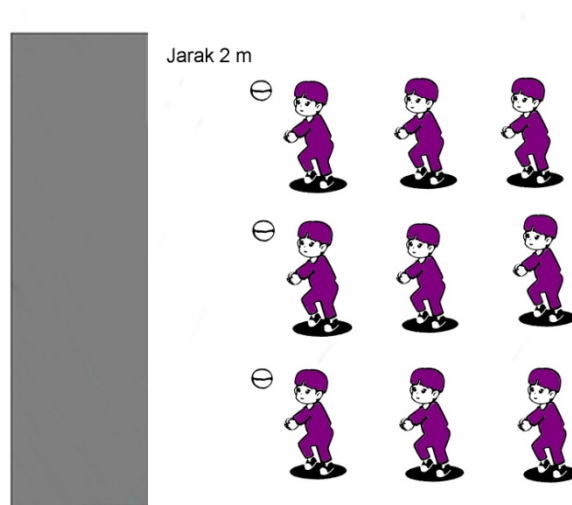
➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, keset kaki, lapangan, tembok

➤ Langkah kegiatan

1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.

2) Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang berbanjar ke belakang. Menggunakan target sasaran tembok, dengan jarak 2 meter antara tembok dengan siswa

3) Siswa melakukan *passing* bawah dengan target sasaran tembok sebanyak-banyaknya hingga bola terjatuh ke lantai. Selanjutnya bergantian dengan siswa yang berada di belakangnya. Begitu seterusnya sesuai langkah kegiatan.



Gambar 4.8 Sasaran Tembok 2 Meter *Passing* Bawah

9. Model Pembelajaran 9 (sasaran tembok 3 meter *passing* bawah)

➤ Tujuan

1) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.

2) Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* bawah bolavoli

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, keset kaki, lapangan, tembok

➤ Langkah kegiatan

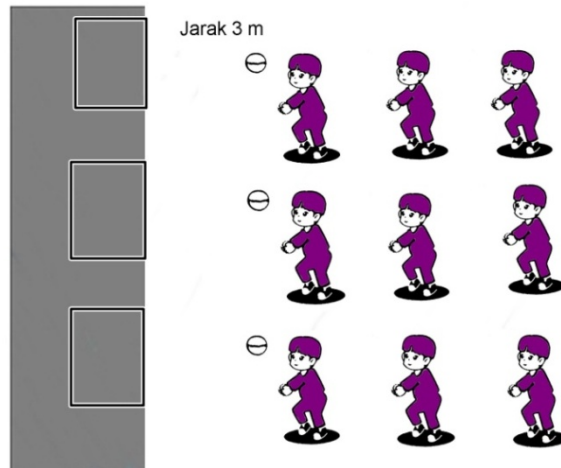
1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.

2) Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang berbanjar ke belakang.

3) Menggunakan target dengan jarak 3 meter antara tembok dengan siswa.

4) Siswa melakukan *passing* bawah dengan target sasaran kotak yang digambar di tembok sebanyak-banyaknya hingga bola terjatuh ke lantai.

Selanjutnya bergantian dengan siswa yang berada di belakangnya. Begitu seterusnya sesuai langkah kegiatan.



Gambar 4.9 Sasaran Tembok 3 Meter *Passing* Bawah

10. Model Pembelajaran 10 (halang rintang passing bawah)

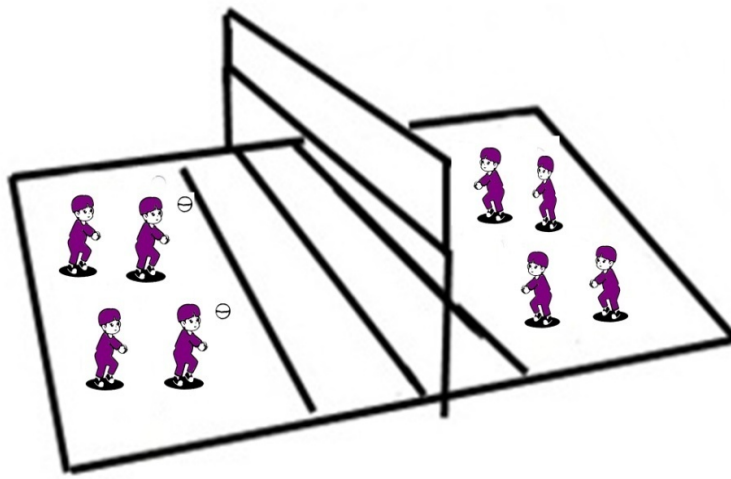
➤ Tujuan

- 1) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola kesasaran.
- 2) Melatih kelincahan siswa saat melakukan *passing* bawah bolavoli.

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, lapangan, net atau tali rafia, tiang

➤ Langkah kegiatan

- 1) Siswa A melempar bola ke siswa B yang terpisah oleh net atau tali rafia.
- 2) Setelah bola dilempar oleh siswa A siswa B menerima dengan *passing* bawah.
- 3) Kemudian siswa B mengarahkan kembali ke siswa A. dengan *passing* bawah. Begitu seterusnya hingga siswa yang berada paling berapa.



Gambar 4.10 Halang Rintang *Passing* Bawah

11. Model Pembelajaran 11 (kompetisi passing bawah)

➤ Tujuan

- 1) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.
- 2) Melatih kelincahan siswa saat melakukan *passing* bawah bolavoli dan melatih kekompakan serta kerjasama dalam sebuah tim.

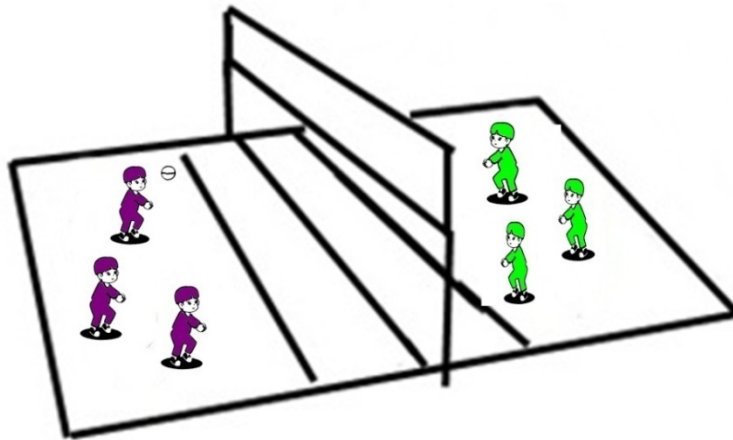
➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, lapangan, net atau tali rafia, tiang

➤ Langkah kegiatan

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan *game* adu *passing* bawah bolavoli.
- 2) *Passing* bawah bolavoli dilaksanakan dengan perkenaan bola tepat pada lengan, tim yang pertama menang dalam lempar koin dia yang berhak

melakukan *passing* bawah terlebih dahulu ke sesama anggota kelompoknya.

- 3) Setiap kelompok boleh melakukan 3 kali sentuhan saat melakukan *passing* bawah bolavoli dengan orang yang berbeda.
- 4) Permainan berakhir jika salah satu kelompok mendapatkan 5 poin terlebih dahulu, setelah itu bergantian dengan kelompok selanjutnya.



Gambar 4.11 Kompetisi *Passing* Bawah

12. Model Pembelajaran 12 (*passing* berhadapan)

➤ Tujuan

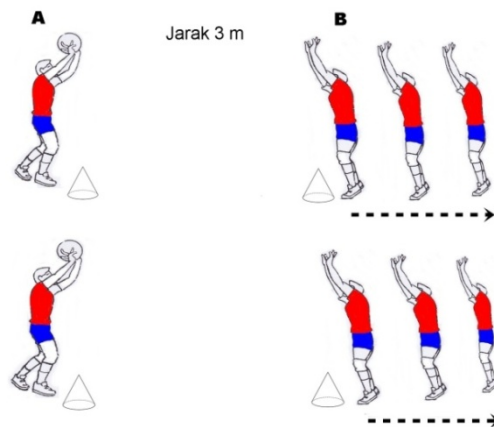
- 1) Siswa mampu berkonsentrasi dan bola yang diarahkan tepat.
- 2) Siswa terbiasa melakukan *passing* atas dengan media sesungguhnya.

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, kun sejumlah siswa, lapangan

➤ Langkah kegiatan

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan jarak antar siswa ± 3 meter.

- 2) Siswa A melempar bola ke siswa B, dan siswa B menerimanya dengan *passing* bawah, setelah menerima dengan *passing* siswa B berlari ke arah belakang barisannya.
- 3) Sedangkan siswa A melakukan lemparan sampai semua kelompok B melakukan *passing* atas, kemudian bergantian melakukan lemparan. Begitu seterusnya sampai semua siswa melakukan gerakan tersebut.



Gambar 4.12 *Passing* Atas Berhadapan

13. Model Pembelajaran 13 (*passing* atas berpindah posisi)

➤ Tujuan

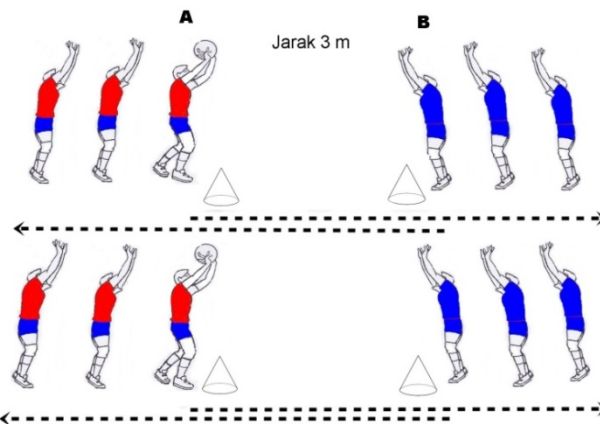
- 1) Siswa mampu berkonsentrasi dan bola yang diarahkan tepat.
- 2) Siswa terbiasa melakukan *passing* atas dengan media sesungguhnya

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, kun sejumlah siswa, lapangan

➤ Langkah kegiatan

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan jarak antar siswa ± 3 meter.

- 2) Siswa A melempar bola ke siswa B, dan siswa B menerimanya dengan *passing* atas.
- 3) Setelah menerima dengan *passing* atas siswa B berlari ke arah belakang barisannya.
- 4) Sedangkan siswa A berlari ke arah belakang barisannya dan siswa A yang berada di depan siap – siap menerima *passing* atas dari siswa B. Begitu seterusnya sampai semua siswa melakukan gerakan tersebut.



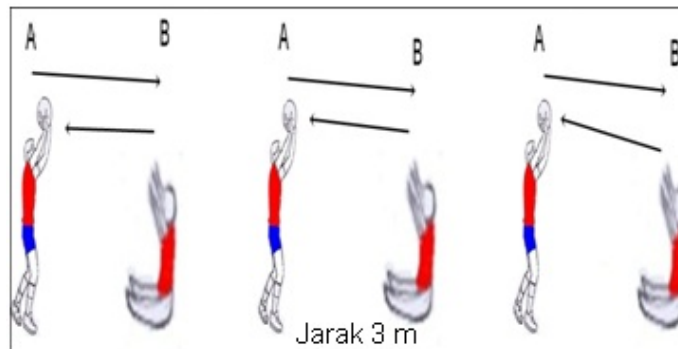
Gambar 4.13 *Passing* Atas Berpindah Posisi

14. Model Pembelajaran 14 (*passing* atas posisi duduk)

➤ Tujuan

- 1) Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* atas bolavoli.
- 2) Siswa lebih tertarik saat melakukan kegiatan proses pembelajaran.
- 3) Melatih kekuatan lengan agar *passing* atas yang dilakukan terarah dan melatih konsentrasi siswa.

- Sarana dan prasarana: bolavoli, lapangan, keset kaki
- Langkah kegiatan
 - 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan jarak antar siswa \pm 3 meter, setiap kelompok terdiri dari 2 siswa.
 - 2) Setiap anak yang melakukan kegiatan ini menggunakan satu bola.
 - 3) Siswa A berada dalam posisi berdiri dan siswa B berada dalam posisi duduk dengan ke dua kaki diluruskan ke depan.
 - 4) Siswa A melempar bola ke siswa B, setelah melempar siswa B menerima dengan *passing* atas.
 - 5) Kemudian siswa B menerima dengan *passing* atas dan diarahkan kembali ke siswa A. Lakukan kegiatan tersebut sesuai dengan langkah kegiatan sebelumnya sampai siswa yang berada paling belakang.

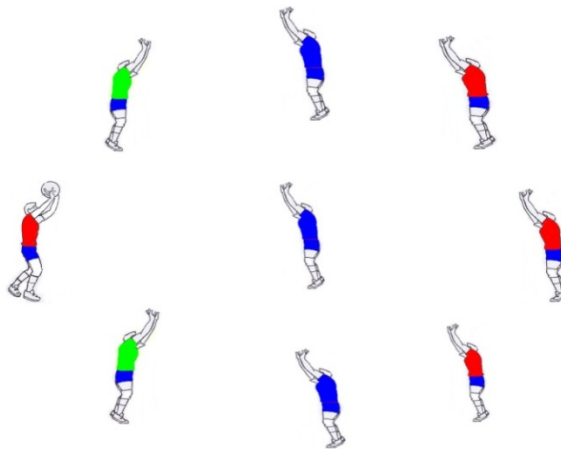


Gambar 4.14 *Passing* Atas Posisi Duduk

15. Model Pembelajaran 15 (tikus mencari bola)

- Tujuan
 - 1) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.

- 2) Melatih kelincahan siswa dalam melakukan *passing* atas.
 - Sarana dan prasarana: bolavoli, lapangan
 - Langkah kegiatan
- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan *passing* atas bolavoli.
- 2) Setiap kelompok terdiri dari 10 siswa, 9 siswa membentuk lingkaran sedangkan 1 siswa berada di dalam lingkaran (yang menjadi kucing).
- 3) Setiap kelompok yang melakukan kegiatan ini menggunakan satu bola. Siswa yang membentuk lingkaran melakukan *passing* atas kepada siswa lainnya. Sedangkan siswa yang berada di dalam lingkaran berusaha merebut bola dengan melakukan *passing* atas.
- 4) Kemudian siswa dari kelompok lingkaran yang umpannya dapat di *passing* oleh siswa yang berada di dalam lingkaran akan bergantian menjadi kucing.



Gambar 4.15 Tikus Mencari Bola

16. Model Pembelajaran 16 (sasaran tembok 2 meter *passing* atas)

➤ Tujuan

1) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.

2) Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* bawah bolavoli

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, lapangan, dan sejumlah siswa

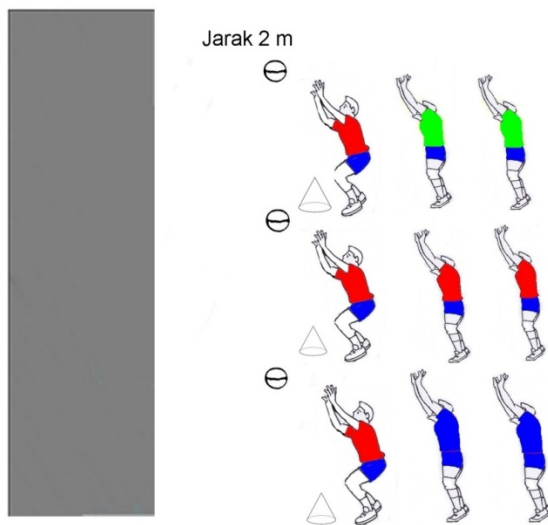
➤ Langkah kegiatan

1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang berbaris ke belakang.

2) Menggunakan target sasaran tembok, dengan jarak 2 meter antara tembok dengan siswa.

3) Siswa melakukan *passing* atas dengan target sasaran tembok sebanyak-banyaknya hingga bola terjatuh ke lantai.

4) Selanjutnya bergantian dengan siswa yang berada di belakangnya. Begitu seterusnya sesuai langkah kegiatan.



Gambar 4.16 sasaran tembok 2 meter *passing* atas

17. Model Pembelajaran 17 (sasaran tembok 3 meter *passing* bawah)

➤ Tujuan

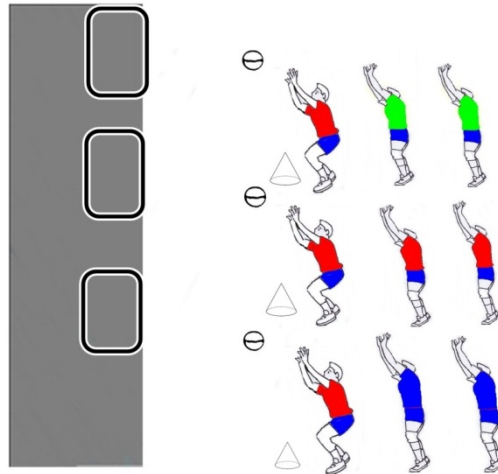
- 1) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola kesasaran.
- 2) Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* bawah bolavoli

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, kun sejumlah siswa, lapangan

➤ Langkah kegiatan

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang berbanjar kebelakang.
- 2) Menggunakan target dengan jarak 3 meter antara tembok dengan siswa.
- 3) Siswa melakukan *passing* atas dengan target sasaran kotak yang digambar di tembok sebanyak-banyaknya hingga bola terjatuh ke lantai.

- 4) Selanjutnya bergantian dengan siswa yang berada di belakangnya. Begitu seterusnya sesuai langkah kegiatan.



Gambar 4.17 sasaran tembok 3 meter *passing* atas

18. Model Pembelajaran 18 *passing* atas berhadapan

➤ Tujuan

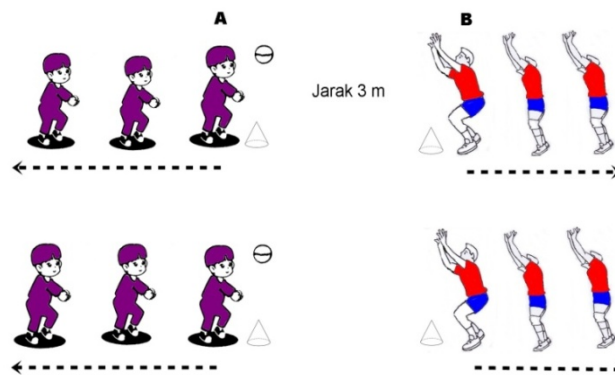
- 1) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.
- 2) Melatih kordinasi antara *passing* atas dengan *passing* bawah.
- 3) Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* atas dan *passing* bawah.

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, kun sejumlah siswa, lapangan

➤ Langkah kegiatan

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan jarak antar siswa \pm 3 meter.

- 2) Siswa A melempar bola ke siswa B dengan cara *passing* bawah, dan siswa B menerimanya dengan *passing* atas.
- 3) Setelah menerima dengan *passing* atas siswa B berlari ke arah belakang barisannya.
- 4) Sedangkan siswa A berlari ke arah belakang barisannya dan siswa A yang berada di depan siap – siap menerima *passing* atas dari siswa B, begitu seterusnya sampai semua siswa melakukan gerakan tersebut.



Gambar 4.18 *Passing* Atas Dan Pasing Bawah Saling Berhadapan

19. Model Pembelajaran 19 (halang rintang *passing* atas)

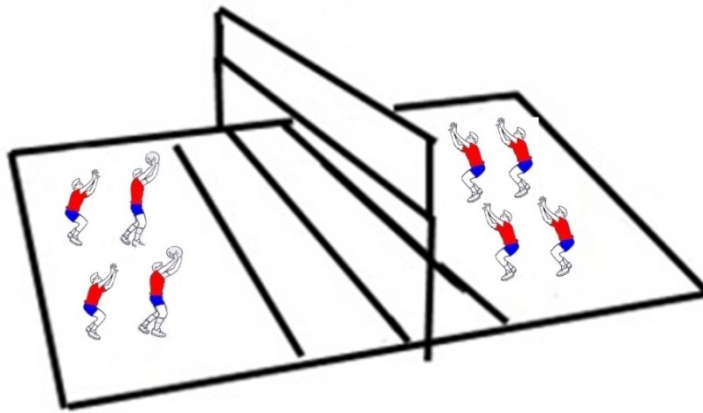
➤ Tujuan

- 1) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.
- 2) Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* atas bolavoli

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, lapangan, net

➤ Langkah kegiatan

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 2) Siswa A melempar bola ke siswa B, setelah melempar siswa B menerima dengan *passing* atas, kemudian siswa B menerima dengan *passing* atas dan diarahkan kembali ke siswa A. Begitu seterusnya sampai siswa yang berada paling belakang.



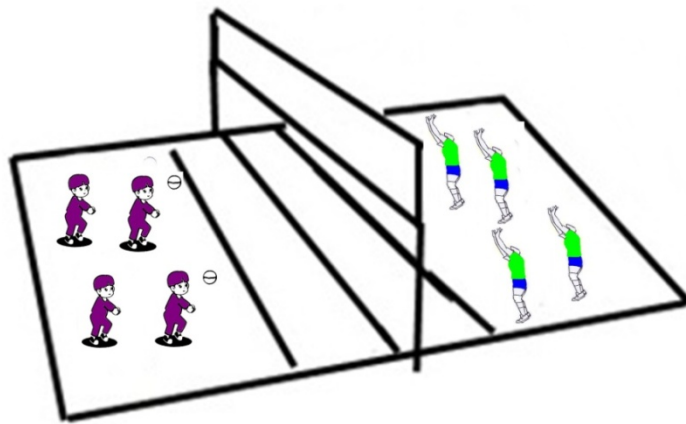
Gambar 4.19 Halang Rintang *Passing* Atas

20. Model Pembelajaran 20 (halang rintang kombinasi *passing*)

➤ Tujuan

- 1) Siswa terbiasa melakukan *passing* atas dengan media sesungguhnya dan ketepatan dalam melakukan *passing* atas.
- 2) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.
- 3) Melatih kordinasi antara *passing* atas dengan *passing* bawah

- 4) Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* atas dan *passing* bawah bolavoli
- Sarana dan prasarana: bolavoli, lapangan, net
 - Langkah kegiatan
- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
 - 2) Siswa A melempar bola ke siswa B dengan cara *passing* bawah, dan siswa B menerimanya dengan *passing* atas.
 - 3) Setelah menerima dengan *passing* atas, siswa B berlari ke arah belakang barisannya.
 - 4) Sedangkan siswa A berlari ke arah belakang barisannya dan siswa A yang berada di depan siap – siap menerima *passing* atas dari siswa B, begitu seterusnya sampai semua siswa melakukan gerakan tersebut.



Gambar 4.20 Halang Rintang Kombinasi *Passing*

21. Model Pembelajaran 21 (kompetisi *passing* atas)

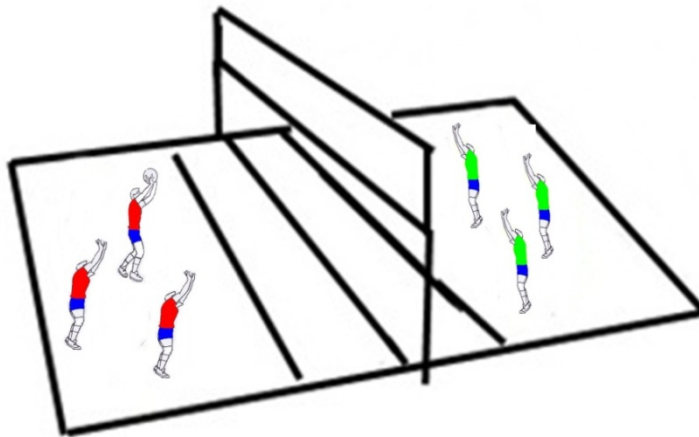
➤ Tujuan

- 1) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola kesasaran.
- 2) Melatih kelincahan siswa saat melakukan *passing* bawah bolavoli.
- 3) Melatih kekompakan dan kerjasama dalam sebuah tim.

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, lapangan, net atau tali rafia, tiang

➤ Langkah kegiatan

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan *game* adu *passing* atas bolavoli.
- 2) *Passing* atas bolavoli dilaksanakan dengan perkenaan bola tepat pada lengan, tim yang pertama menang dalam lempar koin dia yang berhak melakukan *passing* atas terlebih dahulu ke sesama anggota kelompoknya.
- 3) Setiap kelompok boleh melakukan 3 kali sentuhan saat melakukan *passing* atas bolavoli dengan orang yang berbeda.
- 4) Permainan berakhir jika salah satu kelompok mendapatkan 5 poin terlebih dahulu. Setelah itu bergantian dengan kelompok selanjutnya.



Gambar 4.21 Kompetisi *Passing* Atas

22. Model Pembelajaran 22 (kompetisi)

➤ Tujuan

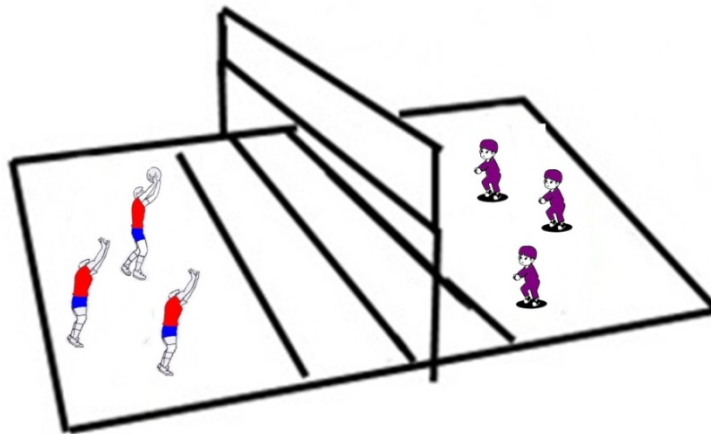
- 1) Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.
- 2) Melatih kelincahan siswa saat melakukan *passing* bawah bolavoli.
- 3) Melatih kekompakan dan kerjasama dalam sebuah tim.

➤ Sarana dan prasarana: bolavoli, lapangan, net atau tali rafia, tiang

➤ Langkah kegiatan

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan *game* adu *passing* bolavoli.
- 2) *Passing* bolavoli dilaksanakan dengan perkenaan yang tepat, tim yang pertama menang dalam lempar koin dia yang berhak melakukan *passing* terlebih dahulu ke sesama anggota kelompoknya

- 3) Setiap kelompok boleh melakukan 3 kali sentuhan saat melakukan *passing* bolavoli dengan orang yang berbeda.
- 4) Permainan berakhir jika salah satu kelompok mendapatkan 5 poin terlebih dahulu. Setelah itu bergantian dengan kelompok selanjutnya.



Gambar 4.22 Kompetisi Kombinasi

3. Model Final

1. Lempar Tangkap Variasi Zig-Zag

a. Tujuan

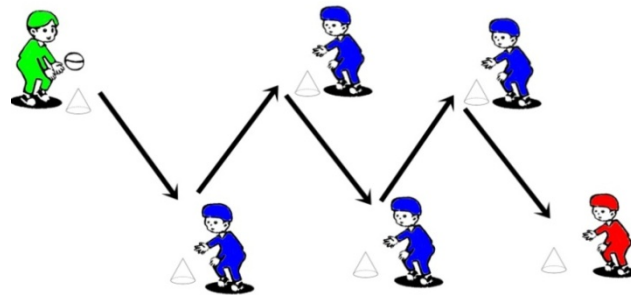
- ❖ Siswa terampil melakukan permainan lempar tangkap bola dengan melambungkan bola ke arah siswa yang ada di depannya.

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, kun, peluit, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Menggunakan formasi zig-zag berhadapan dengan jarak antar siswa ± 3 meter.

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6-10 siswa.
- ❖ Siswa A yang berada di depan melempar bola dengan kedua lengan lurus ke depan sejajar dengan bahu kepada siswa B. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.23 Variasi Zig-Zag

Keterangan:

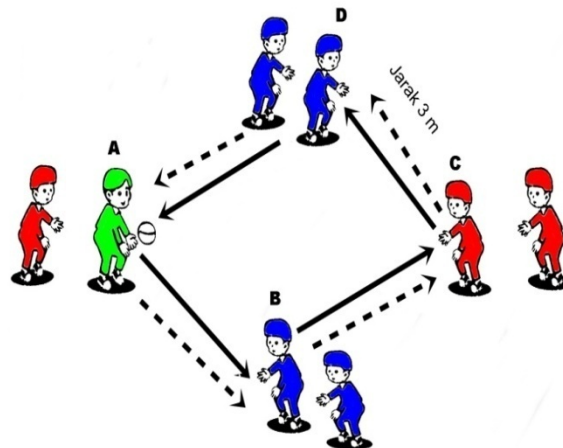
- > : arah gerak
- > : arah bola

2. Lempar Tangkap Segiempat

a. Tujuan

- ❖ Siswa terampil melakukan permainan lempar tangkap bola dengan melambungkan bola ke arah siswa yang ada di depannya.
- b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, kun, peluit, lapangan
- c. Pelaksanaan pembelajaran
- ❖ Menggunakan formasi segi empat dengan jarak antar siswa ± 3 meter.

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 8-12 siswa.
- ❖ Siswa terdepan dari kelompok A melempar bola dengan kedua lengan lurus ke depan sejajar dengan bahu kepada siswa terdepan dari kelompok B.
- ❖ Setelah melempar siswa dari kelompok A berlari menyebrang ke arah kelompok B. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.24 Variasi Segi Empat

Keterangan:

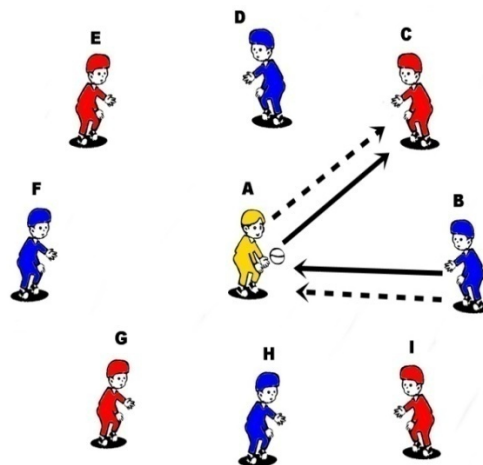
- > : arah gerak
- > : arah bola

3. Lingkaran 1 Bola *Passing* Bawah

a. Tujuan

- ❖ Siswa terampil melakukan permainan lempar tangkap bola dengan melambungkan bola ke arah siswa yang ada di depannya.

- b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, keset, peluit, lapangan
- c. Pelaksanaan pembelajaran
 - ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 9-10 siswa.
 - ❖ Siswa A berada di tengah lingkaran dan bersiap untuk menangkap bola.
 - ❖ Siswa B melempar bola dengan kedua lengan lurus ke kedepan sejajar dengan bahu kepada siswa A. Setelah melempar siswa B berlari ke arah belakang siswa A.
 - ❖ Siswa A yang menerima bola melempar bola ke arah siswa C. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.25 Lingkaran Satu Bola

Keterangan:
 -----> : arah gerak
 —————> : arah bola

4. Lingkaran 2 Bola *Passing* Bawah

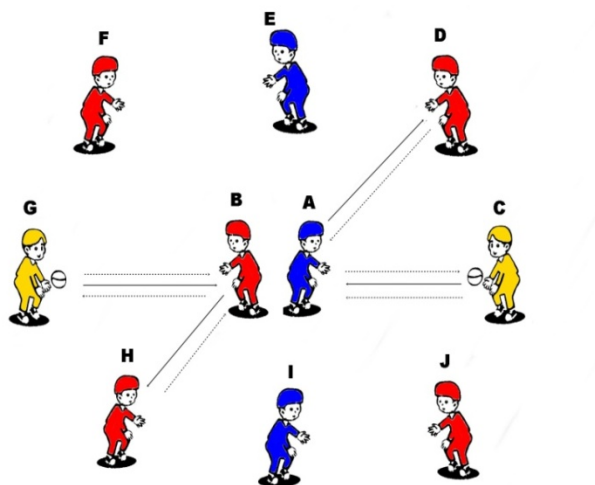
a. Tujuan

- ❖ Siswa terampil melakukan permainan lempar tangkap bola dengan melambungkan bola ke arah siswa yang ada di depannya.

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, keset, peluit, lapangan

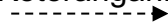
c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 10 siswa.
- ❖ Siswa A dan B berada ditengah lingkaran. Siswa C melempar bola kepada siswa A. Setelah melempar siswa A berlari ke arah belakang siswa C.
- ❖ Siswa A yang menerima bola melempar bola ke arah siswa D. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.26 Lingkaran Dua Bola

Keterangan:

 : arah gerak

 : arah bola

5. *Passing* Bawah Berhadapan

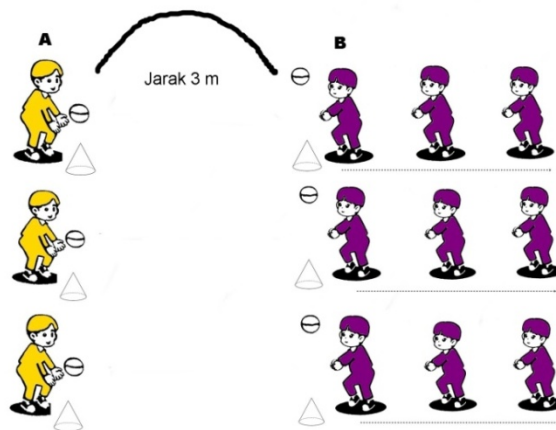
a. Tujuan

- ❖ Siswa terbiasa melakukan *passing* bawah dengan media sesungguhnya dan ketepatan dalam melakukan *passing* bawah.
- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, kun, peluit, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jarak antar siswa ± 3 meter.
- ❖ Siswa A melempar bola ke siswa B, dan siswa B menerimanya dengan *passing* bawah, setelah menerima dengan *passing* siswa B berlari ke arah belakang barisannya.
- ❖ Sedangkan siswa A melakukan lemparan sampai semua kelompok B melakukan *passing* kemudian bergantian melakukan lemparan. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.27 *Passing Bawah Berhadapan*

Keterangan:

- > : arah gerak
 -----> : arah bola

6. *Passing Bawah Berpindah Ke Belakang*

a. Tujuan

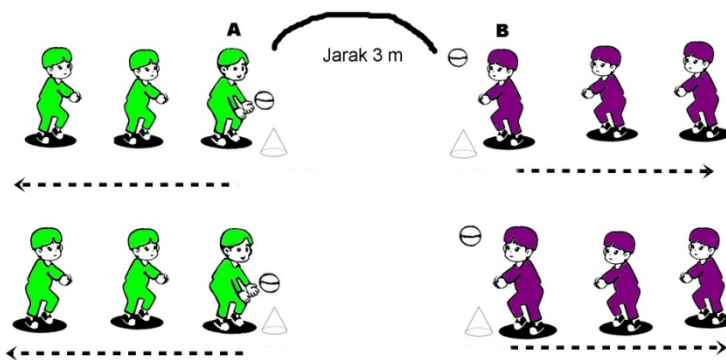
- ❖ Siswa terbiasa melakukan *passing bawah* dengan media sesungguhnya dan ketepatan dalam melakukan *passing bawah*.
- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, kun, peluit, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jarak antar siswa ± 3 meter.
- ❖ Siswa A melempar bola ke siswa B, dan siswa B menerimanya dengan *passing bawah*.

- ❖ Setelah menerima dengan *passing* siswa B berlari ke arah belakang barisannya.
- ❖ Sedangkan siswa A siap menerima dengan *passing* bawah, setelah melakukan gerakan tersebut siswa A berlari ke arah belakang barisannya. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.28 *Passing* Bawah Berpindah ke Belakang

Keterangan:

- > : arah gerak
- > : arah bola

7. Sasaran Tembok 2 Meter *Passing* Bawah

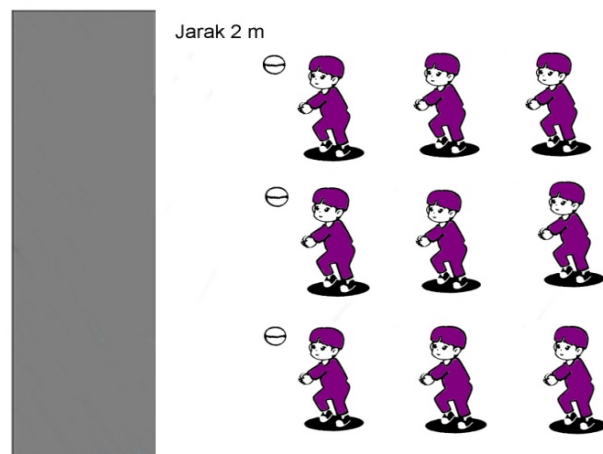
a. Tujuan

- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.
- ❖ Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* bawah bolavoli.

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, keset, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- ❖ Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang berbanjar kebelakang. Menggunakan target sasaran tembok, dengan jarak 2 meter antara tembok dengan siswa
- ❖ Siswa melakukan *passing* bawah dengan target sasaran tembok sebanyak-banyaknya hingga bola terjatuh ke lantai. Selanjutnya bergantian dengan siswa yang berada di belakangnya. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



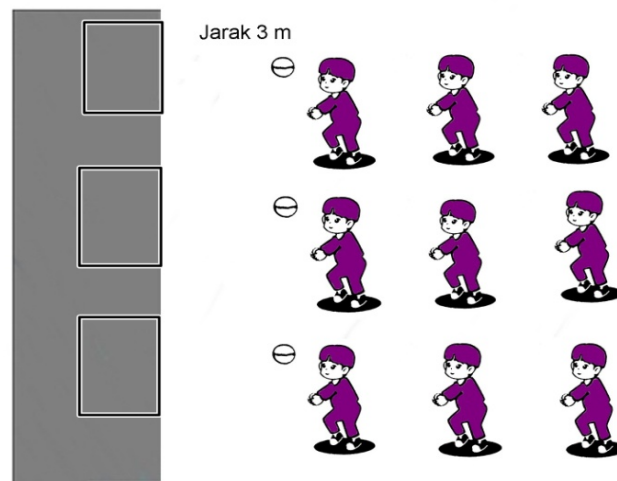
Gambar 4.29 Sasaran Tembok 2 Meter *Passing* Bawah

8. Sasaran Tembok 3 Meter *Passing* Bawah

a. Tujuan

- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.

- ❖ Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* bawah bolavoli
- b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, keset, lapangan
 - c. Pelaksanaan pembelajaran
 - ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
 - ❖ Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang berbanjar kebelakang.
 - ❖ Menggunakan target dengan jarak 3 meter antara tembok dengan siswa.
 - ❖ Siswa melakukan *passing* bawah dengan target sasaran kotak yang digambar di tembok sebanyak-banyaknya hingga bola terjatuh ke lantai.
 - ❖ Selanjutnya bergantian dengan siswa yang berada di belakangnya. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.

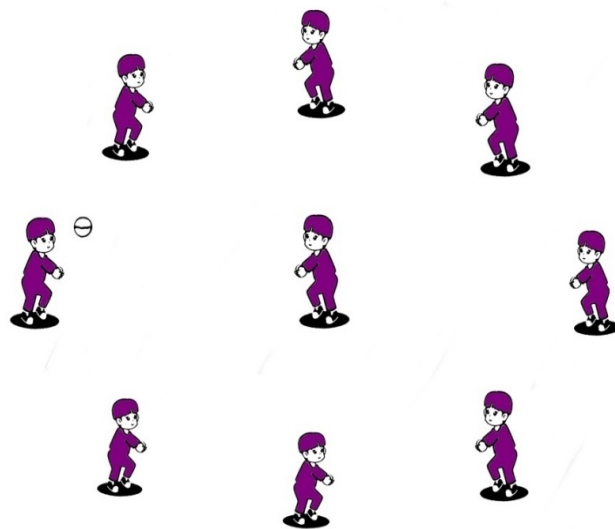


Gambar 4.30 Sasaran Tembok 3 Meter *Passing* Bawah

9. Kucing Menangkap Bola

a. Tujuan

- ❖ Siswa terbiasa melakukan *passing* bawah dengan media sesungguhnya dan ketepatan dalam melakukan *passing* bawah.
 - ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola kesasaran.
 - ❖ Melatih kelincahan siswa dalam melakukan *passing* bawah.
- b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, lapangan
- c. Pelaksanaan Pembelajaran
- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan *passing* bawah bolavoli.
 - ❖ Setiap kelompok terdiri dari 10 siswa, 9 siswa membentuk lingkaran sedangkan 1 siswa berada di dalam lingkaran (yang menjadi kucing).
 - ❖ Setiap kelompok yang melakukan kegiatan ini menggunakan satu bola, siswa yang membentuk lingkaran melakukan *passing* bawah kepada siswa lainnya.
 - ❖ Sedangkan siswa yang berada di dalam lingkaran berusaha merebut bola dengan melakukan *passing* bawah. Kemudian siswa dari kelompok lingkaran yang umpannya dapat di *passing* oleh siswa yang berada di dalam lingkaran akan bergantian menjadi kucing. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.31 Kucing Menangkap Bola

10. Model Pembelajaran 10 (Halang Rintang Pasing Bawah)

a. Tujuan

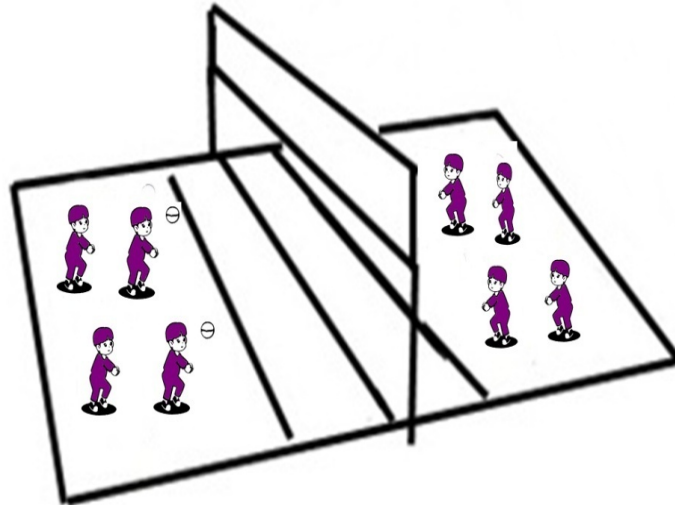
- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.
- ❖ Melatih kelincahan siswa saat melakukan *passing* bawah bolavoli.

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, net, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa A melempar bola ke siswa B yang terpisah oleh net atau tali rafia.
- ❖ Setelah bola dilempar oleh siswa A siswa B menerima dengan *passing* bawah.

- ❖ Kemudian siswa B mengarahkan kembali ke siswa A. dengan *passing* bawah. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.32 Halang Rintang *Passing* Bawah

11. Kompetisi *Passing* Bawah

a. Tujuan

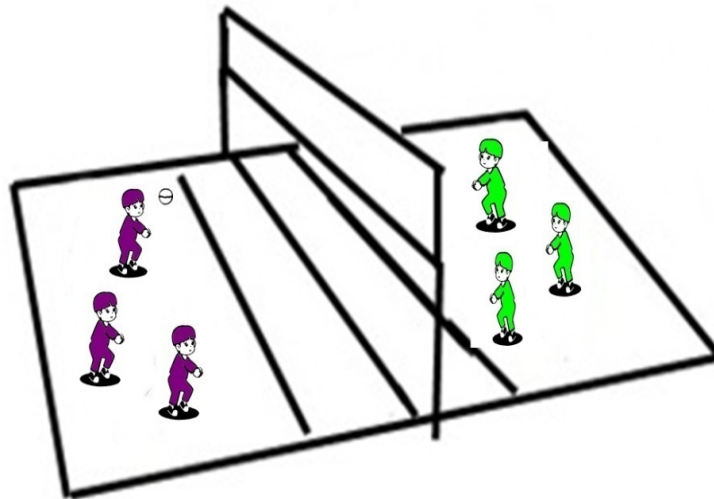
- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola kesasaran.
- ❖ Melatih kelincahan siswa saat melakukan *passing* bawah bolavoli.
- ❖ Melatih kekompakan dan kerjasama dalam sebuah tim.

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, lapangan, net atau tali rafia

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan *game* adu *passing* bawah bolavoli.

- ❖ *Passing* bawah bolavoli dilaksanakan dengan perkenaan bola tepat pada lengan, tim yang pertama menang dalam lempar koin dia yang berhak melakukan *passing* bawah terlebih dahulu ke sesama anggota kelompoknya.
- ❖ Setiap kelompok boleh melakukan 3 kali sentuhan saat melakukan *passing* bawah bolavoli dengan orang yang berbeda.
- ❖ Permainan berakhir jika salah satu kelompok mendapatkan 5 poin terlebih dahulu, setelah itu bergantian dengan kelompok selanjutnya.



Gambar 4.33 Kompetisi *Passing* Bawah

12. *Passing* Atas Berhadapan

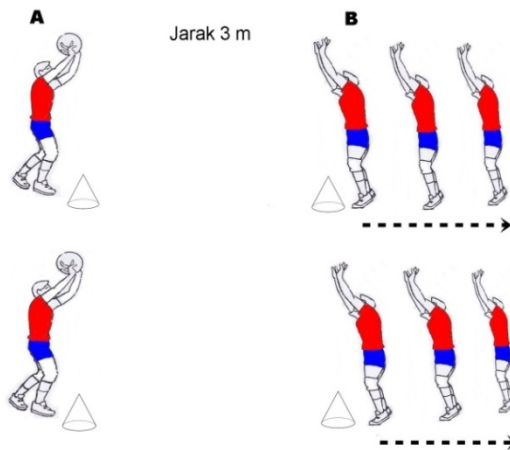
a. Tujuan

- ❖ Siswa mampu berkonsentrasi dan bola yang diarahkan tepat.
- ❖ Siswa terbiasa melakukan *passing* atas dengan media sesungguhnya.

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, kun, peluit, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan jarak antar siswa \pm 3 meter.
- ❖ Siswa A melempar bola ke siswa B, dan siswa B menerimanya dengan *passing* atas, setelah menerima dengan *passing* siswa B berlari ke arah belakang barisannya.
- ❖ Sedangkan siswa A melakukan lemparan sampai semua kelompok B melakukan *passing* atas, kemudian bergantian melakukan lemparan. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.34 *Passing* Atas Berhadapan

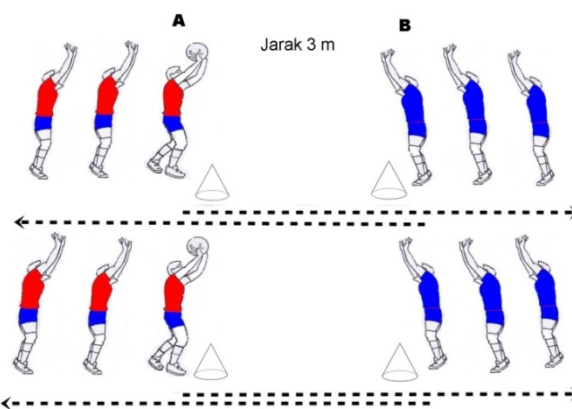
Keterangan:

- > : arah gerak
- > : arah bola

13. *Passing* Atas Berpindah Regu

a. Tujuan

- ❖ Siswa mampu berkonsentrasi dan bola yang diarahkan tepat.
 - ❖ Siswa terbiasa melakukan *passing* atas dengan media sesungguhnya
- b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, kun, lapangan
- c. Pelaksanaan pembelajaran
- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan jarak antar siswa \pm 3 meter.
 - ❖ Siswa A melempar bola ke siswa B, dan siswa B menerimanya dengan *passing* atas.
 - ❖ Setelah menerima dengan *passing* atas siswa B berlari ke arah belakang barisan siswa A.
 - ❖ Sedangkan siswa A siap menerima dengan *passing* atas. Setelah itu siswa A berlari ke arah belakang barisan siswa B. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.35 *Passing* Atas Berpindah Regu

Keterangan:
 -----> : arah gerak
 -----> : arah bola

14. *Passing* Atas Posisi Duduk

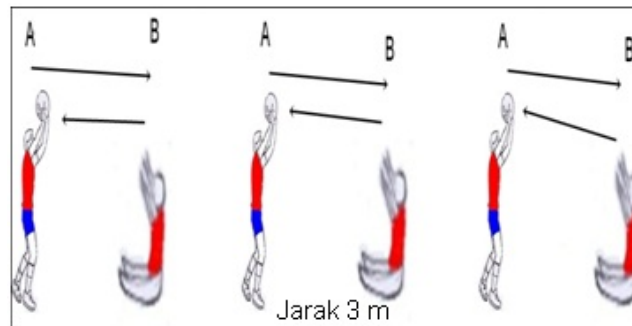
a. Tujuan

- ❖ Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* atas bolavoli.
- ❖ Siswa lebih tertarik saat melakukan kegiatan proses pembelajaran.
- ❖ Melatih kekuatan lengan agar *passing* atas yang dilakukan terarah dan melatih konsentrasi siswa.

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, keset, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan jarak antar siswa \pm 3 meter.
- ❖ Setiap kelompok terdiri dari 2 siswa.
- ❖ Setiap anak yang melakukan kegiatan ini menggunakan satu bola.
- ❖ Siswa A berada dalam posisi berdiri dan siswa B berada dalam posisi duduk dengan kedua kaki diluruskan ke depan.
- ❖ Siswa A melempar bola ke siswa B, setelah melempar siswa B menerima dengan *passing* atas.
- ❖ Kemudian siswa B menerima dengan *passing* atas dan diarahkan kembali ke siswa A. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.36 *Passing Atas Posisi Duduk*

Keterangan:

- ▶ : arah gerak
 —————▶ : arah bola

15. *Passing Atas Dan Pasing Bawah Saling Berhadapan*

a. Tujuan

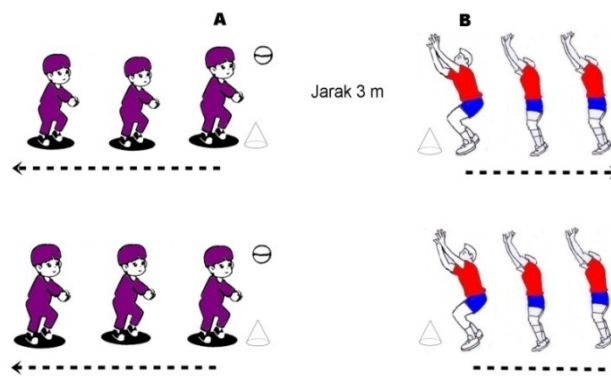
- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola kesasaran.
- ❖ Melatih kordinasi antara *passing atas* dengan *passing bawah*.
- ❖ Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing atas* dan *passing bawah* bolavoli.

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, kun, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan jarak antar siswa ± 3 meter.
- ❖ Siswa A melempar bola ke siswa B dengan cara *passing bawah*, dan siswa B menerimanya dengan *passing atas*.

- ❖ Setelah menerima dengan *passing* atas siswa B berlari ke arah belakang barisannya.
- ❖ Sedangkan siswa A berlari ke arah belakang barisannya dan siswa A yang berada di depan siap – siap menerima *passing* atas dari siswa B. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.37 *Passing* Atas Dan Pasing Bawah Saling Berhadapan

16. Sasaran Tembok 2 Meter *Passing* Atas

a. Tujuan

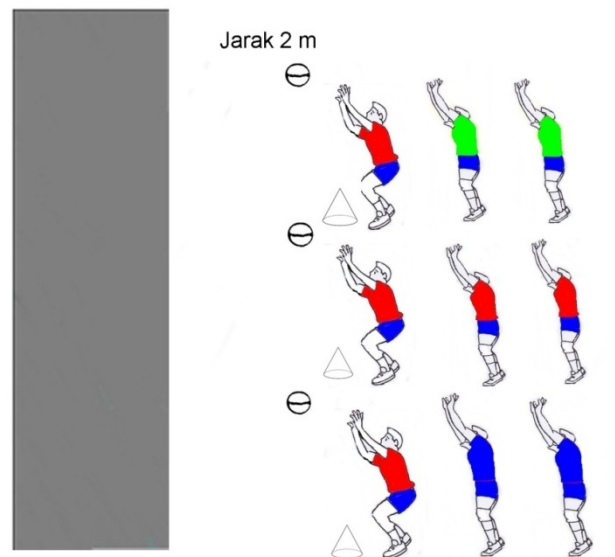
- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.
- ❖ Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* bawah bolavoli

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, kun, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- ❖ Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang berbanjar kebelakang.

- ❖ Menggunakan target sasaran tembok, dengan jarak 2 meter antara tembok dengan siswa
- ❖ Siswa melakukan *passing* atas dengan target sasaran tembok sebanyak-banyaknya hingga bola terjatuh ke lantai.
- ❖ Selanjutnya bergantian dengan siswa yang berada di belakangnya. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.38 Sasaran Tembok 2 Meter *Passing* Atas

17. Sasaran Tembok 3 Meter *Passing* Atas

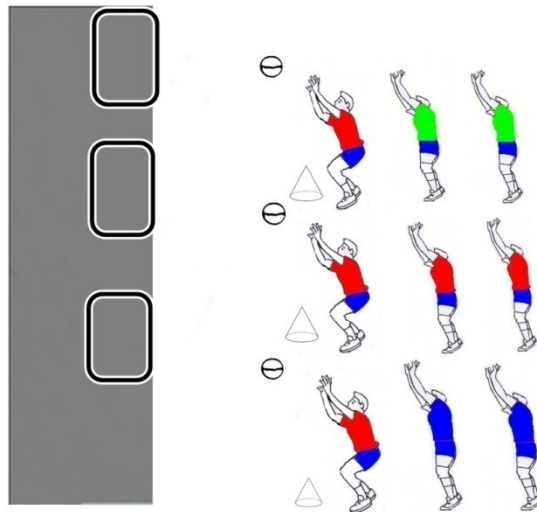
a. Tujuan

- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola kesasaran.
- ❖ Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* bawah bolavoli

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, kun, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- ❖ Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang berbanjar kebelakang.
- ❖ Menggunakan target dengan jarak 3 meter antara tembok dengan siswa.
- ❖ Siswa melakukan *passing* atas dengan target sasaran kotak yang digambar di tembok sebanyak-banyaknya hingga bola terjatuh ke lantai.
- ❖ Selanjutnya bergantian dengan siswa yang berada di belakangnya. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



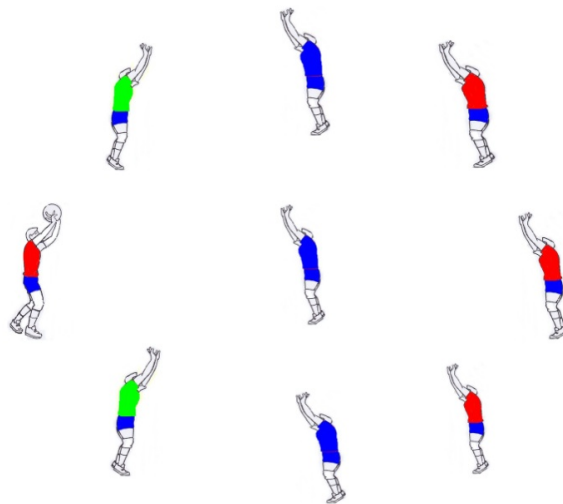
Gambar 4.39 Sasaran Tembok 3 Meter *Passing* Atas

18. Tikus Mencari Bola

a. Tujuan

- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola kesasaran.

- ❖ Melatih kelincahan siswa dalam melakukan *passing* bawah.
- b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, lapangan
- c. Pelaksanaan pembelajaran
 - ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan *passing* atas bolavoli.
 - ❖ Setiap kelompok terdiri dari 10 siswa, 9 siswa membentuk lingkaran sedangkan 1 siswa berada di dalam lingkaran (yang menjadi kucing).
 - ❖ Setiap kelompok yang melakukan kegiatan ini menggunakan satu bola. Siswa yang membentuk lingkaran melakukan *passing* atas kepada siswa lainnya. Sedangkan siswa yang berada di dalam lingkaran berusaha merebut bola dengan melakukan *passing* atas.
 - ❖ Kemudian siswa dari kelompok lingkaran yang umpannya dapat di *passing* oleh siswa yang berada di dalam lingkaran akan bergantian menjadi kucing.



Gambar 4.40 Tikus Mencari Bola

Keterangan:

-----> : arah gerak
—————> : arah bola

19. Halang Rintang *Passing* Atas

a. Tujuan

- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.

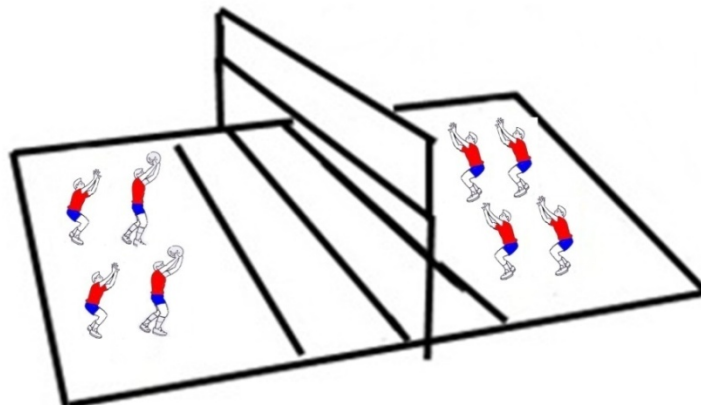
- ❖ Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* atas bolavoli

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, net, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.

- ❖ Siswa A melempar bola ke siswa B, setelah melempar siswa B menerima dengan *passing* atas, kemudian siswa B menerima dengan *passing* atas dan diarahkan kembali ke siswa A. Lakukan kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.41 Halang Rintang *Passing* Atas

20. Halang Rintang Kombinasi *Passing*

a. Tujuan

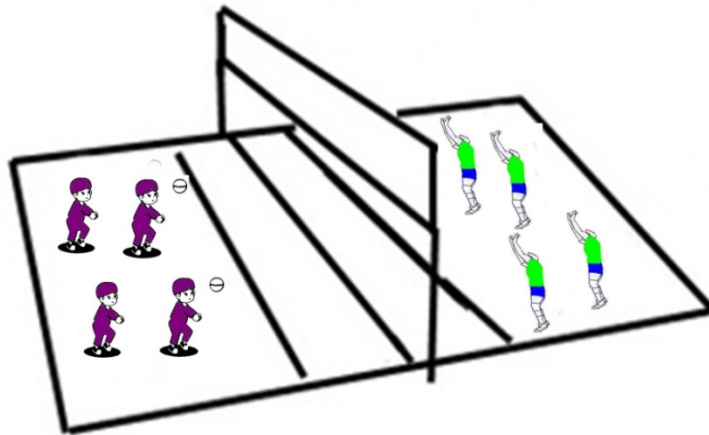
- ❖ Siswa terbiasa melakukan *passing* atas dengan media sesungguhnya dan ketepatan dalam melakukan *passing* atas.
- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.
- ❖ Melatih kordinasi antara *passing* atas dengan *passing* bawah
- ❖ Mengukur frekuensi ketepatan dalam melakukan *passing* atas dan *passing* bawah bolavoli

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, net, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- ❖ Siswa A melempar bola ke siswa B dengan cara *passing* bawah, dan siswa B menerimanya dengan *passing* atas.
- ❖ Setelah menerima dengan *passing* atas, siswa B berlari ke arah belakang barisannya.
- ❖ Sedangkan siswa A berlari ke arah belakang barisannya dan siswa A yang berada di depan siap–siap menerima *passing* atas dari siswa B. Lakukan

kegiatan tersebut 2-3 kali pengulangan, sesuai dengan Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4.42 Halang Rintang Kombinasi *Passing*

21. Kompetisi *Passing* Atas

a. Tujuan

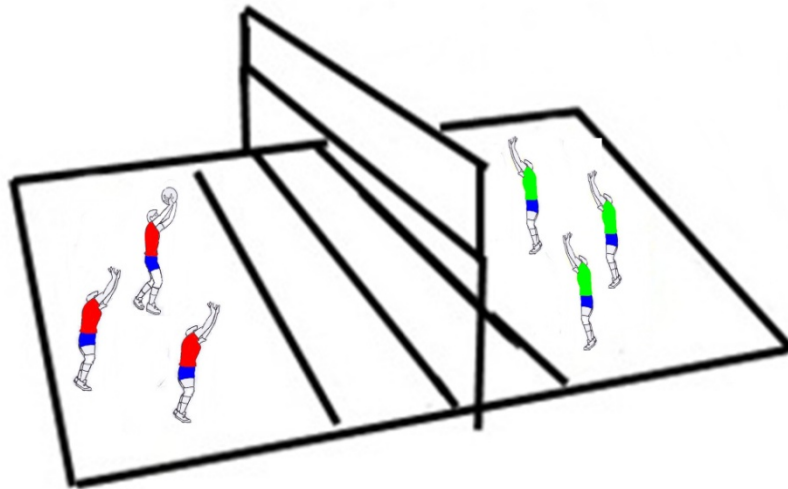
- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.
- ❖ Melatih kelincahan siswa saat melakukan *passing* bawah bolavoli.
- ❖ Melatih kekompakan dan kerjasama dalam sebuah tim.

b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, net, lapangan

c. Pelaksanaan pembelajaran

- ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan *game* adu *passing* atas bolavoli.

- ❖ *Passing* atas bolavoli dilaksanakan dengan perkenaan bola tepat pada lengan, tim yang pertama menang dalam lempar koin dia yang berhak melakukan *passing* atas terlebih dahulu ke sesama anggota kelompoknya.
- ❖ Setiap kelompok boleh melakukan 3 kali sentuhan saat melakukan *passing* atas bolavoli dengan orang yang berbeda.
- ❖ Permainan berakhir jika salah satu kelompok mendapatkan 5 poin terlebih dahulu. Setelah itu bergantian dengan kelompok selanjutnya.



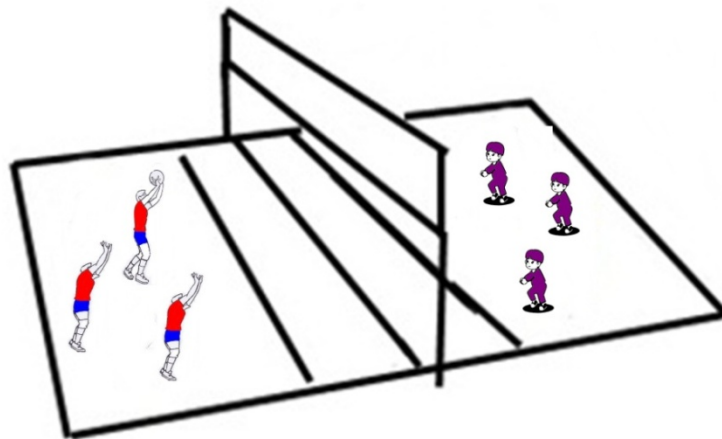
Gambar 4.43 Kompetisi *Passing* Atas

22. Kompetisi Kombinasi *Passing*

a. Tujuan

- ❖ Melatih konsentrasi siswa dan berfikir cepat untuk mengarahkan bola ke sasaran.
- ❖ Melatih kelincahan siswa saat melakukan *passing* bawah bolavoli.
- ❖ Melatih kekompakan dan kerjasama dalam sebuah tim.

- b. Peralatan yang digunakan: bolavoli, peluit, net, lapangan
- c. Pelaksanaan pembelajaran
 - ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan *game* adu *passing* bolavoli.
 - ❖ *Passing* bolavoli dilaksanakan dengan perkenaan yang tepat, tim yang pertama menang dalam lempar koin dia yang berhak melakukan *passing* terlebih dahulu ke sesama anggota kelompoknya
 - ❖ Setiap kelompok boleh melakukan 3 kali sentuhan saat melakukan *passing* bolavoli dengan orang yang berbeda.
 - ❖ Permainan berakhir jika salah satu kelompok mendapatkan 5 poin terlebih dahulu. Setelah itu bergantian dengan kelompok selanjutnya.



Gambar 4.44 Kompetisi Kombinasi

B. Kelayakan Model

1. Validasi Ahli

Berdasarkan data hasil dari uji coba model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama, maka diperoleh data dari tinjauan para ahli yang terdiri dari data hasil evaluasi para ahli. Data dari tinjauan para ahli digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan sesuai dengan keadaan tempat di mana produk tersebut dikembangkan. Data hasil evaluasi dari tiga ahli, satu ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, satu ahli permainan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, dan satu ahli media pembelajaran. Berikut peneliti sajikan data dari masing-masing ahli yang terlibat dalam penelitian ini.

a. Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan oleh Prof. Dr. M.E. Winarno, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai guru besar dan dosen di FIK Universitas Negeri Malang. Validasi dilaksanakan pada tanggal 9 januari 2015. Instrumen untuk ahli pembelajaran pendidikan jasmani terdiri dari 44 pertanyaan dengan kriteria jawaban yaitu: (1) jawaban A mendapat skor 4, (2) jawaban B mendapat skor 3, (3) jawaban C mendapat skor 2, (4) jawaban d mendapat skor 1. Hasil dari evaluasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Komponen	Temuan Penelitian
-----------------	--------------------------

Kemudahan model pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan model pembelajaran 1 lempar tangkap variasi <i>zig-zag passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 2 lempar tangkap segi empat <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan
Komponen	Temuan Penelitian
Kemudahan model pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 3 lempar tangkap lingkaran satu bola <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 4 lempar tangkap lingkaran dua bola <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 5 <i>passing</i> bawah berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 6 <i>passing</i> bawah berpindah posisi bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 7 <i>passing</i> bawah kucing menangkap bola bolavoli, mendapatkan skor 2 (50) • Kemudahan model pembelajaran 8 sasaran tembok 2 meter bolavoli, <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 9 sasaran tembok 3 meter bolavoli, <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 10 halang rintang <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 11 kompetisi <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75)

Berdasarkan tabel 4.1 rata-rata presentase pada model pembelajaran *passing* bawah diperoleh 72,73% masuk dalam kategori baik.

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Komponen	Temuan Penelitian
Kemudahan model pembelajaran <i>passing</i> atas bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan model pembelajaran 12 <i>passing</i> atas berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 13 <i>passing</i> atas berpindah posisi bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 14 <i>passing</i> atas posisi duduk bolavoli, mendapatkan skor 2 (50)

	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan model pembelajaran 15 tikus mencari bola <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 16 sasaran tembok 2 meter <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 17 sasaran tembok 3 meter <i>passing</i> atas bolavoli,
Komponen	Temuan Penelitian
Kemudahan model pembelajaran <i>passing</i> atas bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 18 <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah saling berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 19 halang rintang <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 20 halang rintang kombinasi <i>passing</i> bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 21 kompetisi <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemudahan model pembelajaran 22 kompetisi <i>kombinasi</i> bolavoli, mendapatkan skor 3 (75)

Berdasarkan tabel 4.2 rata-rata presentase pada model pembelajaran *passing* bawah diperoleh 75% masuk dalam kategori baik.

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Komponen	Temuan Penelitian
Kesesuaian model pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian model pembelajaran 1 lempar tangkap variasi <i>zig-zag passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 2 lempar tangkap segi empat <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 3 lempar tangkap lingkaran satu bola <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 4 lempar tangkap lingkaran dua bola <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 5 <i>passing</i> bawah berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 6 <i>passing</i> bawah berpindah posisi bolavoli, mendapatkan skor 3 (75)

	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian model pembelajaran 7 <i>passing</i> bawah kucing menangkap bola bolavoli, mendapatkan skor 2 (50) • Kesesuaian model pembelajaran 8 sasaran tembok 2 meter bolavoli, <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 9 sasaran tembok 3 meter bolavoli, <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75)
Komponen	Temuan Penelitian
Kesesuaian model pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian model pembelajaran 11 kompetisi <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 10 halang rintang <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75)

Berdasarkan tabel 4.3 rata-rata presentase pada model pembelajaran *passing* bawah diperoleh 72,73% masuk dalam kategori baik.

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Komponen	Temuan Penelitian
Kesesuaian model pembelajaran <i>passing</i> atas bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian model pembelajaran 12 <i>passing</i> atas berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 13 <i>passing</i> atas berpindah posisi bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 14 <i>passing</i> atas posisi duduk bolavoli, mendapatkan skor 2 (50) • Kesesuaian model pembelajaran 15 tikus mencari bola <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 2 (50) • Kesesuaian model pembelajaran 16 sasaran tembok 2 meter <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 17 sasaran tembok 3 meter <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kesesuaian model pembelajaran 18 <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah saling berhadapan bolavoli, Mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 19 halang rintang <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kesesuaian model pembelajaran 20 halang rintang kombinasi <i>passing</i> bolavoli, mendapatkan • Kesesuaian model pembelajaran 21 kompetisi <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75)

-
- Kesesuaian model pembelajaran 22 kompetisi *kombinasi* bolavoli, mendapatkan skor 3 (75)
-

Berdasarkan tabel 4.4 rata-rata presentase pada model pembelajaran *passing* bawah diperoleh 77,27% masuk dalam kategori baik. Sedangkan hasil secara keseluruhan berdasarkan angket kuisisioner yang diperoleh dari ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani mengenai model pembelajaran *passing* bolavoli yang dikembangkan, maka diperoleh hasil presentase 74,43%. Sehingga secara keseluruhan model pembelajaran *passing* bolavoli layak digunakan dalam uji coba lapangan.

Selain data kuisisioner dari ahli permainan bolavoli juga diperoleh masukan agar model pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, terdapat kekurangan di dalam buku panduan ini dan perlu diperbaiki adalah sebagai berikut: (1) menambahkan frekuensi pada setiap model pembelajaran saat melakukan proses kegiatan, (2) model pembelajaran disusun dari yang paling mudah hingga yang mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi, (3) peraturan lebih diperjelas dalam setiap model pembelajaran.

b. Data Hasil Validasi Ahli Permainan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli permainan bolavoli oleh I Nengah Sudjana, S.Pd., M.Pd yang memiliki jabatan

sebagai dosen di FIK (Fakultas Ilmu Keolahragaan) Universitas Negeri Malang. Validasi dilaksanakan pada tanggal 8 Januari 2015. Instrumen untuk ahli permainan terdiri dari 31 pertanyaan dengan kriteria jawaban sebagai berikut: (1) jawaban A mendapat skor 4, (2) jawaban B mendapat skor 3, (3) jawaban C mendapat skor 2, (4) jawaban d mendapat skor 1. Hasil dari evaluasi ahli permainan bolavoli diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Permainan Bolavoli

Komponen	Temuan Penelitian
Kesesuaian model pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian model pembelajaran 1 lempar tangkap variasi <i>zig-zag passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kesesuaian model pembelajaran 2 lempar tangkap segi empat <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kesesuaian model pembelajaran 3 lempar tangkap lingkaran satu bola <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kesesuaian model pembelajaran 4 lempar tangkap lingkaran dua bola <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 5 <i>passing</i> bawah berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kesesuaian model pembelajaran 6 <i>passing</i> bawah berpindah posisi bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kesesuaian model pembelajaran 7 <i>passing</i> bawah kucing menangkap bola bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kesesuaian model pembelajaran 8 sasaran tembok 2 meter bolavoli, <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 4 (100) • Kesesuaian model pembelajaran 9 sasaran tembok 3 meter bolavoli, <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 10 halang rintang <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 11 kompetisi <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 4 (100)

Berdasarkan tabel 4.5 rata-rata presentase pada model permainan *passing* bawah diperoleh 93,18% masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Permainan Bolavoli

Komponen	Temuan Penelitian
Kesesuaian model pembelajaran <i>passing</i> atas bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian model pembelajaran 12 <i>passing</i> atas berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 13 <i>passing</i> atas berpindah posisi bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kesesuaian model pembelajaran 14 <i>passing</i> atas posisi duduk bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 15 tikus mencari bola <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 16 sasaran tembok 2 meter <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 17 sasaran tembok 3 meter <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 18 <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah saling berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 19 halang rintang <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 20 halang rintang kombinasi <i>passing</i> bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 21 kompetisi <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kesesuaian model pembelajaran 22 kompetisi <i>kombinasi</i> bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kesesuaian model pembelajaran sistematika buku panduan, mendapatkan skor 4 (100)

Berdasarkan tabel 4.6 rata-rata presentase pada model permainan *passing* bawah diperoleh 81,25% masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Ahli Permainan Bolavoli

Komponen	Temuan Penelitian
Ketepatan model pembelajaran <i>passing</i> bolavoli	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengertian bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Ketepatan kelengkapan model pembelajaran bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Ketepatan sarana dan prasarana model pembelajaran bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Ketepatan materi peraturan model pembelajaran bolavoli, mendapatkan skor 4 (100)

Berdasarkan tabel 4.7 rata-rata presentase pada model permainan *passing* bawah diperoleh 81,25% masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Ahli Permainan Bolavoli

Komponen	Temuan Penelitian
Kemenarikan model pembelajaran <i>passing</i> bolavoli	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan materi kompetisi permainan <i>passing</i> bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan kelengkapan permainan <i>passing</i> bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan sarana dan prasarana permainan <i>passing</i> bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kemenarikan keseluruhan model pembelajaran <i>passing</i> bolavoli, mendapatkan skor 3 (75)

Berdasarkan tabel 4.8 rata-rata presentase pada model permainan *passing* bawah diperoleh 81,25% masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil secara keseluruhan berdasarkan angket kuisisioner yang diperoleh dari ahli permainan Pendidikan Jasmani mengenai model pembelajaran *passing* bolavoli yang dikembangkan, maka diperoleh hasil presentase 85,48% Sehingga secara keseluruhan model pembelajaran *passing* bolavoli layak digunakan dalam uji coba lapangan.

Selain data kuisisioner dari ahli permainan bolavoli juga diperoleh masukan agar model pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, terdapat kekurangan di dalam buku

panduan ini dan perlu diperbaiki adalah sebagai berikut: (1) penggunaan alat bantu dalam pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan, (2) model pembelajaran disusun dari yang paling mudah hingga yang mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi.

c. Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli media pembelajaran Drs. Mohamad Muhdor, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai Kepala Sekolah. Validasi dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2015. Instrumen untuk ahli media pembelajaran terdiri dari 45 pertanyaan dengan kriteria jawaban sebagai berikut: (1) jawaban A mendapat skor 4, (2) jawaban B mendapat skor 3, (3) jawaban C mendapat skor 2, (4) jawaban d mendapat skor 1. Hasil dari evaluasi ahli media pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.9 Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Komponen	Temuan Penelitian
Kemenarikan model pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan cover buku, mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan model pembelajaran 1 lempar tangkap variasi <i>zig-zag passing</i> bawah, mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan model pembelajaran 2 lempar tangkap segi empat <i>passing</i> bawah, skor 3 (75) • Kemenarikan model pembelajaran 3 lempar tangkap lingkaran 1 bola <i>passing</i> bawah, mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan model pembelajaran 4 lempar tangkap lingkaran dua bola <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan model pembelajaran 5 <i>passing</i> bawah berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 3 (75)

Komponen	Temuan Penelitian
Kemenarikan model pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan model pembelajaran 6 <i>passing</i> bawah berpindah posisi bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan model pembelajaran 7 <i>passing</i> bawah kucing menangkap bola bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kemenarikan model pembelajaran 8 sasaran tembok 2 meter bolavoli, <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 4 (100) • Kemenarikan model pembelajaran 9 sasaran tembok 3 meter bolavoli, <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75)
Kemenarikan model pembelajaran <i>passing</i> atas bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan model pembelajaran 10 halang rintang <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan model pembelajaran 11 kompetisi <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75)

Berdasarkan tabel 4.9 rata-rata presentase pada model permainan *passing* bawah diperoleh 81,82% masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.10 Data Hasil Validasi Ahli Permainan Bolavoli

Komponen	Temuan Penelitian
Kemenarikan model pembelajaran <i>passing</i> atas bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan model pembelajaran 12 <i>passing</i> atas berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kemenarikan model pembelajaran 13 <i>passing</i> atas berpindah posisi bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan model pembelajaran 14 <i>passing</i> atas posisi duduk bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan model pembelajaran 15 tikus mencari bola <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan model pembelajaran 16 sasaran tembok 2 meter <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kemenarikan model pembelajaran 17 sasaran tembok 3 meter <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan model pembelajaran 18 <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah saling berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kemenarikan model pembelajaran 19 halang rintang <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75)

-
- Kemenarikan model pembelajaran 20 halang rintang kombinasi *passing* bolavoli, mendapatkan skor 3 (75)
 - Kemenarikan model pembelajaran 21 kompetisi *passing* atas bolavoli, mendapatkan skor 4 (100)
 - Kemenarikan model pembelajaran 22 kompetisi *kombinasi* bolavoli, mendapatkan skor 4 (100)
-

Berdasarkan tabel 4.10 rata-rata presentase pada model permainan *passing* bawah diperoleh 81,25% masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.11 Data Hasil Validasi Ahli Permainan Bolavoli

Komponen	Temuan Penelitian
Kejelasan model pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan model pembelajaran 1 lempar tangkap variasi <i>zig-zag passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kejelasan model pembelajaran 2 lempar tangkap segi empat <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kejelasan model pembelajaran 3 lempar tangkap lingkaran satu bola <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kejelasan model pembelajaran 4 lempar tangkap lingkaran dua bola <i>passing</i> bawah bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kejelasan model pembelajaran 5 <i>passing</i> bawah berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kejelasan model pembelajaran 6 <i>passing</i> bawah berpindah posisi bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kejelasan model pembelajaran 7 <i>passing</i> bawah kucing menangkap bola bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kejelasan model pembelajaran 8 sasaran tembok 2 meter bolavoli, <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 4 (100) • Kejelasan model pembelajaran 9 sasaran tembok 3 meter bolavoli, <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 4 (100) • Kejelasan model pembelajaran 10 halang rintang <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75) • Kejelasan model pembelajaran 11 kompetisi <i>passing</i> bawah mendapatkan skor 3 (75)

Berdasarkan tabel 4.11 rata-rata presentase pada model permainan *passing* bawah diperoleh 83,33 % masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.12 Data Hasil Validasi Ahli Permainan Bolavoli

Komponen	Temuan Penelitian
Kejelasan model pembelajaran <i>passing</i> atas bolavoli dengan kemampuan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan model pembelajaran 12 <i>passing</i> atas berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kejelasan model pembelajaran 13 <i>passing</i> atas berpindah posisi bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kejelasan model pembelajaran 14 <i>passing</i> atas posisi duduk bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kejelasan model pembelajaran 15 tikus mencari bola <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kejelasan model pembelajaran 16 sasaran tembok 2 meter <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kejelasan model pembelajaran 17 sasaran tembok 3 meter <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kejelasan model pembelajaran 18 <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah saling berhadapan bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kejelasan model pembelajaran 19 halang rintang <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 3 (75) • Kejelasan model pembelajaran 20 halang rintang kombinasi <i>passing</i> bolavoli, mendapatkan 4 (100) • Kejelasan model pembelajaran 21 kompetisi <i>passing</i> atas bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kejelasan model pembelajaran 22 kompetisi <i>kombinasi</i> bolavoli, mendapatkan skor 4 (100) • Kejelasan tulisan pada buku panduan, mendapatkan skor 4 (100) • Kejelasan petunjuk pada buku panduan, mendapatkan skor 4 (100)

Berdasarkan tabel 4.12 rata-rata presentase pada model permainan *passing* bawah diperoleh 90,13 % masuk dalam sangat baik baik. Sedangkan

hasil secara keseluruhan berdasarkan angket kuisisioner yang diperoleh dari ahli media pembelajaran mengenai model pembelajaran *passing* bolavoli yang dikembangkan, maka diperoleh hasil presentase 85,11% Sehingga secara keseluruhan model pembelajaran *passing* bolavoli layak digunakan dalam uji coba lapangan.

Selain data kuisisioner dari ahli media pembelajaran juga diperoleh masukan agar model pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, terdapat kekurangan di dalam buku panduan ini dan perlu diperbaiki adalah sebagai berikut: (1) menambahkan frekuensi pada setiap model pembelajaran saat melakukan proses kegiatan, (2) gambar model pembelajaran dibuat lebih menarik dan diberi warna yang berbeda disetiap permainan.

2. Revisi Produk

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari masing-masing ahli yang terdiri dari: 1 ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan ,1 ahli permainan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dan 1 ahli media pembelajaran terdapat beberapa rancangan produk yang perlu di revisi sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Revisi produk dimaksudkan agar rancangan produk yang dikembangkan lebih sempurna. Berikut ini adalah ringkasan revisi produk berdasarkan saran dari para ahli sebagai berikut:

1. Ahli pembelajaran menyarankan menambahkan frekuensi pada setiap model pembelajaran saat melakukan proses kegiatan., model pembelajaran disusun dari yang paling mudah hingga yang mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi, dan peraturan lebih diperjelas dalam setiap model pembelajaran.
2. Ahli permainan menyarankan penggunaan alat bantu dalam pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan model pembelajaran disusun dari yang paling mudah hingga yang mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi.
3. Ahli media menyarankan menambahkan frekuensi pada setiap model pembelajaran saat melakukan proses kegiatan dan gambar model pembelajaran dibuat lebih menarik dan diberi warna yang berbeda disetiap permainan.

C. Efektivitas Model

Tingkat keefektivitasan rancangan model pembelajaran yang dikembangkan dalam peneiltian ini diperoleh dari hasil evaluasi para ahli. Hasil dari para ahli merupakan dasar bagi peneliti untuk menentukan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran *passing* bolavoli di Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan hasil evaluasi ahli yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh data sebagai berikut: 1) pengembangan model pembelajaran yang divalidasi oleh ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan secara

keseluruhan mendapatkan rata-rata presentase 74,43% maka dari itu pengembangan model pembelajaran tersebut dinilai baik dan dapat digunakan. 2) pengembangan model pembelajaran yang divalidasi oleh ahli permainan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan secara keseluruhan mendapatkan rata-rata presentase 85,48%, maka dari itu pengembangan model pembelajaran tersebut dinilai sangat baik dan dapat digunakan, 3) pengembangan model pembelajaran yang divalidasi oleh ahli media pembelajaran secara keseluruhan mendapatkan rata-rata presentase 85,11%, maka dari itu pengembangan model pembelajaran tersebut dinilai sangat baik dan dapat digunakan.

1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berikut akan disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok kecil terhadap rancangan produk pengembangan model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama , mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah sebagai berikut: jumlah butir pertanyaan untuk uji coba kelompok kecil adalah 45 pertanyaan. Pada uji coba kelompok kecil menggunakan 12 siswa. Kegiatan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 28 Januari 2015, di SMPN 4 Negara Bali. Berikut ini adalah analisis data yang dilakukan berdasarkan data hasil evaluasi dari uji coba kelompok kecil.

Tabel 4.13 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil SMPN 4 Negara Bali

No	Variabel	Rata-rata	Skor Hasil	Skor Maksimal	%
1-45	12	156,67	1880	2160	87,04%

Berdasarkan rata-rata persentase (87,04%) dilihat pada table 4.13 klasifikasi presentase adalah sangat baik, sehingga hasil analisis data uji coba kelompok kecil pada tabel 4.13 terhadap siswa Sekolah Menengah Pertama dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok besar.

2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berikut akan disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok besar terhadap rancangan produk pengembangan model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama , mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah sebagai berikut: jumlah butir pertanyaan untuk uji coba kelompok besar adalah 45 pertanyaan. Pada uji coba kelompok besar menggunakan 60 siswa di SMPN 4 Negara Bali, SMPN 5 Negara Bali, dan SMPN 3 Melaya Bali. Kegiatan uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 4 - 6 Februari 2015, di SMPN 4 Negara Bali. Berikut ini adalah analisis data yang dilakukan berdasarkan data hasil evaluasi dari uji coba kelompok besar.

Tabel 4.14 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar SMPN 4 Negara Bali

No	Variabel	Rata-rata	Skor Hasil	Skor Maksimal	%
1-45	20	146	2925	3600	81,25%

Berdasarkan rata-rata persentase (81,25%) dilihat pada table 4.14 klasifikasi presentase adalah sangat baik, sehingga hasil analisis data uji coba kelompok besar pada tabel 4.14 terhadap siswa Sekolah Menengah Pertama dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama layak digunakan.

Tabel 4.14 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar SMPN 4 Negara Bali

No	Variabel	Rata-rata	Skor Hasil	Skor Maksimal	%
1-45	20	146	2925	3600	81,25%

Berdasarkan rata-rata persentase (81,25%) dilihat pada table 4.14 klasifikasi presentase adalah sangat baik, sehingga hasil analisis data uji coba kelompok besar pada tabel 4.14 terhadap siswa Sekolah Menengah Pertama dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama layak digunakan.

Tabel 4.15 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar SMPN 5 Negara Bali

No	Variabel	Rata-rata	Skor Hasil	Skor Maksimal	%
1-45	20	145	2898	3600	80,50%

Berdasarkan rata-rata persentase (80,50%) dilihat pada table 4.15 klasifikasi presentase adalah sangat baik, sehingga hasil analisis data uji coba kelompok besar pada tabel 4.15 terhadap siswa Sekolah Menengah Pertama dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama layak digunakan.

Tabel 4.16 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar SMPN 3 Melaya Bali

No	Variabel	Rata-rata	Skor Hasil	Skor Maksimal	%
1-45	20	141	2811	3600	78,08%

Berdasarkan rata-rata persentase (78, 08%) dilihat pada table 4.16 klasifikasi presentase adalah baik, sehingga hasil analisis data uji coba kelompok besar pada tabel 4.16 terhadap siswa Sekolah Menengah Pertama dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama layak digunakan.

3. Uji Coba Produk

Setelah revisi produk akhir selesai kemudian produk dieksperimenkan untuk mengetahui efektivitas dari produk pengembangan tersebut. Uji efektivitas produk ini menggunakan rancangan *one group pretest-posttest design*, yaitu dengan melakukan *pretest* atau tes awal dan melakukan *posttest* atau tes akhir untuk kelompok eksperimen.

Untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan model pembelajaran *passing* bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama menggunakan uji perbedaan rerata. Berdasarkan analisis data diperoleh t_0 sebesar 11,88 dan t_{tabel} 1,669 dengan derajat bebas 29 dan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, $t_0 = 11,88 > t_{tabel} = 1,669$ atau H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak maka H_1

diterima, terdapat perbedaan antara hasil *passing* bolavoli siswa setelah diberikan model pembelajaran *passing* bolavoli pada tes awal dan tes akhir.

4.1 Uji Perbedaan Rerata Kelompok Kontrol

JML SAMPEL	db	t hitung	t table $\alpha = 0,05$	Keputusan
30	29	11,88	1,669	Ditolak

D. Pembahasan

Hasil akhir produk pengembangan model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah setelah dilakukan penelitian yaitu berupa buku model pembelajaran *passing* bolavoli yang dinilai mampu meningkatkan tujuan dari pembelajaran. Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa dari 3 sekolah yang diteliti semua memiliki sarana dan prasarana pendukung pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga seperti lapangan dan bolavoli. Konsep dasar dari pembuatan model ini adalah karakteristik siswa yang masih cenderung pada dunia bermain. Sedangkan pada proses pembelajaran masih banyak siswa yang duduk dipinggir lapangan, selain itu sebagian siswa khususnya siswa perempuan selalu mengeluh jari dan lengan mereka terasa sakit saat melakukan *passing*, sedangkan siswa laki-laki merasa bosan dengan pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli yang mengacu kepada teknik. Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan cenderung menggunakan model pembelajaran yang tetap dan tidak bervariasi. Oleh sebab itu, siswa merasa tidak tertarik, bosan, dan tidak ada rasa antusias atau

minat saat guru memberikan materi pembelajaran berupa teknik dasar *passing* dengan benar.

Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan model pengembangan pembelajaran *passing* atas bolavoli dalam bentuk permainan yang tepat agar siswa senang pada pembelajaran *passing* bolavoli. Berdasarkan analisis tersebut maka diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat semua siswa senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan peraturan sederhana yang disusun oleh guru.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar diperoleh data sebagai berikut. Dari hasil uji coba kelompok kecil secara keseluruhan, pengembangan model pembelajaran *passing* bolavoli didapat rata-rata presentase 87,04%. Hasil tersebut menunjukkan kriteria sangat baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari hasil uji coba kelompok besar secara keseluruhan, pengembangan model pembelajaran *passing* bolavoli yang dikembangkan oleh peneliti didapat rata-rata presentase 79,94%. Hasil tersebut menunjukkan kriteria baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *passing* bolavoli yang dikembangkan peneliti memiliki kelebihan yaitu:

1. Model pembelajaran ini disusun dengan desain gerakan yang sederhana sehingga mudah untuk dilakukan.

2. Frekuensi dan intensitas gerakan dari masing-masing model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa.
3. Menyajikan model pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien dan dapat dilakukan oleh semua siswa yang sudah mendapatkan materi teknik dasar permainan *passing* bolavoli.
4. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
5. Model pembelajaran yang disusun dari yang mudah ke yang lebih sulit.
6. Alat yang digunakan sangat sederhana dan bisa dimodifikasi.
7. Proses pembelajaran tidak lagi monoton (terfokus hanya pada guru)

Penelitian ini telah dilakukan secara maksimal sesuai dengan kemampuan peneliti, namun dalam penelitian ini masih mendapatkan beberapa keterbatasan yang harus diakui sebagai bahan agar lebih baik kedepannya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di satu wilayah yaitu di Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Jembrana Negara Bali sebagai sampel penelitian.
2. Sarana dan prasarana yang berbeda antara satu sekolah dengan sekolah yang lain.
3. Untuk siswa yang tidak pernah mendapatkan materi teknik dasar bolavoli akan membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama untuk mempraktekkan semua gerakan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dalam penelitian pengembangan model, model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama yang dikemas dalam buku panduan pembelajaran. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian yang terdiri dari validasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar serta pembahasan hasil penelitian, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli pembelajaran pendidikan jasmani menyatakan bahwa model yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik dan layak digunakan.
2. Pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli permainan *bolavoli* menyatakan bahwa model yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan.

3. Pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli media pembelajaran menyatakan bahwa buku panduan model pembelajaran *passing bolavoli* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan.
4. Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dinyatakan efektif untuk digunakan.
5. Melalui pengembangan model pembelajaran *passing bolavoli* yang telah peneliti kembangkan, siswa lebih termotivasi serta berperan aktif dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

Penerapan model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dinilai cocok digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran *passing bolavoli*. Serta berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan model pembelajaran *passing bolavoli* ini dapat memotifasi siswa dalam proses pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien, sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tanpa seorang siswa kehilangan dunia bermainnya.

C. Saran

Sehubungan dengan produk yang dikembangkan yaitu model pembelajaran *passing bolavoli* peneliti akan memberikan saran-saran yang meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan lanjutan.

1. Saran Pemanfaatan

Pada pemanfaatan produk ini harus memperlihatkan kondisi sarana dan prasarana yang ada. Produk ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran *passing bolavoli* yang menjadi rujukan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

a. Siswa

Produk model pembelajaran *passing* yang dikemas dalam bentuk buku panduan ini sebaiknya dilihat atau dipelajari terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan praktik pembelajaran *passing bolavoli*, sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar, karena siswa akan lebih mudah dalam memahami materi selain itu juga pembelajaran akan lebih menyenangkan.

b. Guru

Pada pelaksanaan kegiatan praktik pembelajaran *passing bolavoli* di lapangan sebaiknya guru tidak terlebih dahulu memberikan teknik dasar *passing* atas yang sebenarnya, karena akan membuat keantusiasan siswa dalam melaksanakan pembelajaran tidak menarik dan membosankan.

c. Sekolah

Model pembelajaran *passing* bolavoli ini dapat dijadikan sebagai panduan dan referensi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa lain.

d. Jurusan Pendidikan Jasmani dan Fakultas Ilmu Keolahragaan

Model pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli ini sebaiknya ditambahkan sebagai bahan kepustakaan. Sehingga bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian dan pengembangan sejenis hendaknya penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai acuan dalam meneliti.

2. Saran Diseminasi

Dalam pengembangan produk ini peneliti menyarankan, Sebelum menyebarkan produk ini perlu tahapan evaluasi dari ahli yang berguna untuk menyempurnakan produk, serta harus memperhatikan sasaran yang akan diuji dan disesuaikan dengan kondisi sasaran yang ingin dituju baik isi maupun kemasan, karena model pembelajaran *passing* bolavoli ini dibuat berdasarkan atas kondisi lingkungan yang ada di sekitar sekolah. Sehingga model pembelajaran *passing* bolavoli ini dapat lebih menarik dan bermanfaat.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Dalam pengembangan penelitian ini ke arah lebih lanjut, peneliti mempunyai saran-saran sebagai berikut:

- a. Dalam pengembangan produk berupa media pembelajaran diperlukan guru yang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media cetak yang berguna

membantu siswa agar lebih cepat dalam mempelajari materi yang diberikan dan menambah kemenarikan dan antusias siswa dalam pembelajaran.

- b. Dalam penyebarluasan produk pengembangan produk, peneliti memberi saran yaitu bahwa sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini dievaluasi kembali dan disesuaikan dengan kondisi sarana yang akan digunakan. Serta diperluas lagi variabel penelitiannya, baik itu mengenai teknik dasar *passing*, *serve*, dan *smash*.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, diseminasi, maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap pengembangan model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama. Semoga model pembelajaran yang dikembangkan bermanfaat bagi proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Daftar Pustaka

- Ahmad, Nuril. *Panduan Olahraga Bolavoli*. Solo: Era Pustaka Utama, 2007.
- Ardhana, Wayan. *Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud, 2008.
- Arikunto, Suharsimi dan Abdul, Jabar. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2009.
- Beutelstahl, Dieter. *Belajar Bermain Bola Volley*. Bandung: CV. Pionir Jaya, 2008.
- Borg, W. R, & Gall M. D. *Educational Research An Introduction. Fourth Edition*. New York: Longman, 1983.
- Budiwanto, Setyo. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian dalam Ilmu Keolahragaan*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang Lembaga Penelitian, 2006.
- Dimiyati & Mujiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Dwiyogo, Wasis D. *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahrag*. Malang: Wineka Media, 2010.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008.
- Furqon. *Mendidik Anak dengan Bermain*. Surakarta: Program Studi D-2 Pendidikan Jasmani Universitas Sebelas Maret, 2006.

- Masnipal. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013.
- Mu'arifin. *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Malang: Universitas Negeri Malang UM Press, 2010.
- Permana, Yoga Aseptia. *Bermain dan Olahraga Bolavoli*. Surabaya: Insan Cendekia, 2008.
- Permendikbud, *Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar 2013*, (Jakarta: Mendikbud, 2013, <http://web.psma.kemdikbud.go.id/files/permendikbud-tahun2014-nomor68> (diakses 25 September 2014)).
- Rahayu, Ega Trisna. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Restu, Widi Kartiko. *Asas Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Rusmono. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sadiman, S. Arief dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Samsuddin. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Medan: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED, 2010.
- Samsudin. *Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan 2013*. Jakarta: PPs UNJ, 2013.
- Sarjono dan Sumarjo. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMP/MTs Kelas IX*. Surabaya: Kementerian Pendidikan Nasional, 2010.
- Sobowo, Rita. *Peraturan Permainan Bolavoli Indoor*. Jakarta: Bidang Perwasita PP PBVSI, 2014.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.

- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2011.
- Sujarwadi dan Sarjiyanto. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VII SMP/MTs*. Jakarta: Intan Pariwara, 2010.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Suyono dan Hariyanto. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Trianto. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007.
- Triharso, Agung. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013.
- Winarno, M. E. *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Media Cakrawala Utama Press, 2011.

RIWAYAT HIDUP

Desy Tya Maya Ningrum dilahirkan di Pulau Dewata Bali pada tanggal 17 Desember 1990, Anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak



Rasimum dan Ibu Srinatun. Pendidikan dasar ditempuh di kampung halamannya di Kota Negara. Tamat SD tahun 2003, penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 4 Negara. Selama masa SMP penulis aktif di “Organisasi Siswa Intra Sekolah Bidang Keolahragaan”. Penulis juga aktif di klub Bolavoli Jembrana.

Tamat SMP tahun 2006, penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 2 Negara dan SMA Negeri 1 Melaya, lulus SMA tahun 2009. Selama masa SMA penulis aktif di “Organisasi Siswa Intra Sekolah Bidang Keolahragaan”. Penulis juga aktif di klub Bolavoli Jembrana.

Pendidikan berikutnya pada jenjang S1 di tempuh di Universitas Negeri Malang jurusan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan melalui jalur PMDK dengan memperoleh beasiswa, dan lulus tahun 2013. Di tahun 2013 juga memperoleh kesempatan beasiswa untuk melanjutkan studi pada jenjang S2 di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Pendidikan Olahraga. Saat ini selain studi juga menjadi pelatih renang di sekolah Al-Azar Kelapa Gading, Wasit bolavoli DKI Jakarta, dan Wasit *Hand Ball* DKI Jakarta.

