



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN VOLIBOX DALAM
PEMBELAJARAN BOLA VOLI PADA SISWA SMP NEGERI
24 SEMARANG KECAMATAN GUNUNGPATI
KOTA SEMARANG TAHUN 2015**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1 untuk mencapai gelar
Sarjana Pendidikan pada Universitas Negeri Semarang

oleh
Muh. Fatkhun Nur Rohman
6101411162

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2015**

ABSTRAK

Muh.Fatkhun Nur Rohman.2015.*Pengembangan Model Permainan Volibox dalam Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang Tahun 2015.*Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. H. Uen Hartiwan, M.Pd.

Kata kunci : pengembangan, *volibox*, bola voli

Latar belakang peneliti adalah pembelajaran bola voli di SMP Negeri 24 Semarang menggunakan permainan bola voli tanpa dimodifikasi. Ketika bermain permainan bola voli masih banyak siswa yang kesulitan dalam memainkannya. Ketika melakukan servis masih banyak siswa yang tidak melewati net, kesulitan untuk melakukan passing dan siswa banyak yang belum paham tentang posisi dan rotasi pemain dalam permainan bola voli. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk pengembangan model pembelajaran bola voli melalui permainan *volibox* pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 24 Semarang. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran bola voli melalui permainan *volibox* pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 24 Semarang.

Metode penelitian yang digunakan adalah proses pengembangan dari (Borg & Gall dalam Punaji Setyosari, 2010:194-195) yaitu terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Kemudian langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan *volibox*), (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli permainan dan dua ahli penjas SMP Negeri 24 Semarang, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil (14 siswa). Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji coba kelompok besar (24 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, (7) hasil akhir permainan *volibox* bagi siswa kelas VIII yang dihasilkan melalui revisi uji coba kelompok besar.

Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 80,8% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 90,8% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba kelompok besar didapat persentase sebesar 91,1% (sangat baik).

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan *volibox* dalam pembelajaran bola voli dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Saran bagi guru penjasorkes di sekolah menengah pertama dapat menggunakan produk pengembangan model permainan *volibox* dalam pembelajaran bola voli sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya :

Nama : Muh. Fatkhun Nur Rohman

NIM : 6101411162

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan *Volibox* dalam Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang Tahun 2015.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberikan penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang,2015

Yang menyatakan,



Muh. Fatkhun Nur Rohman

NIM. 6101411162

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Muh. Fatkhun Nur Rohman, NIM 6101411162, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Judul Pengembangan Model Permainan *Volibox* dalam Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang Tahun 2015 telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, tanggal 30 Juni 2015



Ketua
Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

Panitia Ujian



PANITIA UJIAN SKRIPSI
Sekretaris
JURUSAN PJKR - FK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 1961090319880310002

Dewan Penguji

1. Agus Pujianto, S. Pd., M. Pd. (Ketua) (Penguji 1) _____
NIP. 197302022006041001

2. Drs. H. Tri Nurharsono, M.Pd. (Anggota) (Penguji 2) _____
NIP. 196004291986011001

3. Drs. H. Uen Hartiwan, M.Pd. (Anggota) (Penguji 3) _____
NIP. 195304111983031001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- Kesuksesan seseorang bukan hanya dilihat dari hasil, tetapi bagaimana ketahanan dia dalam berjuang mendapatkan kesuksesan itu.
- Jangan mudah mengeluh atas perjuanganmu sendiri, dibalik perjuangan pasti akan ada pencapaian.
- Bukan hanya dengan iktiar saja dalam berjuang, tetapi juga perlu sabar tawakal dan do'a.

PERSEMBAHAN

1. Skripsi ini saya persembahkan kepada Allah yang memberikan kekuatan, keberanian, kepercayaan diri dan jalan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kepada yang tercinta orang tua saya Bapak Rosyid dan Ibu Nur Istiqomah, terimakasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang serta nasihat.
3. Dosen-dosen FIK yang selalu memberikan dukungan.
4. Saudaradan kerabat dekat saya yang memberikan kegembiraan saat situasi sulit, dan
5. Sahabat-sahabat saya yang tercinta PJKR angkatan 2011 dan jurusan lain yang memberikan motivasi dan bantuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Model Permainan Volibox dalam Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang Tahun 2015*". Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Drs. H. Uen Hartiwan, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, mendorong, membimbing, dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi.
5. Drs. Puryadi, M.Pd., selaku kepala sekolah SMP Negeri 24 Semarang yang mengijinkan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd, selaku ahli penjas permainan yang memberikan dorongan motivasi, petunjuk, kritik dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Drs. Ahmad Kristanto dan Drs. Bambang Pujiono, M.Pd., selaku ahli pembelajaran penjas SMP Negeri 24 Semarang yang penuh kesabaran memberikan kritik, saran, dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Guru SMP Negeri 24 Semarang yang mendukung dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
10. Ganis Lukmana yang telah membantu peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 24 Semarang.

11. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIKUNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Ayah, Ibu, Saudara, seluruh keluarga besar serta sahabat tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sesuai dengan kebaikan yang telah diberikan selama ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang,2015

Peneliti



Muh. Fatkhun Nur Rohman

NIM. 6101411162

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1. 1 Latar Belakang Masalah	1
1. 2 Perumusan Masalah	3
1. 3 Tujuan Pengembangan	3
1. 4 Manfaat Pengembangan	3
1. 4. 1 Bagi Peneliti.....	4
1. 4. 2 Bagi Guru Penjasorkes	4
1. 4. 3 Bagi Siswa	4
1. 5 Spesifikasi Produk.....	4
1. 6 Pentingnya Pengembangan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	6
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani	7
2.1.3 Perkembangan Gerak Anak Sekolah Menengah Pertama	8
2.1.3.1 Istilah Gerak dan Psikomotor.....	8
2.1.3.2 Fase Perkembangan Gerak.....	8
2.1.3.3 Perkembangan Gerak.....	10
2.1.4 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	12
2.1.4.1 Pengertian Belajar	13
2.1.4.2 Pengertian Mengajar	13
2.1.5 Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	13
2.1.5.1 Tujuan Modifikasi Pendidikan Jasmani	14
2.1.5.2 Prinsip Pengembangan Modifikasi.....	15
2.1.6 Klasifikasi Permainan dan Olahraga.....	16
2.1.6.1 Permainan Sentuh (<i>Tag Games</i>)	17
2.1.6.2 Permainan Target (<i>Target Games</i>).....	18
2.1.6.3 Permainan Net dan Dinding (<i>Net and Wall Games</i>)	18
2.1.6.4 Permainan Serangan (<i>Invasion Games</i>).....	18
2.1.6.5 Permainan Lapangan (<i>Fielding Games</i>)	19
2.1.7 Karakteristik Permainan Bola Voli	19
2.1.7.1 Pengertian Permainan Bola Voli	20
2.1.7.2 Tujuan Permainan Bola Voli	20
2.1.7.3 Teknik Permainan Bola Voli.....	21
2.1.7.4 Sarana dan Prasarana Permainan Bola Voli.....	27

2.2 Kerangka Berfikir.....	29
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan.....	31
3.2 Prosedur Pengembangan.....	32
3.3 Uji Coba Produk.....	33
3.3.1 Desain Uji Coba.....	33
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	34
3.4 Rancangan Produk.....	34
3.4.1 Pengertian Model Permainan <i>Volibox</i>	34
3.4.2 Fasilitas dan Peralatan Permainan <i>Volibox</i>	35
3.4.3 Peraturan Permainan <i>Volibox</i>	36
3.4.3.1 Peraturan Umum.....	36
3.4.3.2 Peraturan Khusus.....	37
3.4.4 Teknik Digunakan.....	38
3.4.5 Cara Bermain Permainan <i>Volibox</i>	38
3.5 Jenis Data.....	39
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	40
3.7 Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	43
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan.....	43
4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal.....	44
4.1.2.1 Pengertian Model Permainan <i>Volibox</i>	45
4.1.2.2 Fasilitas dan Peralatan.....	46
4.1.2.3 Peraturan Permainan <i>Volibox</i>	47
4.1.2.4 Teknik Digunakan.....	49
4.1.2.5 Cara Bermain Permainan <i>Volibox</i>	49
4.1.3 Validasi Ahli.....	50
4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal.....	50
4.1.3.2 Deskripsi Data Hasil Validasi Ahli.....	51
4.1.4 Data Hasil Uji Coba I.....	54
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I.....	55
4.3 Revisi Produk.....	61
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II.....	62
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II.....	63
4.6 Prototipe Produk.....	69
4.6.1 Fasilitas dan Peralatan.....	69
4.6.2 Peraturan Permainan <i>Volibox</i>	71
4.6.3 Teknik Digunakan.....	73
4.6.4 Cara Bermain Permainan <i>Volibox</i>	73
4.6.5 Aspek-Aspek Dalam Permainan <i>Volibox</i>	74
4.6.6 Kelebihan Produk.....	74
4.6.7 Kelemahan Produk.....	75
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian Prototipe Produk.....	76
5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Periodisasi Perkembangan Berdasarkan Umur	8
2.2 Fase Perkembangan <i>Motorik</i>	9
1.3 Prosedur Pengembangan Model Permainan <i>Volibox</i>	32
1.4 Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Lembar Evaluasi Ahli	40
1.5 Skor Jawaban “Ya” atau “Tidak”	41
1.6 Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Pengamatan Gerak Siswa	41
1.7 Klasifikasi Presentase.....	42
4.8 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli	51
4.9 Saran Perbaikan Model Permainan	53
4.10 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	54
4.11 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok Besar.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Passing Bawah.....	24
2.2 Passing Atas.....	25
2.3 Lapangan Bola Voli.....	27
2.4 Net/Jaring	28
2.5 Rod.....	28
2.6 Bola Voli	29
3.7 Bola <i>Volibox</i>	35
3.8 Net <i>Volibox</i>	36
3.9 Lapangan <i>Volibox</i>	36
4.10 Bola <i>Volibox</i>	46
4.11 Net <i>Volibox</i>	46
4.12 Lapangan <i>Volibox</i>	47
4.13 Grafik Rekapitulasi Presentase Hasil Evaluasi Ahli.....	52
4.14 Bola <i>Volibox</i>	69
4.15 Net <i>Volibox</i>	70
4.16 Lapangan <i>Volibox</i>	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Tema dan Judul	82
2. Surat Keputusan Pembimbing	83
3. Surat Ijin Observasi.....	84
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi	85
5. Surat Ijin Penelitian	86
6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	87
7. Lembar Evaluasi Ahli Permainan	88
8. Lembar Evaluasi Ahli Penjas 1	92
9. Lembar Evaluasi Ahli Penjas 2	96
10. Kisi-kisi Wawancara Observasi.....	100
11. DaftarPertanyaan Wawancara Guru Penjasorkes.....	101
12. Hasil Wawancara Guru Penjasorkes.....	102
13. Kisi-kisi Observasi	104
14. Hasil Observasi.....	105
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	108
16. Kuesioner Siswa	120
17. Data Siswa Kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang Uji Kelompok Kecil	123
18. Jawaban Kuesioner Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Kecil	124
19. Jawaban Kuesioner Aspek Affektif Uji Coba Kelompok Kecil	125
20. Jawaban Kuesioner Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Kecil	126
21. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Kecil	127
22. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Affektif Uji Coba Kelompok Kecil	128
23. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Kecil	129
24. Rekapitulasi Hasil Kuesioner	130
25. Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil	131
26. Data Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil	132
27. Data Siswa Kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang Uji Kelompok Besar ..	135
28. Jawaban Kuesioner Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Besar	136
29. Jawaban Kuesioner Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Besar	137
30. Jawaban Kuesioner Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Besar.....	138

31. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Besar	139
32. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Besar	140
33. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Besar....	141
34. Rekapitulasi Hasil Kuesioner	142
35. Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Besar.....	143
36. Data Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar.....	144
37. Dokumentasi.....	147

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penyelenggara pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik secara mendetail dari cabang yang diajarkan. Tuntutan yang demikian selalu mempengaruhi persepsi dan pola pikir guru pendidikan jasmani. Kenyataan ini dapat dilihat dilapangan, dari hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa penyelenggara pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama belum dikelola sebagaimana mestinya sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi *kognitif, afektif, psikomotor*, maupun fisik. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktifitas jasmani, dimana mencakup ketrampilan dan perkembangan gerak dari berbagai cabang olahraga salah satunya cabang olahraga bola voli.

Permainan bola voli merupakan mata pelajaran pada permainan bola besar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan kepada siswa sekolah menengah pertama terutama di SMP Negeri 24 Semarang. Proses pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri 24 Semarang pada dasarnya sama seperti pembelajaran yang dilakukan disekolah-sekolah lain. Proses pembelajaran yang dimaksud meliputi pemanasan, penjelasan materi, pembelajaran teknik, permainan dan evaluasi.

Berdasarkan observasi peneliti, SMP Negeri 24 Semarang memiliki fasilitas pembelajaran penjasorkes yang lengkap terutama pada perlengkapan pembelajaran permainan bola voli. Mulai dari lapangan bola voli dengan

permukaan berupa paving, net bola voli memiliki 2 buah dan memiliki 8 buah bola voli yang siap untuk digunakan.

Kelengkapan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah justru menjadi masalah karena guru menjadi kurang kreatif dalam menyampaikan materi permainan bola voli. Ketika bermain permainan bola voli masih banyak siswa yang kesulitan dalam memainkannya. Peneliti menyadari di SMP Negeri 24 Semarang mayoritas masih kurang dalam penguasaan teknik dasar bola voli. Ketika bermain permainan bola voli siswa kesulitan dalam melakukan passing karena datangnya bola yang cepat sementara *respons* terhadap datangnya bola kurang baik dan siswa juga belum menguasai teknik bola voli. Ketika melakukan servis masih banyak siswa yang tidak melewati net dikarenakan kekuatan lengan siswa yang kurang kuat serta jarak antara net dan tempat melakukan servis yang jauh. Siswa juga banyak yang belum paham tentang posisi dan rotasi pemain dalam permainan bola voli. Sehingga permainan yang dilakukan menjadi kurang menarik dan siswa cepat jenuh dalam bermain.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu diadakan penelitian pengembangan agar pembelajaran bola voli lebih menarik, lebih mudah dan dapat bermanfaat bagi peserta didik walaupun memiliki ketrampilan teknik dasar permainan bola voli yang berbeda.

Dalam penelitian ini, kompetensi dasar yang dipelajari adalah mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut maka

peneliti perlu melakukan modifikasi dalam pembelajaran bola voli melalui permainan *volibox* agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar tersebut.

Pada hakikatnya bermain masih melekat pada usia remaja, walaupun intensitasnya berkurang dari pada usia anak-anak. Pada dasarnya sifat manusia adalah suka bermain, sehingga bila unsur bermain dimasukkan dalam proses belajar mengajar akan lebih menarik. Kompetitif merupakan kata sifat dari kompetisi, dengan siswa berkompetisi, maka sendirinya dituntut bekerja sama untuk mencapai tujuan dalam hal menjadi pemenang. Dengan kata lain dengan melalui pendekatan kompetitif peserta didik akan termotivasi untuk menjadi pemenang, sehingga bersungguh-sungguh dalam melakukan aktivitas pendidikan jasmani.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut, “Bagaimana Bentuk Pengembangan Model Pembelajaran Bola Voli melalui Permainan *Volibox* pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 24 Semarang?”

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dari peneliti adalah “Menghasilkan model pembelajaran bola voli melalui permainan *volibox* pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 24 Semarang”

1.4 Manfaat Pengembangan

Produk ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia ilmu pengetahuan dan teknologi yang berhubungan dengan proses pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) terutama :

1.4.1 Bagi Peneliti

1. Sebagai tugas wajib dalam penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana program studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi, S1 (PJKR).
2. Sebagai bekal pengalaman dibidang penelitian dalam pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani.

1.4.2 Bagi Guru Penjasorkes

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi olahraga pada umumnya dan permainan bola voli pada khususnya.
2. Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa bosan.
3. Sebagai alternative dalam penyampaian materi pembelajaran peraturan dan teknik dasar bola voli melalui permainan *volibox*.

1.4.3 Bagi Siswa

1. Meningkatkan pengetahuan siswa tentang peraturan dalam permainan bola voli melalui permainan *volibox*.
2. Menumbuhkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini berupa model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan karekteristik peserta didik, memudahkan peserta didik dalam bermain bola voli, dapat membantu peserta didik dalam memahami posisi dan rotasi dalam permainan bola voli dan membantu melakukan komunikasi dengan teman satu timnya melalui permainan *volibox* pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di

Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dapat mengembangkan semua ranah pendidikan dalam pembelajaran (*kognitif, afektif dan psikomotorik*) secara efektif dan efisien. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia ilmu pengetahuan dan teknologi yang berhubungan dengan proses pembelajaran di sekolah, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran bola voli.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran bola voli melalui permainan *volibox* bagi siswa SMP Negeri 24 Semarang perlu dilakukan, mengingat pembelajaran penjasorkes pada materi bola voli yang dilakukan oleh guru di SMP Negeri 24 Semarang masih kurang dalam memodifikasi permainan yang lebih variatif dengan memperhatikan kemampuan dan karakteristik siswa sehingga mengakibatkan siswa cepat jenuh dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

Proses pembelajaran penjasorkes selama ini masih jauh dari apa yang diharapkan. Pemecahan masalah tersebut dapat melalui penerapan pengembangan model pembelajaran dalam bentuk modifikasi permainan yang diharapkan dapat membantu guru maupun siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi berkualitas dan mencapai tujuan yang diinginkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Landasan Teori

Pada landasan teori ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar sebagai acuan berpikir ilmiah dalam rangka untuk pemecahan masalah, secara garis besar akan diuraikan tentang: pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani, perkembangan gerak anak Sekolah Menengah Pertama (SMP), hakikat belajar dan pembelajaran, modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani, klasifikasi permainan dan olahraga, permainan bola voli.

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Samsudin (2008:2) mengungkapkan pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk mengkaitkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap *sportif* dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, *psikomotork*, *kognitif*, dan *afektif* setiap siswa.

Husdarta (2009:4) menyatakan, pendidikan jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang disimpulkan bermakna jelas bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Berkaitan dengan hal ini, diartikan bahwa melalui fisik, mental dan emosional pun turut dikembangkan bahkan dalam penekanan yang cukup dalam. Sungguh, pendidikan jasmani ini karenanya harus

menyebabkan perbaikan dalam 'pikiran dan tubuh' yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang.

Dari pendapat di atas pendidikan jasmani dapat disimpulkan yaitu proses pendidikan melalui aktifitas fisik atau jasmani yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan dalam ranah *kognitif, afektif dan psikomotor* siswa yang mempengaruhi aspek kehidupan sehari-hari.

2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh artinya cakupan pendidikan jasmani tidak melulu hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan *spiritual*.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dan berbagai organ tubuh seseorang.
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan dengan keseluruhan pengetahuan penjas ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 2000:22-23).

2.1.3 Perkembangan Gerak Anak Sekolah Menengah Pertama

2.1.3.1 Istilah Gerak dan Psikomotor

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan *psikomotorik* khususnya digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotorik. Sebenarnya psikomotor mengacu pada gerakan-gerakan yang dinamakan alih getaran elektorik dari posat otak besar (Amung Ma'mun, Yudha M. Saputra, 2000: 20). Sedangkan menurut Yanuar Karim (1992:1) menyatakan bahwa gerak adalah sesuatu yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati. Dari pendapat diatas gerak dapat diartikan sebagai bentuk perilaku yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati.

2.1.3.2 Fase Perkembangan Gerak

Menurut Sugiyanto dan Sudjowo (1993:7) sepanjang hidup manusia, mulai masih didalam kandungan, dilahirkan dan sampai tua memperoleh sebutan berganti-ganti. Pergantian sebutan didasarkan pada usiannya dan merupakan fase-fase dalam perkembangan yang dilewati. Secara garis besar ada 5 fase perkembangan dalam hidup manusia, yaitu:

Tabel 2.1 Periodisasi Perkembangan Berdasarkan Umur

Fase Perkembangan	Umur
1. Fase sebelum lahir (<i>prenatal</i>) - Awal - Embrio - Janin	Selama + 9 bulan 10 hari Saat penbuahan sampai 2 minggu 2 sampai 8 minggu 8 minggu sampai lahir
2. Fase bayi (<i>infant</i>) - Neonatal	Sejak lahir sampai 1 atau 2 minggu Sejak lahir sampai 4 minggu
3. Fase anak-anak (<i>childhood</i>) - Anak kecil - Anak besar	1 atau 2 sampai 10 atau 12 tahun 1 atau 2 sampai 6 tahun 6 sampai 10 atau 12 tahun

4. Fase adolesensi (<i>adolescence</i>) - Perempuan - Laki-laki	10 sampai 18 tahun 12 sampai 20 tahun
5. Fase dewasa (<i>adulthood</i>) - Muda - Madya - Tua	18 atau 20 tahun sampai 40 tahun 40 sampai 60 tahun 60 tahun lebih

Sumber: Sugiyanto dan Sudjowo.1993:8

Menurut Abdulkadir Ateng (1992:127) pendidikan gerak mencakup perkembangan kemampuan gerak *lokomosi, manipulasi dan stabilitasi* dasar. Ketiga kategori tersebut berlaku bagi gerak manusia sejak kanak-kanak sampai dewasa. Secara kasar fase perkembangan gerak digambarkan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 2.2 Fase Perkembangan *Motorik*

UMUR (tahun)	FASE PERKEMBANGAN MOTORIK	TINGKAT PERKEMBANGAN YANG SESUAI
5-1	Perilaku refleksi	Janin dalam kandungan
0-2	Kemampuan gerak rudimenter	Bayi
2-7	Kemampuan gerak dasar	Anak kecil
7-10	Kemampuan gerak umum	Anak
11-13	Kemampuan gerak khusus	Anak besar
14+	Kemampuan gerak spesialisasi	Adolesensi dan dewasa

Sumber : Abdulkadir Ateng (1992:127)

Gerak *refleksi* janin dan bayi yang baru lahir dianggap sebagai fase pertama dari perkembangan *motorik*. Gerakan ini dikendalikan oleh *subkortikal*. Gerakan ini muncul lebih dahulu dan bekerja bersama-sama dengan perkembangan "kemampuan gerak awal" (*rundimenter*). Gerak awal ini mencakup aktivitas *lokomosi* seperti merayap, merangkak dan berjalan juga mengacu aktivitas *manipulasi* seperti meraih, menjangkau dan melepas obyek-obyek dan demikian pula *stabilitas* untuk menguasai kepala, tengkuk, dan tubuh bersama-sama dengan belajar duduk dan berdiri tanpa bantuan.

Fase ketiga dari perkembangan *motorik* adalah fase “kemampuan gerak dasar”.Kemampuan gerak dasar mencakup usaha memperoleh tingkat gerakan dalam beragam gerak dasar.Usia ini mempunyai rentang periode waktu yang biasanya disebut masa anak kecil.

Anak di kelas tiga, empat dan lima pada umumnya dianggap ada dalam masa pertengahan anak-anak. Tingkat ini biasanya disebut fase keempat pertumbuhan *motorik*, yaitu fase “Kemampuan gerak umum”.Dalam fase ini anak menerapkan kemampuan gerak dasar yang dimiliki dalam berbagai macam aktivitas individu.

Fase kelima dari perkembangan adalah “kemampuan gerak khusus”.Fase ini sesuai dengan perkembangan anak-anak besar dan pre-adolesen (kelas VI, VII, VIII). Fase ini sama dengan terdahulu akan tetapi berkembang lebih matang dan lebih mampu memenuhi kebutuhan fisik dan psikis yang diperlukan untuk penekanan pada bentuk ketrampilan dan ketepatan dalam penampilan permainan yang lebih lanjut dalam cabang olahraga resmi.

Fase terakhir adalah fase “kemampuan gerak *spesialisasi*” yang dimulai pada tingkat SMP dan seterusnya hingga dewasa. Fase *spesialisasi* menyangkut aplikasi pengetahuan yang diperoleh dari fase-fase sebelumnya terhadap aktivitas pilihan yang dilakukan baik sebagai rekreasi maupun kompetisi olahraga secara teratur.

2.1.3.3 Perkembangan Gerak

Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada umumnya berada pada usia antara 12-15 tahun dan pada usia tersebut dapat dikategorikan fase adolesensi.

Potensi ketrampilan gerak fase adolesensi sebagai berikut : (1) Anak-anak fase adolesensi yang memiliki gerakan-gerakan yang baik, mereka telah memiliki

pengalaman ketrampilan gerak dasar utama dimasa kanak-kanak, (2) anak adolesensi berpengalaman dalam penggunaan waktu dalam belajar penampilan gerak secara efisien, (3) anak laki-laki maupun perempuan fase adolesensi memiliki kecakapan dalam berbagai kegiatan fisik, (4) pada fase adolesensi anak memiliki pengembangan gerak dengan variasi yang luas. Mereka sering menggunakan waktu dan perhatiannya terhadap pentingnya latihan secara intensif (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993: 155-156).

Fase adolesensi merupakan saat yang baik untuk pengembangan secara optimal kesehatan seseorang yang berhubungan dengan kesegaran jasmani. Pengembangan yang terjadi merupakan perubahan-perubahan dalam peningkatan luasnya otot dan ukuran badan baik untuk anak laki-laki maupun perempuan dalam usaha meningkatkan berbagai macam penampilan gerak kasar (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993: 155)

Gerak kasar atau gerak *motorik* kasar disebut juga dengan ketrampilan *motorik* dasar, ketrampilan ini meliputi pola *lokomotor* seperti jalan, lari, melompat, meloncat, dan ketrampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola (Yanuar Karim, 1992: 40).

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:20-21) Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3 kategori yaitu :

a. Kemampuan *Lokomotor*

Kemampuan *lokomotor* digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat lain atau mengangkat tubuh keatas seperti lompat atau loncat, berjalan, berlari.

b. Kemampuan *Non-lokomotor*

Kemampuan *non-lokomotor* dilakukan ditempat, tanpa ada ruangan gerak yang memadai. Kemampuan *non-lokomotor* terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan.

c. Kemampuan *Manipulatif*

Kemampuan *manipulatif* dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan *manipulatif* lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. *Manipulasi* obyek lebih jauh unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata, yang mana cukup untuk item, berjalan (gerak langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan *manipulatif* terdiri dari gerakan mendorong, menerima (menangkap obyek), dan gerakan menggiring bola

2.1.4 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Untuk menjalankan proses pendidikan, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang sangat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pergaulan yang bersifat mendidik itu terjadi melalui interaksi aktif antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, dan melalui kegiatan itu akan ada perubahan perilakunya, sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar, kedua peranan itu tidak akan terlepas dari situasi saling mempengaruhi dalam pola hubungan antara dua subyek, meskipun disini guru lebih berperan sebagai pengelola, atau "*director of learning*" (Husdarta, Yudha M.Saputra 2000:1).

2.1.4.1 Pengertian Belajar

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. (Husdarta dan Yudha M.Saputra 2000:2). Dari pendapat diatas belajar merupakan proses perubahan yang mencakup pengetahuan , ketrampilan dan sikap melalui kegiatan sehari-hari antara individu dengan lingkungannya.

2.1.4.2 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan proses yang sangat kompleks. Guru berperan tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa tetapi juga guru harus berusaha agar siswa mau belajar. Karena mengajar sebagai upaya yang di sengaja, maka guru terlebih dahulu harus mempersiapkan bahan yang akan disajikan kepada siswa.

Menurut Chauhan mengajar adalah upaya guru dalam memberi rangsangan, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Dan arah yang akan dituju oleh proses belajar adalah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan guru dan diketahui siswa (Husdarta dan Yudha M.Saputra 2000:3).Jadi mengajar juga dapat diartikan sebagai usaha yang disengaja untuk memberikan rangsangan, bimbingan dan dorongan kepada siswa agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan oleh guru.

2.1.5 Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP). Artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong

perubahan tersebut. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice*. Oleh karena itu, *Developmentally Appropriate Practice*, termasuk didalamnya "*body scaling*" atau ukuran tubuh siswa harus dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajaran yang diberikan guru dari mulai awal hingga akhir pelajaran. Beberapa aspek analisa modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang : (1) Tujuan Pembelajaran, (2) Karakteristik Materi, (3) Kondisi Lingkungan, dan (4) Evaluasi (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:1-2).

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:31-32) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya sehingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh siswa. Struktur-struktur tersebut diantaranya: (1) Ukuran lapangan, (2) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, (3) Jenis *skill* yang digunakan, (4) Aturan, (5) Jumlah pemain, (6) Organisasi permainan, (7) Tujuan permainan.

2.1.5.1 Tujuan Modifikasi Pendidikan Jasmani

Lutan (1988), menyatakan dalam Samsudin (2008: 58) bahwa modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan dengan tujuan agar: (1) siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, (2) meningkatkan

kemungkinan keberhasilan dalam berprestasi, (3) siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

2.1.5.2 Prinsip Pengembangan Modifikasi

1) Modifikasi Tujuan Pembelajaran

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi kedalam tiga komponen, yakni:

- Tujuan Perluasan

Tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan bentuk atau wujud ketrampilan yang dipelajari tanpa memperhatikan aspek efisiensi dan efektifitasnya, penghalusan, dan tujuan penerapan

- Tujuan Penghalusan

Tujuan penghalusan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan efisiensi gerak atau ketrampilan yang dipelajari.

- Tujuan Penerapan

Tujuan penerapan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan efektifitas gerak atau ketrampilan yang dipelajari (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:2-3).

2) Modifikasi Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dalam kurikulum pada dasarnya merupakan keterampilan-keterampilan yang akan dipelajari siswa. Guru dapat memodifikasi

keterampilan yang dipelajari siswa tersebut dengan cara mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitannya. Misalnya dengan cara menganalisa dan membagi keterampilan keseluruhan kedalam komponen-komponen lalu melatihnya perkomponen sebelum melakukan latihan keseluruhan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:4).

3) Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran

Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti peralatan, penataan ruang gerak dalam berlatih, jumlah siswa yang terlibat, organisasi atau formasi berlatih (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:7).

4) Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktifitas belajar yang terfokus pada evaluasi *skill* yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Aktivitas evaluasi dapat merubah fokus perhatian siswa dari bagaimana seharusnya suatu *skill* dilakukan menjadi bagaimana *skill* itu digunakan atau apa tujuan *skill* itu. Oleh karena itu, guru harus pandai-pandai menentukan modifikasi evaluasi yang sesuai dengan keperluannya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:8).

2.1.6 Klasifikasi Permainan dan Olahraga

Apabila permainan dan olahraga kita daftar satu persatu maka akan banyak sekali jumlahnya, dan bahkan mungkin tidak akan bisa masuk dalam daftar kurikulum, apalagi kalau kita analisa macam-macam *skill* yang terdapat dalam olahraga tersebut. Demikian banyak jumlah cabangnya dan ragam *skill* yang terdapat didalamnya sehingga kita tidak bisa mengajar percabang karena jumlah pertemuannya yang relatif terbatas belum lagi pencapaian tujuan dari masing-

masing cabang tersebut. Untuk itu, pengembangan modifikasi permainan dan olahraga perlu dilakukan berdasarkan klasifikasinya.

Untuk memudahkan melakukan pengembangan dan modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kita mengenal aspek *psikomotorik* yang harus dikembangkannya (misalnya kebugaran jasmani dan *skill*). Dalam pembelajaran kebugaran jasmani, kita mengenal komponennya (misalnya kekuatan dan *fleksibilitas*). Dalam pembelajaran konsep gerak kita kenal klasifikasinya (misalnya prinsip dan kualitas gerak).

Demikian juga dalam permainan dan olahraga, kita mengenal klasifikasinya. Klasifikasi permainan dan olahraga ini merupakan dasar generik untuk dapat melakukan berbagai cabang olahraga resmi yang dipertandingkan. Belka (1994) mengklasifikasikan permainan untuk dapat melakukan olahraga ke dalam lima klasifikasi sebagai berikut:

- 1) Permainan sentuh (*tag games*)
- 2) Permainan target (*target games*)
- 3) Permainan net dan dinding (*net and walls games*)
- 4) Permainan serangan (*invasion games*)
- 5) Permainan lapangan (*fielding games*)

2.1.6.1 Permainan Sentuh (*Tag Games*)

Permainan sentuh merupakan sebuah bentuk permainan strategi yang sederhana namun sangat berguna untuk mengembangkan dasar-dasar strategi. Tujuan permainan ini adalah: bergerak, mengubah arah, dan mengecoh untuk dapat menyentuh lawan atau menyebabkan lawan kehilangan kendali terhadap objeknya dan menghindari sentuhan lawan atau menghindari gangguan lawan terhadap objek yang sedang dikendalikannya.

2.1.6.2 Permainan Target (*Target Games*)

Permainan target merupakan sebuah bentuk permainan akurasi penyampaian objek pada sasaran atau target. Tujuan permainan ini adalah akurasi penyampaian objek pada sasaran. *Skill* yang melibatkan dalam permainan ini pada umumnya dilakukan secara pasif atau cenderung bersifat “*close skill*”. Misalnya *bowling, golf*, panahan, memukul, menendang, dan melempar bola pada target. Strategi dasar permainan target adalah membuat keputusan apakah memilih kesempurnaan atau memilih cara atau tingkatan yang aman. Secara lebih rinci strategi ini sebagai berikut: (1) berhenti sesaat, *rileks*, tumbuhkan percaya diri, (2) Jangan terburu-buru tentukan kapan akan mulai, (3) Nilailah kemampuan anda dan situasinya, putuskan apakah memilih sempurna atau aman, (4) Konsentrasi dan fokus sebisanya.

2.1.6.3 Permainan Net dan Dinding (*Net and Wall Games*)

Permainan net dan dinding merupakan sebuah permainan yang melibatkan kemampuan bergerak dan mengendalikan objek agar susah dimiliki lawan atau susah dikembalikan lawan ke dinding (contoh *squash*) atau melewati net (misalnya tenis).

2.1.6.4 Permainan Serangan (*Invasion Games*)

Permainan ini lebih memfokuskan perhatiannya pada pengendalian objek pada daerah tertentu. Permainan ini meliputi permainan yang sederhana seperti permainan merebut bola (misalnya sebuah bola dimainkan oleh tiga pemain sementara satu orang pemain berusaha mengambil bola atau menyentuh lawan yang sedang menguasai bola yang bias disebut satu lawan tiga).

2.1.6.5 Permainan Lapangan (*Fielding Games*)

Dalam permainan ini biasanya sebuah objek dikirimkan pada sebuah tempat atau daerah tertentu dan pengirim berusaha lari ke tempat tertentu dan bahkan mungkin terus lari sampai kembali lagi ke tempat semula sebelum pemain penangkap bola dapat menangkap bola dan mengirimkannya lagi ke tempat tertentu.

Permainan ini dapat disederhanakan dengan cara mengurangi *skill* yang diperlukannya, misalnya dilakukan dengan *skill* memukul dan lari atau dipadukan dengan permainan sentuh. Beberapa contoh olahraga resmi yang termasuk kategori ini adalah *soft-ball*, *base ball*, kasti, bola bakar. Banyak dari strategi dasar bermain serangan dan net dapat digunakan pada strategi lapangan ini. Beberapa strategi dasar tersebut antara lain adalah sebagai berikut: (1) mengirimkan objek pada daerah kosong, (2) menempatkan diri pada posisi yang strategis, (3) *reposisi* dan *medback-up* teman. (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:21-30)

2.1.7 Karakteristik Permainan Bola Voli

Permainan bola voli sudah dikenal sejak tahun 1928, dibawa oleh guru-guru Belanda yang mengajar disekolah lanjutan (H.B.S dan A.M.S.). Mereka selain memberi pelajaran senam, atletik juga memberikan pembelajaran permainan bola voli kepada murid-murid. Dengan demikian perkembangan bola voli di Indonesia dimulai dari sekolah-sekolah. Pada tahun 1948 Lembaga Akademi Pendidikan Jasmani di Bandung memasukkan permainan bola voli kedalam kurikulum. (Machfud Irsyada, 2000: 12)

Pada awalnya ide dasar permainan bola voli itu adalah memasukkan bola ke daerah lawan melewati suatu rintangan berupa tali atau net dan berusaha

memenangkan permainan dengan mematikan bola itu di daerah lawan. Memvoli artinya memainkan atau memantulkan bola sebelum bola jatuh atau sebelum bola menyentuh lantai. (Machfud Irsyada, 2000: 13)

Sebagai aturan dasar bola boleh dipantulkan dengan bagian badan, pinggang ke atas. Aturan dasar lainnya, bola boleh dimainkan/dipantulkan dengan temannya secara bergantian tiga kali berturut-turut sebelum diserahkan ke daerah lawan. Pada dasarnya permainan bola voli ini adalah permainan tim atau regu, meskipun sekarang sudah mulai dikembangkan permainan bola voli dua lawan dua dan satu lawan satu yang lebih mengarah kepada tujuan rekreasi. (Machfud Irsyada, 2000: 13)

2.1.7.1 Pengertian Permainan Bola Voli

Dilihat dari sejarah perkembangan bola voli terlihat ide-ide dasar yang terkandung dalam permainan tersebut yaitu “permainan bola voli adalah olahraga beregu, setiap regu berada pada petak lapangan permainan masing-masing dengan dibatasi oleh net. Bola dimainkan dengan satu atau kedua tangan hilir mudik atau bolak-balik melalui atas net secara teratur sampai bola menyentuh lantai (mati) dipetak lawan dan mempertahankan agar bola tidak mati dipetak sendiri.” (Machfud Irsyada, 2000: 13-14)

2.1.7.2 Tujuan Permainan Bola Voli

Tujuan bermain yang berawal dari tujuan bersifat rekreasi untuk mengisi waktu luang atau sebagai selingan setelah lelah bekerja, kemudian berkembang ke arah tujuan-tujuan yang lain seperti tujuan mencapai prestasi yang tinggi untuk meningkatkan prestasi diri, mengharumkan nama daerah bangsa dan negara. Selain tujuan-tujuan tersebut banyak orang bermain bola voli untuk memelihara

dan meningkatkan kebugaran jasmani atau kesehatan.(Machfud Irsyada, 2000: 13)

2.1.7.3 Teknik Permainan Bola Voli

Dalam permainan bola voli ada beberapa bentuk teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik-teknik dasar dalam bola voli terdiri dari servis, passing bawah, passing atas, block dan smash.(Nuril Ahmadi, 2007: 20)

a. Servis

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 20) servis adalah pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan. Ahli lain berpendapat pukulan servis adalah pukulan pertama yang mengawali rentetan bolak-baliknya bola dalam permainan (A. Sarumpaet, Zulfar Djazet dkk, 1992: 95). Sehingga berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, servis adalah pukulan pertama yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan yang melampaui net ke daerah lawan untuk mengawali rentetan bolak-baliknya bola dalam permainan bola voli. Ada beberapa jenis dalam permainan bola voli :

- Servis bawah

Cara melakukan servis bawah adalah pemain mengambil posisi berdiri tegak dengan membuka kaki selebar bahu. Bila menservis bola tangan terkuat kanan maka tangan kiri sebagai pemegang bola. Kaki kiri berada di depan dengan sedikit menekukkan lutut, sedangkan kaki kanan berada di belakang lurus, badan agak dicondongkan kedepan dan pandangan kearah lapangan yang dimana bola itu akan jatuh. Pemain mulai melambungkan bola dengan tangan kiri, kemudian tangan kanan diayunkan dengan kuat sehingga bola bisa terpukul dimana bola

akan melambung kedepan lurus melewati net kearah lapangan lawan (Muhammad Muhyi Faruq, 2009: 67).

- Servis atas

Pemain mengambil posisi berdiri tegak, kedua kaki dibuka agak lebar selebar bahu, agar keseimbangan dapat terjaga dengan baik. Apabila pemukul bola mengambil tangan kanan maka tangan kiri sebagai pemegang bola demikian juga sebaliknya. Kaki kiri berada di depan dengan sedikit menekuk lutut kaki, sedangkan kaki kanan berada di belakang. Tangan kiri memegang bola, sedangkan tangan kanan siap untuk memukul bola dengan cara bola diangkat oleh tangan kiri ke atas sedikit di atas kepala, tangan kanan ditarik ke belakang di atas bahu, badan tegak agak dicondongkan kebelakang. Setelah itu bola dipukul dengan kuat sehingga bisa bergerak dengan cepat melewati atas net ke lapangan lawan. Pandangan mata fokus pada bola yang akan dipukul (Muhammad Muhyi Faruq, 2009: 68)

b. Passing

Didalam permainan bola voli sering disebut passing dan *set-up*, dan artinya pun dicampur-aduk. Yang dimaksud dengan passing adalah suatu usaha dari seseorang pemain bola voli dengan cara melakukan teknik tertentu yang bertujuan untuk mengoperkan bola kepada temannya sendiri. Sedangkan yang dimaksud dengan *set-up* adalah suatu usaha dari seseorang pemain bola voli dengan cara melakukan teknik tertentu yang bertujuan untuk menyajikan bola kepada teman sendiri agar dapat melakukan serangan terhadap regu lawan.

- Passing Bawah

Teknik passing bawah lebih wajar, gampang dan terutama lebih aman pada saat menerima bola yang keras. Dengan passing bawah semua bola yang datang

bisa diterima dengan mudah dan dapat dilambungkan kembali, juga apabila posisi bola menyamping dari tubuh. Pasing bawah dilakukan di depan badan setinggi perut ke bawah (A. Sarumpaet, Zulfar Djazet dkk, 1992: 91).

Adapun cara melakukan teknik passing bawah adalah sebagai berikut :

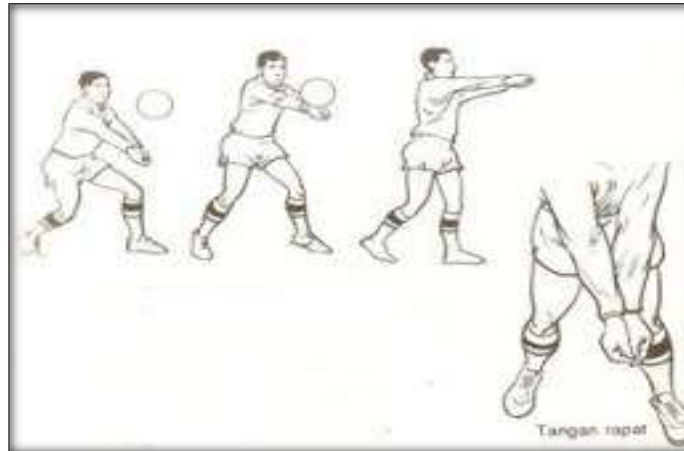
Sikap permulaan badan adalah sedemikian rupa sehingga dalam keadaan setimbang labil, lengan dijulurkan ke depan bawah siku tidak ditekuk (sudut antara lengan dan badan kira-kira 45°). Badan agak dibungkukkan, kaki seperti hendak melangkah dengan posisi kaki selebar bahu, lutut ditekuk, kedua lengan bawah dirapatkan sampai siku, sementara jari-jari tangan yang satu memegang jari-jari tangan yang lain.

Gerakan passing bawah adalah

- siap menunggu kedatangan bola
- lari menyongsong bola

posisi yang dituju sedemikian rupa, sehingga passing bawah dapat dilakukan ketika bola berada tepat di depan badan dan setinggi panggul

- gerakan tangan menyongsong bola
- tangan dirapatkan dan tangan terentang
- tubuh direntangkan menyongsong bola
- bola dipantulkan dengan lengan bawah
- ikuti gerakan bola(A. Sarumpaet, Zulfar Djazet dkk, 1992: 91-92).



Gambar 2.1 Passing Bawah

Sumber: <https://gerak.tangan.wordpress.com/category/olahraga/>
diunduh 13/2/2015 pk.13.55

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi dalam melakukan passing bawah adalah ke atas dengan gerakan lengan terayun, siku tertekuk, sudut datang arah bola terhadap lengan tidak tegak lurus sehingga pantulan tidak sempurna, lengan bawah terlalu renggang, perkiraan datangnya bola tidak tepat, gerakan ayun terlalu kuat (A. Sarumpaet, Zulfar Djazet dkk, 1992: 93).

Kegunaan teknik passing bawah antara lain adalah untuk penerimaan bola servis, penerimaan bola dari lawan yang berupa serangana/smash, pengambilan bola setelah terjadi block,, menyelamatkan bola yang terpental jauh di luar lapangan permainan, pengambilan bola yang rendah dan mendadak datang (Nuril Ahmadi, 2007: 23).

- Passing Atas

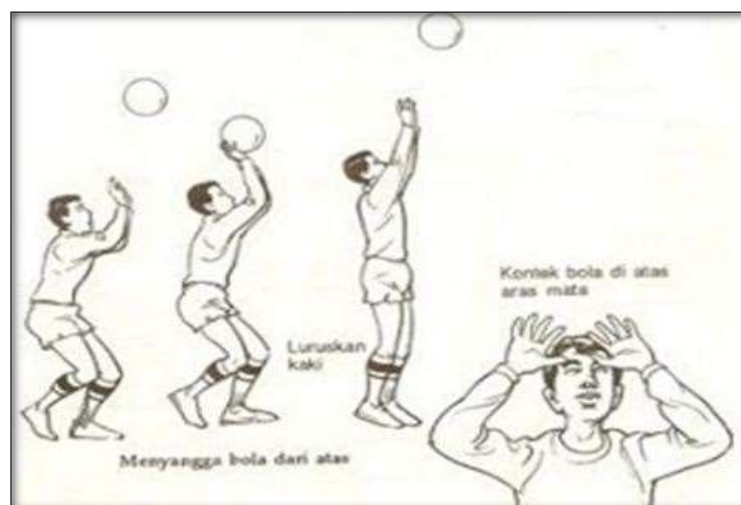
Adapun cara melakukan passing bawah adalah sebagai berikut :

Sikap badan adalah sedemikian rupa sehingga dapat bergerak dengan cepat ke arah yang diinginkan, kaki sejajar, lutut ditekuk, tumit diangkat dan badan sedikit condong ke depan. Tangan siap di depan dada, telapak tangan menghadap ke arah bola di depan dahi.

Pada waktu akan melakukan passing atas, segera badan bersiap, tangan menyongsong bola dengan bijak dan enak. Telapak tangan dan jari-jari membentuk setengah bulatan, jari-jari renggang dan diakhiri dengan ibu jari membentuk sudut.

Pada saat bola dekat menuju ke telapak tangan jari-jari agak ditegangkan, lengan bawah agak ditarik ke belakang, kemudian digerakkan ke arah bola.

Pada saat perkenaan dengan bola, telapak tangan dilecutkan dari pergelangan tangan. Pandangan ke arah jalannya bola. Sikap badan secara menyeluruh harus rileks dan gerakan tangan dan kaki harus selaras. Perlu diingat bahwa passing atas dapat dilakukan apabila bola datangnya setinggi bahu ke atas (A. Sarumpaet, Zulfar Djazet dkk, 1992: 87-88).



Gambar 2.2 Passing Atas

Sumber: <https://geraktangan.wordpress.com/category/olahraga/>
diunduh 13/2/2015 pk.13.55

c. *Blocking*

Blocking adalah suatu cara bertahan yang sangat ampuh terhadap smash (*hard spike*). *Blocking* dilakukan dengan loncatan setinggi mungkin dekat jaring dalam usaha menahan atau membendung bola yang dismash oleh pihak lawan. Pemblokir (*blocker*) mengulurkan tangan sejauh mungkin dengan kedua

tangan berdekatan serta jari-jari agak terkembang ke arah bola, agar bola tersebut tidak dapat menerobos pertahanannya. Disamping itu pergerakan tangan harus digerakkan secara *eksplosif* pada saat bola mengenai tangan serta jari-jari ditegangkan agar cukup kuat menahan bola yang cepat/keras datangnya.

Kesalahan umum yang sering terjadi saat melakukan *blocking* :

- meloncat terlalu cepat, sehingga saat bola datang, tangan sudah berada kembali di bawah tepi bagian atas jaring.
- posisi siap terlalu jauh dari jaring.
- tangan diayun ke depan, sehingga menyentuh jaring.
- lengan diacungka tegak lurus ke atas segaris dengan telinga.
- Tangan terlalu renggang, jarak kedua tangan terlalu lebar.
- tidak tepat perkiraan waktu (timeing tidak tepat)
- jari-jari dan telapak tangan tidak ditegangkan pada saat perkenaan dengan bola (A. Sarumpaet, Zulfar Djazet dkk, 1992:103-104).

d. Smash

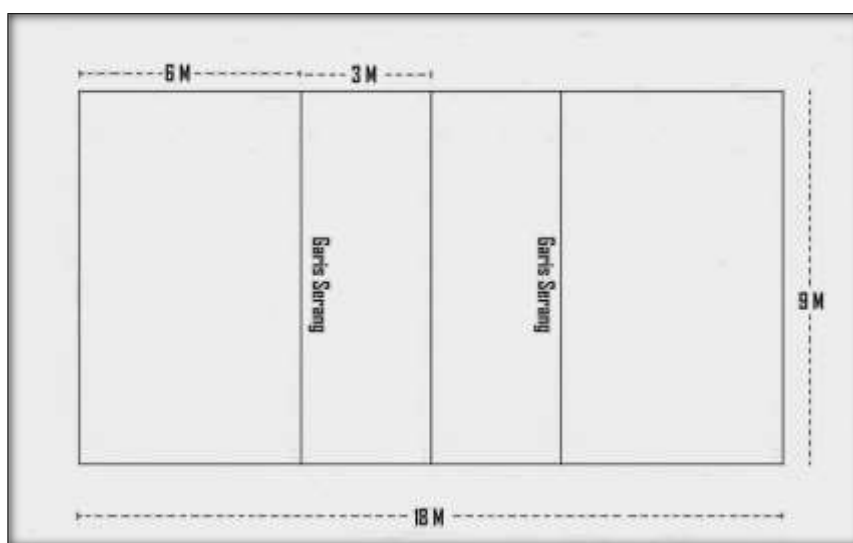
Setiap regu selalu berusaha untuk melakukan pukulan serangan, yaitu pukulan melewati jaring ke arah lapangan lawan sedemikian rupa, sehingga lawan sulit atau tidak dapat mengembalikan bola atau menangkisnya. Pukulan serangan bisa berupa pukulan keras yang disebut smash atau hard spike, tetapi dapat pula berupa lunak/tipu yang disebut dink atau soft spike.

Smash atau *hard spike* ialah pukulan serangan yang keras. agar dapat melakukan smash. Tangan dan bola harus berada di atas jaring atau net. sehingga jalan bola bisa ditujukan curam ke bawah (A. Sarumpaet, Zulfar Djazet dkk, 1992: 99)

2.1.7.4 Sarana dan Prasarana Permainan Bola Voli

a. Lapangan permainan

Lapangan permainan bola voli berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran panjang 18 meter dan lebar 9 meter, lapangan dikelilingi daerah bebas selebar 3 meter dengan suatu penghalang setinggi 7 meter dari permukaan lapangan permainan.



Gambar 2.3 Lapangan Bola Voli

Sumber: <http://feryhariyanto.blogspot.com/2014/04/sejarah-permainan-bola-volly-berserta.html>

diunduh 13/2/2015 pk. 13.59

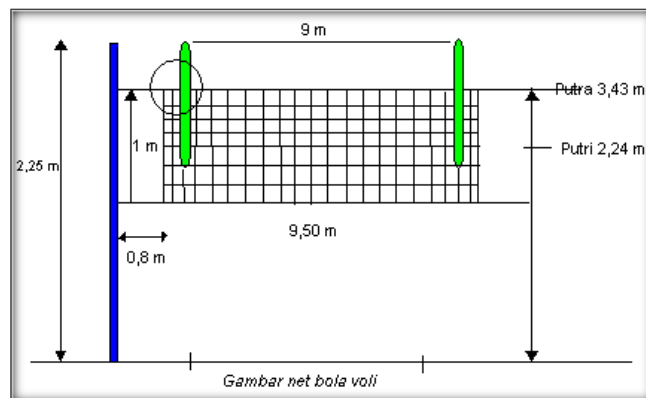
Untuk kompetisi internasional yang resmi, daerah bebas minimal berukuran 5 meter dari garis samping dan 8 meter dari garis akhir. Penghalang ruang bebas harus berukuran minimal 12,50 meter dari permukaan lapangan permainan (Nuril Ahmadi, 2007: 16).

b. Jaring/net, Tiang dan Perlengkapannya

• Jaring/net

Jaring berukuran panjang 9,50 meter dan lebar 1 meter. Lobang-lobang jaring berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 10x10 cm, warna jaring adalah hitam. Jaring dipasang vertical di atas poros garis tengah yang diikatkan pada

dua buah tiang oleh kabel yang lentur untuk menegangkannya, melalui pita putih yang lebarnya 5 cm. Pada bagian bawah net (tidak dengan pita) terdapat tali yang dimasukkan pada net untuk menegangkan net, supaya tidak kendur. (A.Sarumpaet, Zulfar Djazet dkk, 1992: 79). Tinggi net pemain putra 2,43 meter dan pemain putri 2,24 meter.



Gambar 2.4 Net/ Jaring

Sumber: http://makalahanghia.blogspot.com/2012/07/makalah-bola-voli_29.html

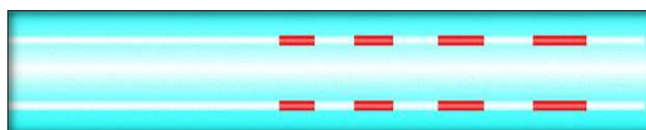
diunduh 13/2/2015 pk. 14.04

- Pita Samping

Pada setiap sisi net dan tegak lurus pada perpotongan garis tengah dan garis samping dipasang pita putih selebar 5 cm semuanaya termasuk bagian dari net/jaring.

- Antena (Rod)

Antena adalah tongkat yang terbuat dari fibre glass sepanjang 1,80 m dengan garis tengah 10 cm. antenna tersebut harus dibuat warna yang selang seling secara kontras misalnya merah putih atau hitam putih. Antene di tempatkan menjulur melewati atas net sepanjang 80 cm.



Gambar 2.5 Rod

Sumber: http://ivanyizha.blogspot.com/2012_05_01_archive.html

diunduh 13/2/2015 pk 14.05

- Tiang Jaring

Tiang net adalah sebagai penunjang, bentuknya harus bulat dan licin, dengan ketinggian 2,55 m dari permukaan lapangan dan masing-masingnya dipasang sejauh 0,5 m dari poros pertengahan garis tengah dan samping (A. Sarumpaet, Zulfar Djazet dkk, 1992: 79-80).

- c. Bola

Bola harus terbuat dari bahan yang lunak (lentur, bentuknya harus bulat bagian dalam tersebut dari bahan karet atau sejenisnya, bagian luar terbuat dari kulit). Berwarna terang, keliling bola antara 65 sampai 67 cm, beratnya antara 260 sampai 280 gram, dengan tekanan udara di dalamnya antara 0,40 sampai 0,45 kg/cm²



Gambar 2.6 bola voli

Sumber: <http://feryhariyanto.blogspot.com/2014/04/sejarah-permainan-bola-volly-berserta.html>

diunduh 13/2/2015 pk. 13.59

2.2 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian *integral* dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran pada penjasorkes harus diarahkan pada pencapaian tujuan pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya cakupan penjasorkes tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial dan *spiritual*.

Dalam proses pembelajaran guru diharap mengajarkan ketrampilan gerak yang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik anak yang dikemas dengan sedemikian rupa, sehingga dalam proses pembelajaran anak tidak cepat merasa jenuh atau bosan. Pada pembelajaran bola voli guru terfokus pada penguasaan teknik dasarnya tetapi ketika bermain bola voli menggunakan fasilitas dan peraturan yang sebenarnya padahal penguasaan teknik siswa belum dapat dikatakan baik, jika guru memaksakan bermain siswa kesulitan untuk memainkannya. Untuk itu peneliti berfikir melakukan modifikasi pada permainan bola voli agar dapat dimainkan dengan penguasaan teknik yang terbatas dan penyampaian tentang peraturan dapat diterima oleh siswa. Maka munculah ide membuat permainan *volibox* ini.

Pengembangan permainan *volibox* dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana siswa untuk melakukan aktivitas gerak dengan rasa senang yang sesuai dengan perkembangan anak. Pada penelitian ini, peneliti akan mengajarkan pengalaman gerak teknik dasar bola volidan rotasi posisi pemain bola voli melalui permainan dalam bentuk olahraga. Tidak semua cabang olahraga dapat dilakukan di sekolah dengan alasan bervariasinya kemampuan siswa. Sehingga dibutuhkan kreatifitas guru untuk mengajarkan materi kepada siswa dalam bentuk modifikasi permainan yang melibatkan seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian pendidikan dan pengembangan, yang lebih kita kenal dengan istilah *Research & Development* (R & D). Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga *research-based development*. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan (menurut Borg & Gall dalam Puniji Setyosari, 2010:194-195)

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu:

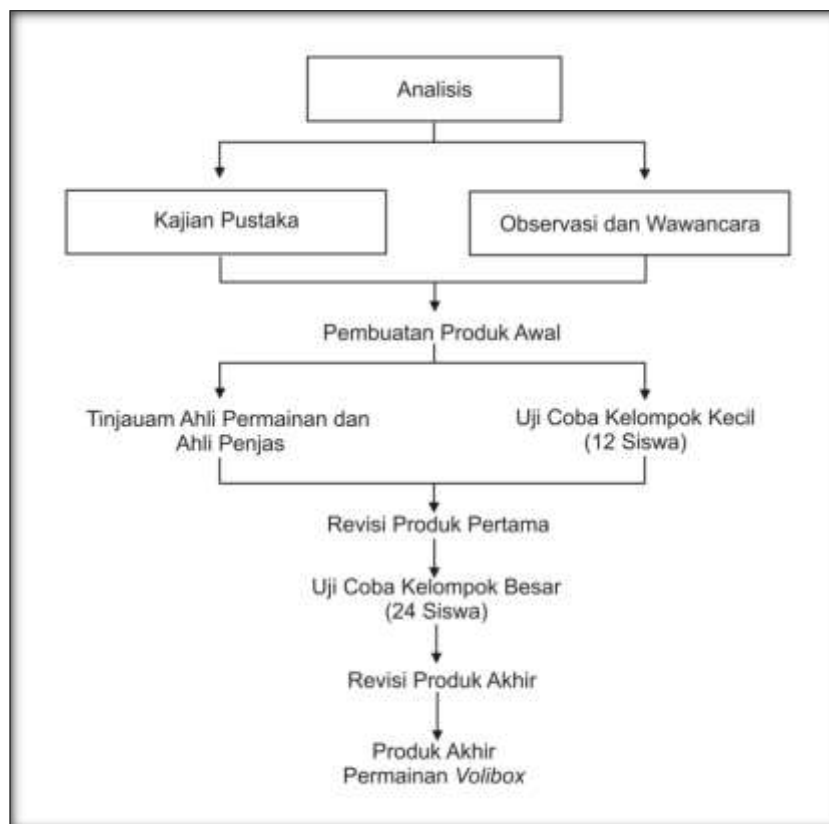
- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
- 2) Mengembangkan bentuk permainan bola voli berupa model permainan *volibox*.
- 3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli permainan dan dua ahli penjas, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner serta evaluasi yang kemudian dianalisis.

- 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
- 5) Uji coba kelompok besar.
- 6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan uji coba kelompok besar.
- 7) Hasil akhir model permainan *volibox* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang dihasilkan melalui revisi uji kelompok besar.

3.2 Prosedur Pengembangan

Modifikasi peraturan permainan bola voli dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

Tabel 3.3 Prosedur Pengembangan Model Permainan *Volibox*



Sumber: Ahmad Sugeng Riyadi, 2014: 30

3.3 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu :

3.3.1 Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini desain yang digunakan yaitu eksperimenta. Uji coba pengembangan melalui dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

- **Uji Coba I : Kelompok Kecil**

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan sampel sebanyak 12 siswa. Kemudian 12 siswa tersebut dibagi menjadi 2 tim. Masing-masing tim berjumlah 6 anak. Pembagian kelompok dilakukan dengan sistem random karena karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani yang berbeda.

Siswa diberi penjelasan peraturan permainan *volibox* yang kemudian melakukan uji coba, Setelah selesai melakukan uji coba siswa melakukan pendinginan kemudian dilanjutkan dengan mengisi kuisisioner tentang pembelajaran bola voli dengan menggunakan permainan *volibox*. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

- **Uji Coba II : Kelompok Besar**

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan

Gunungpati Kota Semarang sebanyak 24 siswa, kemudian dari 24 siswa tersebut dibagi menjadi 4 tim dan dilakukan 2 permainan.

Pertama siswa diberi penjelasan tentang peraturan pembelajaran bola voli dengan menggunakan permainan *volibox*. Kemudian melakukan pemanasan yang menuju ke inti, dan dilanjutkan dengan melakukan uji coba. Setelah selesai melakukan uji coba siswa melakukan pendinginan kemudian dilanjutkan dengan mengisi kuisioner tentang pembelajaran bola voli dengan menggunakan permainan *volibox*.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian adalah sebagai berikut :

1. Evaluasi ahli terdiri dari satu ahli permainan yaitu dosen FIK UNNES Bapak Agung Wahyudi, S.Pd. M.Pd. dan dua ahli penjas yaitu guru SMP Negeri 24 Semarang Bapak Drs. Ahmad Kristanto dan Bapak Drs. Bambang Pujiono, M.Pd.
2. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 12 siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang dipilih sampel secara random.
3. Uji coba kelompok besar terdiri dari 24 siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

3.4 Rancangan Produk

3.4.1 Pengertian Model Permainan *Volibox*

Permainan *volibox* adalah permainan bola voli yang telah dimodifikasi dengan membagi daerah permainan menjadi enam bagian agar membantu siswa dalam memahami posisi dan rotasi pemain dan membantu melakukan komunikasi dengan teman satu tim. Permainan ini mempunyai tujuan khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang erat

kaitannya dengan permainan bola voli. Tujuan tersebut diantaranya : Permainan ini dibentuk untuk menyiapkan siswa bermain bola voli dengan lapangan, peraturan dan strategi yang sebenarnya, mengenalkan siswa dengan rotasi dan posisi dalam permainan bola voli dan membantu siswa dalam melakukan komunikasi dengan teman satu timnya.

3.4.2 Fasilitas dan Peralatan

a. Bola

Bola yang digunakan dalam bermain *volibox* adalah bola voli yang sesungguhnya. Bola terbuat harus berbentuk bola (bulat), terbuat dari kulit atau kulit sintetis, memiliki lingkaran 56-67 cm, berat 260-280 dan dengan tekanan dalam 0,30-0,325 kg/cm.



Gambar 3.7 Bola *Volibox*

Sumber: <http://feryhariyanto.blogspot.com/2014/04/sejarah-permainan-bola-volly-berserta.html>

b. Jaring/ net

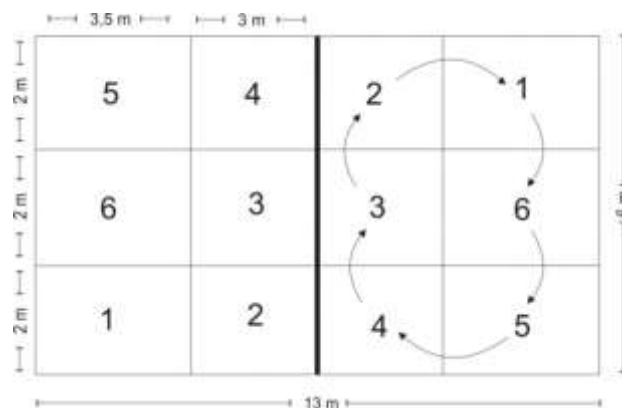
Jaring atau net menggunakan jaring pada permainan bola voli tetapi panjangnya di sesuaikan dengan lapangan volibox. Tinggi net dipasang tegak lurus di atas garis tengah, dengan ketinggian 2 m. Karena menggunakan net bola voli maka lebar net 1 m dan panjang 9,50-10 m, terbuat dari jalinan mata jala hitam 10 cm.

Gambar 3.8 Net *Volibox*

Sumber: Pribadi

c. Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan *volibox* adalah lapangan dengan ukuran panjang 13x6 meter dan membagi setiap daerah permainan menjadi 6 daerah dengan daerah yang dekat dengan net berukuran 3x2 meter dan daerah yang jauh dengan net berukuran 3,5x2 meter.

Gambar 3.9 Lapangan *Volibox*

Sumber: Pribadi

3.4.3 Peraturan Permainan *Volibox*

3.4.3.1 Peraturan Umum

1. Setiap tim terdiri dari 6 siswa yang memiliki daerah pertanggungjawabannya masing-masing.
2. Posisi pemain dalam permainan *volibox* adalah posisi 1 merupakan pemain yang berada di kanan belakang lapangan, selanjutnya secara berurutan posisi 2,3,4,5,6 mengikuti berlawanan arah jarum jam.

3. Daerah pertanggungjawaban setiap pemain ditentukan menggunakan rotasi pemain.
4. Setiap mendapatkan poin, posisi pemain selalu berputar searah jarum jam.
5. Bila sebuah tim berhasil memperoleh pindah bola, mereka berotasi satu posisi searah jarum jam.
6. Pindah bola terjadi ketika tim yang tidak melakukan servis memenangkan sebuah *rely*.
7. Tim yang menang ditentukan dengan memenangkan 2 babak. Satu babak setiap tim harus mendapat 15 poin.

3.4.3.2 Peraturan Khusus

Peraturan Melakukan Servis

1. Servis dilakukan pemain yang berada diposisi 1.
2. Servis dapat dilakukan dibelakang daerah pertanggungjawaban posisi 1, 6 dan 5, yang penting tetap dilakukan dibelakang garis belakang lapangan.
3. Tidak ada pemain yang melakukan servis 2 kali berturut-turut.
4. Servis dapat dilakukan dengan teknik dipukul atau menggunakan teknik dilempar dengan satu tangan.

Peraturan Melakukan Passing/Speke

1. Dalam satu *rely*, satu tim maksimal melakukan pukulan 5 kali dan minimal 2 kali pukulan, sehingga bola yang diterima dari lawan tidak boleh langsung dipukul kembali kepada lawan.
2. Dalam satu *rely* setiap pemain maksimal melakukan 2 kali pukulan, baik itu berturut-turut ataupun bergantian.
3. Apabila satu pemain melakukan passing 2 kali berturut-turut tidak diperbolehkan menyebrangkan bola ke daerah lawan.

4. Setiap pemain hanya berhak melakukan passing/speke didalam daerah pertanggungjawabannya.
5. Apabila dalam satu *relly* pemain telah melakukan passing 2 kali, otomatis tidak dapat melakukan passing lagi dalam *relly* tersebut didalam lapangan.
6. Daerah pertanggungjawaban pemain yang telah melakukan passing 2 kali dijaga oleh pemain berikutnya sesuai rotasi.
7. Pemain yang tidak dapat melakukan passing/speke dilapangan dalam suatu *relly*, diperbolehkan melakukan passing diluar lapangan secara bebas untuk membantu mengembalikan bola ke dalam lapangan atau menyebrangkan bola kedaerah lawan jika melakukan passing yang ke 5.

Peraturan Melakukan Block

1. Block dilakukan oleh pemain yang berada di posisi 2, 3, dan 4.
2. Block dapat dilakukan oleh satu sampai tiga pemain.
3. Bola hasil block tidak dihitung dalam pukulan.

3.4.4 Teknik Digunakan

Teknik yang digunakan dalam permainan *volibox* sama dengan permainan bola voli yang sudah ada yaitu servis, passing bawah, passing atas, speke/ smash dan block. Akan tetapi servis dalam permainan *volibox* dapat dilakukan dengan teknik dipukul atau dengan teknik dilempar dengan satu tangan. Untuk passing, speck/ smash dan block teknik yang digunakan sama dengan teknik dalam permainan bola voli yang sudah ada.

3.4.5 Cara Bermain Permainan *Volibox*

1. Permaian dimulai dari servis, servis dapat dilakukan menggunakan teknik dilempat dengan satu tangan atau menggunakan teknik dipukul.

2. Setelah bola menyebrang net, pemain yang bertanggungjawab menerima adalah pemain yang berada didalam daerah pertanggungjawaban yang sudah ditentukan, dimana bola itu datang.
3. Setelah bola pertama diterima, bola kedua dapat diberikan kepada teman untuk disebrangkan ke daerah lawan atau dipassing kembali ke teman, maksimal melakukan passing sebanyak 5 kali dalam satu tim untuk satu *relly*
4. Ketika bola menyebrang net, maka pemain yang bertanggungjawab menerima adalah pemain yang berada didalam daerah pertanggungjawaban yang sudah ditentukan, dimana bola itu datang.
5. Bola kedua dapat diterima oleh teman untuk disebrangkan ke daerah lawan atau diberikan kepada teman untuk dipassing kembali, maksimal melakukan passing sebanyak 5 kali dalam satu tim untuk satu *relly*.
6. Seterusnya begitu sampai bola mati.
7. Apabila bola mati di daerah lawan maka akan terjadi rotasi dan pemain yang melakukan servis adalah pemain yang berada di posisi 2. Apabila bola mati di daerah sendiri maka akan terjadi pindah bola.
8. Ketika lawan mendapatkan servis maka tim lawan melakukan rotasi dan yang melakukan servis adalah pemain yang berada diposisi 2.
9. Tim yang menang ditentukan dengan memenangkan 2 babak. Satu babak setiap tim harus mendapat 15 poin.

3.5 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data *kualitatif* dan data *kuantitatif*. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara lisan maupun tulisan dari ahli permainan dan ahli penjas sebagai bahan untuk revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data kuesioner siswa.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160)

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk menggunakan lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menjangring informasi secara sistematis dari ahli permainan dan ahli penjas terkait dengan model yang dikembangkan yang terkait dengan tingkat kelayakan produk. Kuesioner untuk ahli dan siswa digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan dalam uji coba.

Lembar evaluasi yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam lembar evaluasi berupa kualitas model pembelajaran bola voli dengan menggunakan permainan *volibox*. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentang evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia, terdiri dari: (1) Tidak baik, (2) Kurang baik, (3) Baik, (4) Cukup baik, (5) Sangat Baik

Berikut ini adalah faktor, indikator dan jumlah butir lembar evaluasi yang akan digunakan pada ahli :

Tabel 3.4 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Lembar Evaluasi Ahli

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SMP	15

Kuesioner yang digunakan untuk siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek *kognitif, afektif dan psikomotor*. Cara pemberian skor pada *alternatif* jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skor Jawaban Kuesioner “Ya” atau “Tidak”

Alternatif Jawaban	Keterangan	Jumlah Skor
Ya	Positif	1
Tidak	Negatif	0

Berikut dibawah ini adalah faktor-faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa:

Tabel 3.6 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Pengamatan Gerak Siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	<i>Kognitif</i>	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang modifikasi permainan bola voli “ <i>volibox</i> ”	10
2	<i>Afektif</i>	Menampilkan sikap dalam bermain modifikasi permainan bola voli “ <i>volibox</i> ”, serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.	10
3	<i>Psikomotor</i>	Kemampuan siswa mempraktikkan variasi gerak dalam bermain modifikasi permainan bola voli “ <i>volibox</i> ”	10

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis *kualitatif*.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Mohamad Ali. (1982:184), yaitu:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

% = frekuensi relative/angka persentase

n = nilai yang diperoleh

N = jumlah seluruh data

100 = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 3.7 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 3.7 Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 - 20%	Tidak baik	Dibuang
20,1 - 40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1 – 70%	Cukup baik	Digunakan(bersyarat)
70,1 – 90%	Baik	Digunakan
90,1 – 100%	Sangat baik	Digunakan

Sumber: Gullford (dalam Ahmad Sugeng Riyadi, 2014: 44)

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan *volibox* yang berdasarkan data saat uji coba kelompok kecil (N=12) dan uji coba kelompok besar (N=24) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Produk permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk model permainan *volibox* dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan analisis data dari evaluasi ahli permainan didapat rata-rata presentase 72% (baik). Hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas satu sebesar 85,3% (baik) dan ahli penjas dua sebesar 85,3% (baik). Rata-rata dari hasil analisis data keseluruhan ahli diperoleh presentase 80,8%. Berdasarkan kriteria penilaian evaluasi ahli terhadap model permainan *volibox* memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.
2. Produk permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk model permainan *volibox* dapat digunakan bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Hal itu berdasarkan hasil analisis rata-rata data kuesioner uji coba kelompok kecil didapat presentase 90,8% (baik) dan hasil analisis rata-rata data kuesioner uji coba kelompok besar didapat presentase 91,1% (sangat baik). Berdasarkan

presentase yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terdapat peningkatan dengan selisih presentase sebesar 0,03%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan *volibox* dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Dari hasil uji coba yang telah dilaksanakan, modifikasi permainan bola voli dengan menggunakan model permainan *volibox* kepada siswa SMP Negeri 24 Semarang dapat diterima. Sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa dapat memainkan model permainan *volibox* dengan menggunakan teknik dan peraturan permainan yang sudah direncanakan yang mengarah kepada permainan bola voli yang sebenarnya. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan model permainan *volibox* dapat diterima oleh siswa SMP Negeri 24 Semarang adalah :

1. Sebagian besar siswa tertarik dengan modifikasi permainan bola voli dengan menggunakan model permainan *volibox* karena lapangan tidak terlalu luas dan net yang tidak terlalu tinggi.
2. Dalam model permainan *volibox* siswa putri dapat melakukan servis dengan melewatkan bola ke daerah lawan.
3. Saat melakukan passing dalam model permainan *volibox* bola dapat memantul lantai satu kali yang mengakibatkan kecepatan bola datang sudah berkurang sehingga memudahkan dalam melakukan passing.
4. Ketika melakukan rotasi pemain siswa tidak perlu *instruksi* dari teman atau guru sehingga dapat dikatakan siswa dapat memahami posisi dan rotasi dalam permainan bola voli.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut

Beberapa hal yang dapat diperhatikan untuk proses pelaksanaan pembelajaran lebih lanjut dari penelitian pengembangan ini, antara lain :

1. Model permainan *volibox* dapat digunakan sebagai *alternatif* dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bola besar terutama pada materi bola voli untuk siswa SMP.
2. Pempublikasian permainan ini dapat bekerjasama dengan perkumpulan guru penjasorkes di daerah setempat untuk bertukar pengalaman dan pengetahuan sehingga dalam pembelajaran guru dari sekolah lain mengetahui model permainan *volibox*
3. Bagi guru Penjasorkes di SMP diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan bola voli yang menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- FIK, Unnes. 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi*. Semarang : FIK Unnes.
- Husdarta. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta : PT Fajar Interpratama.
- Ma'mun, Amung dan Saputra, Yudha. 2000. *Perkembangan gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdiknas.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Bahagia, Yoyo dan Suherman, Adang. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.
- Ateng, Abdulkadir. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Karim, Yanuar. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbut.
- Irsyada, Machfud. 2000. *Bola Voli*. Jakarta: Depdikbut
- Sarumpaet, A. Djazet, Zulfar.dkk. 1992. *Permainan Besar*. Jakarta: Depdikbud.
- Ahmadi, Nuril. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta : Era Pustaka Utama.

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Asdi Mahasatya.

Ali, Mohamad, 1982. *Penelitian Kependidikan*. Bandung: Angkasa

Riyadi, Ahmad Sugeng. 2014. *Pengembangan Model Permainan Voltacer Bola Voli Kelas VII SMP N 1 Godong Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang

LAMPIRAN

Lampiran 1

USULAN TEMA DAN JUDUL



Formulir Usulan Topik Skripsi
 FM-1-AKD-24/rev.00
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

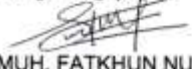
Nama : MUH. FATKHUN NUR ROHMAN
 NIM : 6101411162
 Jurusan : Jasmani Kes. & Rekreasi
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
 Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN VOLKAS DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI 24 KEC. GUNUNG PATI KOTA SEMARANG TAHUN 2015

oee
sepat atletik
Pembimbing: Wan Hartono
7/2 2015
pr

Menyetujui
 Ketua Jurusan

 Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
 NIP. 196109031988031002

Semarang, 5 Februari 2015
 Yang mengajukan,


 MUH. FATKHUN NUR ROHMAN
 NIM. 6101411162



Lampiran 2

SURAT KEPUTUSAN PEMBIMBING



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 251/FIK/2015
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

Menimbang : Bahwa untuk mempertancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 17 Februari 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Drs Uen Hartawan, M.Pd
NIP : 195304111983031001
Fangka/Golongan : IV/B
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : MUH. FATKHUN NUR ROHMAN
NIM : 5101411162
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN VOLKAS DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI 24 KEC. GUNUNG PATI KOTA SEMARANG TAHUN 2015

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

DIPAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 27 Februari 2015


Dekan
Dr. H. Hary Damono, M.Si.
NIP. 191985031001

510141162
FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 3

SURAT IJIN OBSERVASI


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Gedung F1 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang, Telp/Fax: 024-8509007
 Email: fik_unnes@unnes.ac.id, Website: http://fik.unnes.ac.id

Nomor : 754/UN37.1.6/LT/2015
Hal : Observasi Skripsi

Yth. Kepala SMP N 24 Semarang
Di : Semarang

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Muh Fatkhun Nur R
NIM : 6101411162
Semester : VIII (Delapan)
Jur / Prodi : PJKR / S1 FIK UNNES

Diperkenankan mengadakan Observasi untuk memenuhi tugas penulisan skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 11 Febuari 2015
a.n. Dekan
M. Hantu Dekan Bidang Akademik,

Desug Kustiadi, M.Kes
NIM 016410231990021001



Tembusan :

1. Dekan
2. Ketua Jurusan PJKR
FIK UNNES

No. Dokumen FM-01-AKD-03

Lampiran 4

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN OBSERVASI

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 24 SEMARANG
Jl. Pramuka 1 Gunungpati, Semarang ☎ (024) 6921570

SURAT KETERANGAN

Nomor: 423.4/087/III/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 24 Semarang menerangkan bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES :

Nama : Muh Fatkhun Nur R

NIM : 6101411162

Telah melaksanakan Observasi di SMP Negeri 24 Semarang dalam rangka penulisan skripsi pada bulan Februari 2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 4 Maret 2015
Kepala

Drs. Puryadi, M. Pd
NIP. 19640823 198902 1 001



Lampiran 5

SURAT IJIN PENELITIAN

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Gedung FI Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024-8508007 Laman: http://fik.unnes.ac.id surel: fik_unnes@telkom.net
Nomor	: 2130/UM/37.1.6/LI/2015
Lamp.	:
Hal	: Ijin Penelitian
Kepada Yth. Kepala SMP N 24 Semarang di SMP N 24 Semarang	
Dengan Hormat, Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:	
Nama	: MUH. FATKHUN NUR ROHMAN
NIM	: 6101411162
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik	: PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN VOLIBOX DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PADA SISWA SMP NEGERI 24 KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG TAHUN 2015
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
	
Semarang, 1 April 2015 Dekan Dr. H. Harry Pramono, M.Si. NIP. 195910191985031001	

Lampiran 6

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 24 SEMARANG
Jl. Pramuka 1 Gunungpati, Semarang ☎ (024) 6921570

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.4/198/IV/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 24 Semarang menerangkan bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES :

Nama : Muh. Fatkhun Nur Rohman

NIM : 6101411162

Telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 24 Semarang dalam rangka penyusunan Skripsi pada bulan April dengan judul:

"Pengembangan Model Permainan Volibox Dalam Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa SMP Negeri 24 Kecamatan Gnungpati Kota Semarang Tahun 2015 "

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



28 April 2015

Kepala

Drs. Pujiwati, M. Pd

NIP. 19642308 198902 1 001

Lampiran 7

LEMBAR EVALUASI AHLI PERMAINAN

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN VOLIBOX DALAM PEMBELAJARAN
BOLA VOLI PADA SISWA SMP NEGERI 24 SEMARANG KECAMATAN
GUNUNGPATI KOTA SEMARANG TAHUN 2015**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Bola Voli
Sasaran Program : Siswa SMP Negeri 24 Semarang
Evaluator : Agung Wahyudi, S.Pd.,M.Pd.
Tanggal : *24 Maret 2015*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan volibox pada permainan bola voli yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas dan ahli Pembelajaran
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara dengan memberi tanda "v" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Lanjutan Lampiran 7

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.			✓			
2	Kejelasan petunjuk permainan.			✓			
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				✓		
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				✓		
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				✓		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.			✓			
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				✓		
10	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.			✓			
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.			✓			

Lanjutan Lampiran 7

12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.			✓		
13	Mendorong siswa aktif bergerak.				✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan volibox				✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan bola voli volibox				✓	

B. Saran untuk Perbaiki Model Permainan

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan, mohon dituliskan dengan singkatan dan kalimat yang jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	² 1. Depth ball	³ Tidak jelas	⁴ Perjelas atau main berbentuk oval bentuk
2	Jervis	Belum mengop mendit berhij tingkat fibroyul gerek	
3	Ball	upms	disemik

Lanjutan Lampiran 7

C. Komentar dan Saran umum

Atm permainan lebih jitu &
 dan prob atn mis nya
 menjadi permie lebih mude
 indy & nip sim -

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan/uji coba kelompok kecil tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan/uji coba kelompok kecil dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan/uji coba kelompok kecil.

(mohon beri tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Semarang, 24 Maret.....2015

Evaluator



Agung Wahyudi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19770908 200501 1 001

Lampiran 8

LEMBAR EVALUASI AHLI PENJAS 1

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN VOLIBOX DALAM PEMBELAJARAN
BOLA VOLI PADA SISWA SMP NEGERI 24 SEMARANG KECAMATAN
GUNUNGPATI KOTA SEMARANG TAHUN 2015**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Bola Voli
Sasaran Program : Siswa SMP Negeri 24 Semarang
Evaluator : Drs. Ahmad Kristanto
Tanggal : 14 April 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan volibox pada permainan bola voli yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas dan ahli Pembelajaran
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara dengan memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Lanjutan Lampiran 8

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan.				✓		
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				✓		
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.					✓	
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				✓		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					✓	
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				✓		
10	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				✓		
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.					✓	

Lanjutan Lampiran 8

12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.					✓
13	Mendorong siswa aktif bergerak.				✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan volibox				✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan bola voli volibox				✓	

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan, mohon dituliskan dengan singkatan dan kalimat yang jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4

Lanjutan Lampiran 8

C. Komentar dan Saran umum

AKAN LEBIH BAIK KALAU DALAM UJI COBA
DILAKUKAN PADA KELAS YG SAMA
LEBIH DARI SATU KALI,
PERINGSA SAMA LEBIH MEMAHAMI
ATURAN DAN CARA MAIN YG BAIK
DAN MENARIK.

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan/uji coba lapangan.

(mohon beri tanda "√" pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Semarang, 14 April 2015

Evaluator



Drs. Ahmad Kristanto

NIP. 195808011988031003

Lampiran 9

LEMBAR EVALUASI AHLI PENJAS 2

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN VOLIBOX DALAM PEMBELAJARAN
BOLA VOLI PADA SISWA SMP NEGERI 24 SEMARANG KECAMATAN
GUNUNGPATI KOTA SEMARANG TAHUN 2015**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Bola Voli
Sasaran Program : Siswa SMP Negeri 24 Semarang
Evaluator : Bambang Supono
Tanggal : 14 April 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan volibox pada permainan bola voli yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas dan ahli Pembelajaran
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara dengan memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Lanjutan Lampiran 9

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.					✓	
2	Kejelasan petunjuk permainan.			✓			
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.					✓	
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				✓		
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				✓		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.					✓	
10	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				✓		
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				✓		

Lanjutan Lampiran 9

12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.					✓	
13	Mendorong siswa aktif bergerak.					✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan volibox					✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan bola voli volibox					✓	

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan, mohon dituliskan dengan singkatan dan kalimat yang jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
1.	Servis	Siswa Putri masih banyak yang tidak melewati net	Sebaiknya siswa putri diperbolehkan servis didalam lapangan di belakang garis batas antara posisi pemain 2 dan 1
2.	Passing	Masih banyak siswa yang kesulitan melakukan passing terutama penempatan	Kalau bisa membantu kebetor 1 kali diperbolehkan dimajukan lagi dengan syarat yang melakukan passing adalah pemain yang bertanggung jawab didalam ber tersebut.

Lanjutan Lampiran 9

C. Komentar dan Saran umum

Secara keseluruhan permainan layak dimainkan anak SMP dan untuk perbaikan disesuaikan dengan saran.

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan/uji coba lapangan.

(mohon beri tanda "√" pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Semarang, 14 April 2015

Evaluator


Bambang Riyono
NIP. 19620909 198603 1007

Lampiran 10

KISI-KISI WAWANCARA OBSERVASI

Aspek yang diteliti	Indikator	Sub Indikator
Pelaksanaan Pembelajaran Bola Voli	1. Pembelajaran	1. Model pembelajaran bola voli 2. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran bola voli 3. Hambatan saat pembelajaran bola voli
	2. Sarana dan Prasarana	1. Lapangan yang digunakan 2. Alat pembelajaran
	3. Minat Siswa	1. Pemahaman terhadap materi pembelajaran bola voli 2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran bola voli

LAMPIRAN 11**DAFTAR PERTANYAAN
WAWANCARA GURU PENJASORKES**

Nama : Drs. Ahmad Kristanto

Sekolah : SMP Negeri 24 Semarang

1. Bagaimana cara bapak mengajarkan pembelajaran bola voli tersebut?
2. Materi apa saja yang di ajarkan dalam pembelajaran bola voli?
3. Bagaimana bapak mengajarkan peraturan dalam bermain bola voli ketika pembelajaran?
4. Apakah hambatan bapak ketika mengajar materi bola voli?
5. Apakah bapak melakukan modifikasi dalam pembelajaran bola voli?
6. Bagaimana sarana dan prasarana yang ada di sekolah dalam mendukung pembelajaran bola voli?
7. Bagaimana bapak memanfaatkan sarana dan prasarana untuk mendukung dalam pembelajaran?
8. Apakah siswa sudah bekerjasama dalam pembelajaran bola voli?
9. Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran bola voli?

Lampiran 12**HASIL WAWANCARA GURU PENJASORKES**

Nama : Drs. Ahmad Kristanto

Sekolah : SMP Negeri 24 Semarang

1. Bagaimana cara bapak mengajarkan pembelajaran bola voli tersebut?

Pada pembelajaran bola voli memfokuskan pada penguasaan teknik dasar seperti passing, siswa saling berhadapan dan bergantian memberikan umpan dengan dilempar untuk dipassing oleh teman didepannya. Setelah siswa mulai bosan mulailah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain bola voli dilapangan, sedangkan pemain yang tidak ikut main melakukan pendinginan.

2. Materi apa saja yang di ajarkan dalam pembelajaran bola voli?

Sudah jelas materi yang diajarkan dalam pembelajaran bola voli adalah passing bawah, passing atas dan servis, untuk block dan speck belum diajarkan.

3. Bagaimana bapak mengajarkan peraturan dalam bermain bola voli ketika pembelajaran?

Setelah melakukan drill passing atau servis biasanya siswa meminta untuk bermain permainan bola voli, di saat itulah siswa belajar peraturannya juga.

4. Apakah hambatan bapak ketika mengajar materi bola voli?

Untuk siswa putri seringkali kesulitan dalam melakukan passing, dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Sedangkan untuk siswa putra ketika bermain bola voli seringkali tidak mempedulikan rotasinya sehingga ketika melakukan servis terkadang berebut apalagi ketika tidak diperhatikan.

Lanjutan Lampiran 12

5. Apakah bapak melakukan modifikasi dalam pembelajaran bola voli?

Tidak, dalam pembelajaran bola voli saya menggunakan metode drill dan melakukan permainan bola voli yang penting anak dapat melakukan passing dan servis.

6. Bagaimana sarana dan prasarana yang ada di sekolah dalam mendukung pembelajaran bola voli?

Untuk sarana dan prasarana yang disiapkan oleh sekolah saya rasa sudah cukup lengkap.

7. Bagaimana bapak memanfaatkan sarana dan prasarana untuk mendukung dalam pembelajaran?

Saya memaksimalkan sarana dan prasarana dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk bermain permainan bola voli sehingga lapangan, net dan bola dapat dimanfaatkan dengan baik.

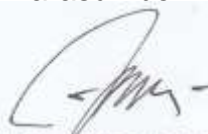
8. Apakah siswa sudah bekerjasama dalam pembelajaran bola voli?

Sudah, ketika melakukan drill passing otomatis siswa bekerjasama dengan teman yang lain untuk memberikan umpan.

9. Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran bola voli?

Ketika melakukan drill siswa aktif dalam melakukan passing untuk menguasai teknik itu perlu latihan yang berulang-ulang sehingga memaksa siswa untuk aktif.

Mengetahui,
Narasumber



Drs. Ahmad Kristanto
NIP. 195808011988031003

Lampiran 13

KISI-KISI OBSERVASI

Aspek yang diteliti	Indikator	Sub Indikator
Pelaksanaan Pembelajaran Bola Voli	1. Pembelajaran	1. Fasilitas atau media pembelajaran 2. Cara guru mengajar 3. Teknik mengajar atau kegiatan mengajar 4. Cara memberikan penilaian 5. Materi belajar apa saja 6. Minat siswa / keaktifan siswa dalam pembelajaran
	2. Sarana dan Prasarana	1. Lapangan yang digunakan 2. Alat pembelajaran
	3. Minat Siswa	1. Reaksi siswa terhadap pembelajaran 2. Pemahaman terhadap materi pembelajaran

Lampiran 14

HASIL OBSERVASI

1. Pembelajaran

1.1 Fasilitas atau media pembelajaran

Fasilitas atau media pembelajaran penjasorkes yang ada di SMP Negeri 24 Semarang bisa dikatakan lengkap, karena di SMP Negeri 24 Semarang memiliki lapangan basket, lapangan voli, lapangan futsal yang dijadikan dalam satu wilayah dan juga memiliki lapangan tenis meja. Untuk bola yang digunakan dalam pembelajaran juga sudah cukup, bola basket memiliki 6 bola, bola voli memiliki 8 yang siap digunakan, untuk net bola voli memiliki 2 buah dan cone yang tinggi memiliki 10 buah dan yang pendek 15 buah.

1.2 Cara guru mengajar

Cara guru mengajar di SMP Negeri 24 Semarang pertama guru mengumpulkan siswa dan dibariskan menjadi 4 sab dengan membedakan barisan laki-laki dan perempuan, kemudian berdoa, setelah berdoa guru mengabsen siswa, setelah itu guru menyuruh siswa melakukan pemanasan dengan melakukan lari 3 putaran lapangan dan melakukan peregangan dari kepala sampai kaki, dan hanya statis tidak menggunakan peregangan secara dinamis, setelah itu memberikan materi dimulai dari menjelaskan materi dan kemudian menyuruh siswa mempraktikannya, guru mengamati siswa dalam melakukan yang diperintahkan guru, dan setelah materi dirasa sudah cukup, guru memberikan permainan bola voli, ketika bermain bola voli anak tidak menggunakan rotasi pemain dan posisi dalam bermain juga masih sembarangan, sementara sebagian siswa bermain bola voli guru mengajak siswa yang tidak ikut bermain bola voli untuk melakukan pendinginan. Setelah waktunya hampir habis guru mengumpulkan siswa untuk evaluasi dan berdoa kemudian anak bisa kembali ke kelas.

1.3 Teknik Mengajar atau kegiatan mengajar

Teknik mengajar yang digunakan oleh guru penjasorkes masih menggunakan metode mengajar gaya komando kurangnya modifikasi baik alat maupun permainan yang menunjang pembelajaran penjasorkes.

Lanjutan Lampiran 14

1.4 Cara memberikan penilaian

Cara guru dalam memberikan penilaian yaitu setelah pertemuan kedua bisa juga setelah pertemuan ketiga setelah siswa paham materi yang disampaikan oleh guru dengan persentase sebagai berikut :

- Nilai Psikomotor
Nilai psikomotor berbobot 70% yaitu diperoleh siswa ketika siswa mampu melakukan apa yang tercantum dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diajarkan oleh guru dengan baik dan benar.
- Nilai Afektif
Nilai Afektif berbobot 20% yaitu diperoleh siswa ketika siswa mampu aktif dalam pembelajaran berani tanya kepada guru saat kurang paham apa yang disampaikan oleh guru dan mampu menjawab pertanyaan umpan balik yang dilakukan sebelum mengakhiri pembelajaran.
- Nilai Kognitif
Nilai kognitif berbobot 10% yaitu diperoleh siswa dari daftar hadir atau presensi dan tugas-tugas yang berikan oleh guru terhadap siswa yang dikerjakan di rumah

1.5 Materi belajar

Perangkat pembelajaran juga sudah disiapkan oleh guru dalam melakukan pembelajaran. Tetapi dalam pelaksanaannya guru menyesuaikan situasi di lapangan agar fasilitas yang tersedia di sekolah dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

1.6 Minat siswa / Keaktifan siswa dalam pembelajaran

Minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran yaitu siswa kurang aktif dalam bergerak dan malas untuk bertanya ketika tidak paham apa yang disampaikan oleh guru. Apabila guru bertanya apakah sudah paham anak-anak? Maka semua siswa menjawab sudah tetapi dalam kenyataannya masih ada beberapa siswa yang tidak paham dalam melakukan apa yang disampaikan oleh guru.

Lanjutan Lampiran 14

2. Sarana dan Prasarana

2.1 Lapangan yang digunakan

Di SMP Negeri 24 Semarang terdapat banyak sekali lapangan yang berguna untuk menyampaikan materi pembelajaran diantaranya ada lapangan basket, lapangan bola voli, lapangan lapangan futsal yang dijadikan satu dalam satu wilayah.

2.2 Alat pembelajaran

Alat pembelajaran yang dimiliki oleh SMP Negeri 24 Semarang termasuk lengkap dengan memiliki bola sepak, bola basket, bola voli, bola tenis meja, bet tenis meja, peluru, cakram, lembing, kerucut, tiang lompat tinggi, matras, tongkat estafet, dan meteran.

3. Minat Siswa


3.1 Reaksi siswa terhadap pembelajaran

Siswa melaksanakan setiap perintah guru tetapi siswa terkadang bercanda sendiri dan ada yang mengobrol ketika tidak diperhatikan oleh guru

3.2 Pemahaman terhadap materi pembelajaran

Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran terkadang tidak semua siswa bisa memahami apa yang disampaikan oleh guru. Siswa sering kali lupa setiap materi yang diajarkan guru ditanyakan kembali siswa tidak paham, hanya menjawab iya paham ketika guru bertanya. Kenyataannya mereka belum paham dan belum mengerti apa yang guru ajarkan hanya beberapa siswa yang mengerti maksud dari inti materi pembelajaran.

Mengetahui,
Guru Peniasorkes



Drs. Ahmad Kristanto
NIP. 195808011988031003

Lampiran 15**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah : SMP Negeri 24 Semarang
Mata Pembelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/ Semester : VIII (Delapan) / Genap
Alokasi Waktu : 2 x 2 x 40 Menit (2 x pertemuan)

Standar Kompetensi:

Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar :

Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan.

A. Tujuan Pembelajaran

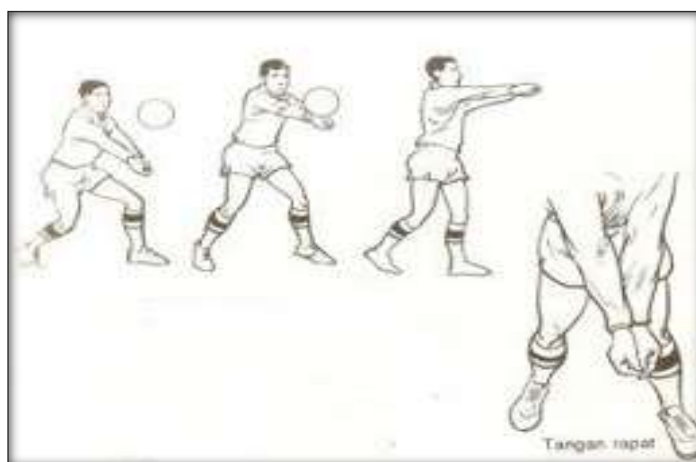
1. Melakukan doa sebelum memulai pembelajaran .
2. Menunjukkan sikap sportif dalam bermain.
3. Menunjukkan sikap disiplin selama mengikuti pembelajaran .
4. Mencari Informasi konsep gerak fundamental (passing bawah dan passing atas) menggunakan model permainan *volibox* dengan benar.
5. Melakukan konsep gerak fundamental (passing bawah dan passing atas) menggunakan model permainan *volibox* dengan benar.
6. Mencari Informasi konsep gerak fundamental (servis atas kepala dan servis bawah) menggunakan model permainan *volibox* dengan benar.

Lanjutan Lampiran 15

7. Melakukan konsep gerak fundamental (servis atas kepala dan servis bawah) menggunakan model permainan *volibox* dengan benar.
8. Bermain bola besar menggunakan model permainan *volibox* dengan menerapkan gerak fundamental (passing bawah, passing atas, servis atas kepala dan servis bawah) serta menerapkan peraturan yang dimodifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan rotasi posisi dalam bermain bola voli dan memupuk nilai ***kerjasama, percaya diri, jujur, tanggung jawab, sportif.***

B. Materi Pembelajaran

1. Gerak dasar fundamental (passing bawah bola voli) sebagai berikut :
 - (1) siap menunggu kedatangan bola, (2) lari menyongsong bola, posisi yang dituju sedemikian rupa, sehingga passing bawah dapat dilakukan ketika bola berada tepat di depan badan dan setinggi panggul, (3) gerakan tangan menyongsong bola (4) tangan dirapatkan dan tangan terentang (5) tubuh direntangkan menyongsong bola (6) bola dipantulkan dengan lengan bawah (7) ikuti gerakan bola

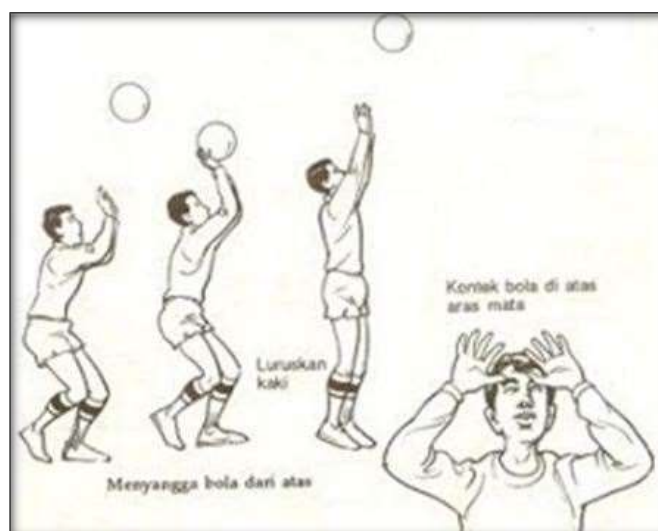


Gambar : Passing Bawah

Lanjutan Lampiran 15

2. Gerak dasar fundamental (passing atas bola voli) sebagai berikut :

(1) Sikap badan adalah sedemikian rupa sehingga dapat bergerak dengan cepat ke arah yang diinginkan, kaki sejajar, lutut ditekuk, tumit diangkat dan badan sedikit condong ke depan. Tangan siap di depan dada, telapak tangan menghadap ke arah bola di depan dahi, (2) pada waktu akan melakukan passing atas, segera badan bersiap, tangan menyongsong bola dengan bijak dan enak. Telapak tangan dan jari-jari membentuk setengah bulatan, jari-jari renggang dan diakhiri dengan ibu jari membentuk sudut, (3) pada saat bola dekat menuju ke telapak tangan jari-jari agak ditegangkan, lengan bawah agak ditarik ke belakang, kemudian digerakkan ke arah bola, (4) pada saat perkenaan dengan bola, telapak tangan dilecutkan dari pergelangan tangan. Pandangan ke arah jalannya bola. Sikap badan secara menyeluruh harus rileks dan gerakan tangan dan kaki harus selaras. Perlu diingat bahwa passing atas dapat dilakukan apabila bola datangnya setinggi bahu ke atas



Gambar : Passing Atas

Lanjutan Lampiran 15

3. Servis atas kepala

Pemain mengambil posisi berdiri tegak, kedua kaki dibuka agak lebar selebar bahu, agar keseimbangan dapat terjaga dengan baik. Apabila pemukul bola mengambil tangan kanan maka tangan kiri sebagai pemegang bola demikian juga sebaliknya. Kaki kiri berada di depan dengan sedikit menekuk lutut kaki, sedangkan kaki kanan berada di belakang. Tangan kiri memegang bola, sedangkan tangan kanan siap untuk memukul bola dengan cara bola diangkat oleh tangan kiri ke atas sedikit di atas kepala, tangan kanan ditarik ke belakang di atas bahu, badan tegak agak dicondongkan ke belakang. Setelah itu bola dipukul dengan kuat sehingga bisa bergerak dengan cepat melewati atas net ke lapangan lawan. Pandangan mata fokus pada bola yang akan dipukul

4. Servis bawah

Cara melakukan servis bawah adalah pemain mengambil posisi berdiri tegak dengan membuka kaki selebar bahu. Bila menservis bola tangan terkuat kanan maka tangan kiri sebagai pemegang bola. Kaki kiri berada di depan dengan sedikit menekukkan lutut, sedangkan kaki kanan berada di belakang lurus, badan agak dicondongkan ke depan dan pandangan ke arah lapangan yang dimana bola itu akan jatuh. Pemain mulai melambungkan bola dengan tangan kiri, kemudian tangan kanan diayunkan dengan kuat sehingga bola bisa terpukul dimana bola akan melambung kedepan lurus melewati net ke arah lapangan lawan.

Lanjutan Lampiran 15

5. Permainan Volibox

Model Permainan Volibox

Permainan *volibox* adalah permainan bola voli yang telah dimodifikasi dengan membagi daerah permainan menjadi enam bagian agar membantu siswa dalam memahami posisi dan rotasi pemain dan membantu melakukan komunikasi dengan teman satu tim. Permainan ini mempunyai tujuan khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang erat kaitannya dengan permainan bola voli. Tujuan tersebut diantaranya : Permainan ini dibentuk untuk menyiapkan siswa bermain bola voli dengan lapangan, peraturan dan strategi yang sebenarnya, mengenalkan siswa dengan rotasi dan posisi dalam permainan bola voli dan membantu siswa dalam melakukan komunikasi dengan teman satu timnya.

Fasilitas dan Peralatan

a. Bola

Bola yang digunakan dalam bermain volibox adalah bola voli yang sesungguhnya. Bola terbuat harus berbentuk bola (bulat), terbuat dari kulit atau kulit sintetis, memiliki lingkaran 56-67 cm, berat 260-280 dan dengan tekanan dalam 0,30-0,325 kg/cm.



Gambar Bola Volibox

Lanjutan Lampiran 15

b. Jaring/ net

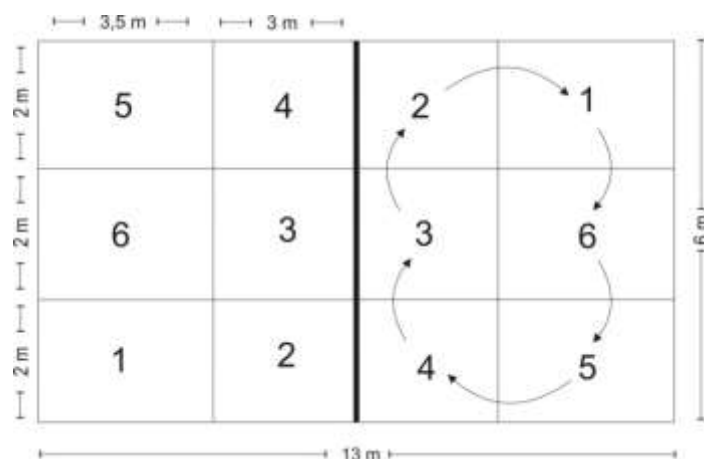
Jaring atau net menggunakan jaring pada permainan bola voli tetapi panjangnya di sesuaikan dengan lapangan volibox. Tinggi net dipasang tegak lurus di atas garis tengah, dengan ketinggian 2 m. Karena menggunakan net bola voli maka lebar net 1 m dan panjang 9,50-10 m, terbuat dari jalinan mata jala hitam 10 cm.



Gambar Net Volibox

c. Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan volibox adalah lapangan dengan ukuran panjang 13x6 meter dan membagi setiap daerah permainan menjadi 6 daerah dengan daerah yang dekat dengan net berukuran 3x2 meter dan daerah yang jauh dengan net berukuran 3,5x2 meter.



Gambar Lapangan Volibox

Lanjutan Lampiran 15

Peraturan Permainan Volibox

Peraturan Umum

8. Setiap tim terdiri dari 6 siswa yang memiliki daerah pertanggungjawabannya masing-masing.
9. Posisi pemain dalam permainan volibox adalah posisi 1 merupakan pemain yang berada di kanan belakang lapangan, selanjutnya secara berurutan posisi 2,3,4,5,6 mengikuti berlawanan arah jarum jam.
10. Daerah pertanggungjawaban setiap pemain ditentukan menggunakan rotasi pemain.
11. Setiap mendapatkan poin, posisi pemain selalu berputar searah jarum jam.
12. Bila sebuah tim berhasil memperoleh pindah bola, mereka berotasi satu posisi searah jarum jam.
13. Pindah bola terjadi ketika tim yang tidak melakukan servis memenangkan sebuah rally.
14. Tim yang menang ditentukan dengan memenangkan 2 babak. Satu babak setiap tim harus mendapat 15 poin.

Peraturan Khusus

Peraturan Melakukan Servis

5. Servis dilakukan pemain yang berada diposisi 1.
6. Servis dapat dilakukan dibelakang daerah pertanggungjawaban posisi 1, 6 dan 5, yang penting tetap dilakukan dibelakang garis belakang lapangan.
7. Tidak ada pemain yang melakukan servis 2 kali berturut-turut.
8. Servis dapat dilakukan dengan teknik dipukul atau menggunakan teknik dilempar dengan satu tangan.

Lanjutan Lampiran 15

Peraturan Melakukan Passing/Speke

8. Dalam satu relly, satu tim maksimal melakukan pukulan 5 kali dan minimal 2 kali pukulan, sehingga bola yang diterima dari lawan tidak boleh langsung dipukul kembali kepada lawan.
9. Dalam satu relly setiap pemain maksimal melakukan 2 kali pukulan, baik itu berturut-turut ataupun bergantian.
10. Apabila satu pemain melakukan passing 2 kali berturut-turut tidak diperbolehkan menyebrangkan bola ke daerah lawan.
11. Setiap pemain hanya berhak melakukan passing/speke didalam daerah pertanggungjawabannya.
12. Apabila dalam satu relly pemain telah melakukan passing 2 kali, otomatis tidak dapat melakukan passing lagi dalam relly tersebut didalam lapangan.
13. Daerah pertanggungjawaban pemain yang telah melakukan passing 2 kali dijaga oleh pemain berikutnya sesuai rotasi.
14. Pemain yang tidak dapat melakukan passing/speke dilapangan dalam suatu relly, diperbolehkan melakukan passing diluar lapangan secara bebas untuk membantu mengembalikan bola ke dalam lapangan atau menyebrangkan bola kedaerah lawan jika melakukan passing yang ke 5.

Peraturan yang Melakukan Block

4. Block dilakukan oleh pemain yang berada di posisi 2, 3, dan 4.
5. Block dapat dilakukan oleh satu sampai tiga pemain.
6. Bola hasil block tidak dihitung dalam pukulan.

Teknik yang Digunakan

Teknik yang digunakan dalam permainan volibox sama dengan permainan bola voli yang sudah ada yaitu servis, passing bawah, passing atas, speck/

Lanjutan Lampiran 15

smash dan block. Akan tetapi servis dalam permainan volibox dapat dilakukan dengan teknik dipukul atau dengan teknik dilempar dengan satu tangan. Untuk passing, speck/ smash dan block teknik yang digunakan sama dengan teknik dalam permainan bola voli yang sudah ada.

Cara Bermain

10. Permainan dimulai dari servis, servis dapat dilakukan menggunakan teknik dilempat dengan satu tangan atau menggunakan teknik dipukul.
11. Setelah bola menyebrang net, pemain yang bertanggungjawab menerima adalah pemain yang berada didalam daerah pertanggungjawaban yang sudah ditentukan, dimana bola itu datang.
12. Setelah bola pertama diterima, bola kedua dapat diberikan kepada teman untuk disebrangkan ke daerah lawan atau dipassing kembali ke teman, maksimal melakukan passing sebanyak 5 kali dalam satu tim untuk satu relly
13. Ketika bola menyebrang net, maka pemain yang bertanggungjawab menerima adalah pemain yang berada didalam daerah pertanggungjawaban yang sudah ditentukan, dimana bola itu datang.
14. Bola kedua dapat diterima oleh teman untuk disebrangkan ke daerah lawan atau diberikan kepada teman untuk dipassing kembali, maksimal melakukan passing sebanyak 5 kali dalam satu tim untuk satu relly.
15. Seterusnya begitu sampai bola mati.
16. Apabila bola mati di daerah lawan maka akan terjadi rotasi dan pemain yang melakukan servis adalah pemain yang berada di posisi 2. Apabila bola mati di daerah sendiri maka akan terjadi pindah bola.

Lanjutan Lampiran 15

17. Ketika lawan mendapatkan servis maka tim lawan melakukan rotasi dan yang melakukan servis adalah pemain yang berada diposisi 2.
18. Tim yang menang ditentukan dengan memenangkan 2 babak. Satu babak setiap tim harus mendapat 15 poin.

Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Kerjasama, siswa dapat bekerjasama dengan satu timnya dalam mengikuti pembelajaran
2. Sportivitas, siswa dapat mengakui kekalahan dengan lapang dada.
3. Kejujuran, siswa dapat bertanggung jawab saat melakukan pelanggaran.

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi
- Latihan
- Tanya Jawab

D. Langkah-langkah Pembelajaran

- Kegiatan awal (*10 menit*):
 1. Berbaris, berdoa, presensi, dan pemanasan menggunakan permainan kecil, lari mengelilingi lapangan dengan mengikuti petunjuk guru.
 2. Memberikan informasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran, diantaranya:
 - Gerak fundamental (passing bawah, passing atas, servis atas kepala dan servis bawah) menggunakan model permainan *volibox* dan peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan

Lanjutan Lampiran 15

- Bermain bola besar menggunakan model permainan *volibox* dengan menerapkan gerak fundamental (passing bawah, passing atas, servis atas kepala dan servis bawah) serta menerapkan peraturan yang dimodifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan rotasi posisi dalam bermain bola voli dan memupuk nilai ***kerjasama percaya diri , jujur, tanggung jawab, sportif.***
- Kegiatan Inti (50 menit) :

Pada proses pembelajaran gerak dasar fundamental (passing bawah, passing atas, servis atas kepala dan servis bawah), dapat dilakukan sebagai berikut :

Eksplorasi :

1. Guru menjelaskan gerak fundamental (passing bawah, passing atas, servis atas kepala dan servis bawah) yang digunakan dalam model permainan *volibox*
2. Siswa mempraktekkan gerak fundamental (passing bawah, passing atas, servis atas kepala dan servis bawah) dalam kelompok dengan mengikuti instruksi dari guru.

Elaborasi :

1. Guru menjelaskan cara bermain dan peraturan model permainan *volibox* dengan memberikan contoh langsung.
2. Siswa mempraktikkan model permainan *volibox*.

Konfirmasi :

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

1. Melakukan pengamatangerak fundamental (passing bawah, passing atas, servis atas kepala dan servis bawah) dalam model permainan *volibox*.

Lanjutan Lampiran 15

2. Mengevaluasi pembelajaran gerak fundamental (passing bawah, passing atas, servis atas kepala dan servis bawah) dalam model permainan *volibox*.
- Kegiatan Penutup(20 menit) :
 1. Pendinginan.
 2. Kembali ke kelas untuk mengisi kuesioner.
 3. Apersepsi dan memberikan penghargaan atas kerja siswa.
 4. Berdoa.


E. Sarana & Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Bola voli
- Lapangan *volibox*
- Peluit

Semarang,.....2015

Mengetahui,

Guru Penjasorkes



Drs. Ahmad Kristanto
NIP. 195808011988031003

Lampiran 16

KUESIONER SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN VOLIBOX DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PADA SISWA SMP NEGERI24 SEMARANG KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG TAHUN 2015

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang pada huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terima kasih.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah : SMP Negeri 24 Semarang
 Nama Siswa :
 Umur :
 Kelas :
 Jenis kelamin :

II. PERTANYAAN

A. KOGNITIF

1. Apakah kamu mengetahui cara bermain model permainan *volibox*?
 a. Ya b. Tidak
2. Apakah menurut kamu model permainan *volibox* merupakan permainan sulit?
 a. Ya b. Tidak
3. Apakah kamu dapat memahami peraturan dalam model permainan *volibox*?
 a. Ya b. Tidak
4. Apakah sebelum melakukan model permainan *volibox* membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?
 a. Ya b. Tidak
5. Apakah kamu mengetahui bagaimana cara mencetak poin dalam model permainan *volibox*?
 a. Ya b. Tidak
6. Apakah dalam model permainan *volibox*, kamu mengetahui rotasi posisi pemain?
 a. Ya b. Tidak

Lanjutan Lampiran 16

7. Apakah dalam model permainan *volibox* menggunakan sistem perhitungan *relly point*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Menurut kamu, apakah wasit itu dibutuhkan dalam model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Menurut kamu, apakah dalam bermain model permainan *volibox* dibutuhkan kerjasama dengan satu tim?
 - a. Ya
 - b. Tidak

B. AFEKTIF

1. Apakah model permainan *volibox* membuat kamu bersemangat dalam pembelajaran penjasorkes?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu merasa gembira setelah bermain model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah kamu merasa gembira setelah mendapat poin dalam bermain model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu bisa menghormati lawan bertanding dalam bermain model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah kamu akan mentaati peraturan selama bermain model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera meminta maaf?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam bermain model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah kamu bisa bekerja sama dengan teman satu tim ketika bermain model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah kamu bersedia bermain model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Lanjutan Lampiran 16**C. PSIKOMOTOR**

1. Apakah kamu dapat memainkan model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu dapat melakukan servis dalam bermain model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu dapat memberikan umpan kepada teman dalam model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman satu tim dalam bermain model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu dapat bergerak lincah ketika bermain model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah kamu dapat mencetak poin dalam bermain model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah kamu merasa kesulitan saat melewatkan bola diatas net ke daerah lawan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah model permainan *volibox* lebih mudah dimainkan dari pada permainan bola voli yang kamu kenal?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah selama bermain model permainan *volibox* kamu bisa melakukan passing bawah atau passing atas bola voli?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah kamu merasa kesulitan menerima servis dari lawan pada saat bermain model permainan *volibox*?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Lampiran 17

DATA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 24 SEMARANG

UJI COBA KELOMPOK KECIL

No.	Nama	Jenis Kelamin	Umur
1	Ananda Dwiki H. F.	L	14 Tahun
2	Dwi Candra S.	L	15 Tahun
3	Diki Mei Tiono	L	14 Tahun
4	Ocha Dea Andreanu	L	14 Tahun
5	Ibnu Wakhid Harvianto	L	14 Tahun
6	M. Rizal B.	L	14 Tahun
7	Galuh Pratama	L	14 Tahun
8	Vino Ardyansyah Felniawan	L	13 Tahun
9	Shelly Dewi R.	P	13 Tahun
10	Leslie Pratama Suci	P	14 Tahun
11	Lisa Budi Brilliana D	P	14 Tahun
12	Mirza Faza Afifathin Nikmah	P	14 Tahun

Lampiran 19

JAWABAN KUISIONER ASPEK AFEKTIFUJI COBA KELOMPOK KECIL

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ananda Dwiki H. F.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Dwi Candra S.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Diki Mei Tiono	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Ocha Dea Andreanu	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Ibnu Wakhid Harvianto	B	B	A	A	A	A	B	A	A	A
M. Rizal B.	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Galuh Pratama	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Vino Ardyansyah Felniawan	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Shelly Dewi R.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Leslie Pratama Suci	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Lisa Budi Brilliana D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Mirza Faza Afifathin Nikmah	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A

Lampiran 21

REKAPITULASI KUESIONER ASPEK KOGNITIF UJICoba KELOMPOK KECIL

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ananda Dwiki H. F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Diki Mei Tiono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Dwi Candra S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Galuh Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ibnu Wakhid Harvianto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Leslie Pratama Suci	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
Lisa Budi Brilliana D	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
M. Rizal B.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Mirza Faza Afifathin Nikmah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ocha Dea Andreanu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Shelly Dewi R.	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
Vino Ardyansyah Felniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah	12	10	12	12	10	12	12	10	12	12	114
Presentase	100	83.3	100	100	83.3	100	100	83.3	100	100	95

Lampiran 22

REKAPITULASI KUESIONER ASPEK AFEKTIF UJICOBA KELOMPOK KECIL

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ananda Dwiki H. F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Diki Mei Tiono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Dwi Candra S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Galuh Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ibnu Wakhid Harvianto	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7
Leslie Pratama Suci	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Lisa Budi Brilliana D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
M. Rizal B.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Mirza Faza Afifathin Nikmah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
Ocha Dea Andreanu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Shelly Dewi R.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Vino Ardyansyah Felniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH	10	11	12	12	12	12	11	11	12	12	115
Presentase	83.3	91.6	100	100	100	100	91.6	91.6	100	100	95.8

Lampiran 23

REKAPITULASI KUESIONER ASPEK PSIKOMOTOR UJICOBA KELOMPOK KECIL

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ananda Dwiki H. F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Diki Mei Tiono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Dwi Candra S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Galuh Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ibnu Wakhid Harvianto	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Leslie Pratama Suci	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	5
Lisa Budi Brilliana D	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	5
M. Rizal B.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Mirza Faza Afifathin Nikmah	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
Ocha Dea Andreanu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Shelly Dewi R.	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	6
Vino Ardyansyah Felniawan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
Jumlah	11	9	11	12	8	10	9	10	11	7	98
Presentase	91.6	75	91.6	100	66.6	83.3	75	83.3	91.6	58.3	81.6

Lampiran 24

REKAPITULASI HASIL KUESIONER

SISWA	SKOR ASPEK			TOTAL
	KOGNITIF	AFEKTIF	PSIKOMOTOR	
Ananda Dwiki H. F.	10	10	9	29
Diki Mei Tiono	10	10	9	29
Dwi Candra S.	10	10	10	30
Galuh Pratama	10	10	10	30
Ibnu Wakhid Harvianto	10	7	9	26
Leslie Pratama Suci	7	10	5	22
Lisa Budi Brilliana D	9	10	5	24
M. Rizal B.	10	9	9	28
Mirza Faza Afifathin Nikmah	10	9	8	27
Ocha Dea Andreanu	10	10	10	30
Shelly Dewi R.	8	10	6	24
Vino Ardyansyah Felniawan	10	10	8	28
Jumlah	114	115	98	327
Presentase	95	95.8	81.6	90.8

Lampiran 25

REKAPITULASI UJI COBA KELOMPOK KECIL

ASPEK KOGNITIF			
NO			%
1	Positif	114	95
2	Negatif	6	5
	Total	120	100%

ASPEK AFEKTIF			
NO			%
1	Positif	115	95.8
2	Negatif	5	4.2
	Total	120	100%

ASPEK PSIKOMOTOR			
NO			%
1	Positif	98	81.6
2	Negatif	22	18.4
	Total	120	100%

Lampiran 26

DATA HASIL ANALISIS UJI COBA KELOMPOK KECIL (N : 12)

NO	PERTANYAAN	HASIL			
		JAWABAN	PRESENTASE	KRITERIA	MAKNA
1	Apakah kamu mengetahui cara bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
2	Apakah menurut kamu model permainan <i>volibox</i> merupakan permainan sulit?	TIDAK	83.3	Baik	Digunakan
3	Apakah kamu dapat memahami peraturan dalam model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
4	Apakah sebelum melakukan model permainan <i>volibox</i> membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
5	Apakah kamu mengetahui bagaimana cara mencetak poin dalam model permainan <i>volibox</i> ?	YA	83.3	Baik	Digunakan
6	Apakah dalam model permainan <i>volibox</i> , kamu mengetahui rotasi posisi pemain?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
7	Apakah dalam model permainan <i>volibox</i> menggunakan sistem perhitungan <i>relly point</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
8	Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam model permainan <i>volibox</i> ?	YA	83.3	Baik	Digunakan
9	Menurut kamu, apakah wasit itu dibutuhkan dalam model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
10	Menurut kamu, apakah dalam bermain model permainan <i>volibox</i> dibutuhkan kerjasama dengan satu tim?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
11	Apakah model permainan <i>volibox</i> membuat kamu bersemangat dalam pembelajaran penjasorkes?	YA	83.3	Baik	Digunakan

Lanjutan Lampiran 26

12	Apakah kamu merasa gembira setelah bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	91.6	Sangat Baik	Digunakan
13	Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
14	Apakah kamu merasa gembira setelah mendapat poin dalam bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
15	Apakah kamu bisa menghormati lawan bertanding dalam bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
16	Apakah kamu akan mentaati peraturan selama bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
17	Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera meminta maaf?	YA	91.6	Sangat Baik	Digunakan
18	Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	91.6	Sangat Baik	Digunakan
19	Apakah kamu bisa bekerja sama dengan teman satu tim ketika bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
20	Apakah kamu bersedia bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
21	Apakah kamu dapat memainkan model permainan <i>volibox</i> ?	YA	91.6	Sangat Baik	Digunakan
22	Apakah kamu dapat melakukan servis dalam bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	75	Baik	Digunakan
23	Apakah kamu dapat memberikan umpan kepada teman dalam model permainan <i>volibox</i> ?	YA	91.6	Sangat Baik	Digunakan
24	Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman satu tim dalam bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan

Lanjutan Lampiran 26

25	Apakah kamu dapat bergerak lincah ketika bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	66,6	Cukup Baik	Digunakan (Bersyara)
26	Apakah kamu dapat mencetak poin dalam bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
27	Apakah kamu merasa kesulitan saat melewatkan bola diatas net ke daerah lawan?	TIDAK	75	Baik	Digunakan
28	Apakah model permainan <i>volibox</i> lebih mudah dimainkan dari pada permainan bola voli yang kamu kenal?	YA	83,3	Baik	Digunakan
29	Apakah selama bermain model permainan <i>volibox</i> kamu bisa melakukan passing bawah atau passing atas bola voli?	YA	91,6	Sangat Baik	Digunakan
30	Apakah kamu merasa kesulitan menerima servis dari lawan pada saat bermain model permainan <i>volibox</i> ?	TIDAK	58,3	Cukup Baik	Digunakan (Bersyara)
	RATA-RATA		90,8	Sangat Baik	Digunakan

Lampiran 27

**DATA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 24 SEMARANG
UJI COBA KELOMPOK BESAR**

No.	Nama	Jenis Kelamin	Umur
1	Ananda Dwiki H. F.	L	14 Tahun
2	Aslih Sakti Nano	P	14 Tahun
3	Candrika Mayang Kumalasari	P	13 Tahun
4	Diki Mei Tiono	L	14 Tahun
5	Disya Amalia	P	14 Tahun
6	Dwi Candra S.	L	15 Tahun
7	Dwi Yanti Y. R.	P	14 Tahun
8	Galuh Pratama	L	14 Tahun
9	Ibnu Wakhid Harvianto	L	14 Tahun
10	Leslie Pratama Suci	P	14 Tahun
11	M. Arjun W.	L	13 Tahun
12	M. Rizal B.	L	14 Tahun
13	Mirza Faza Afifathin Nikmah	P	14 Tahun
14	Nabila Ikhous Syarifah	P	13 Tahun
15	Nanda Arya S.	P	13 Tahun
16	Ocha Dea Andreanu	L	14 Tahun
17	Oktaviyana Alan Syah	L	14 Tahun
18	Rafika Rahma Maulinda	P	13 Tahun
19	Rio Wahyu S	L	15 Tahun
20	Risma Nur L.	P	15 Tahun
21	Rizki Kurniawati	P	14 Tahun
22	Shelly Dewi R.	P	13 Tahun
23	Silvani Megs Rendita	P	14 Tahun
24	Vino Ardyansyah Felniawan	L	13 Tahun

Lampiran 28

JAWABAN KUISIONER ASPEK KOGNITIF UJI COBA KELOMPOK BESAR

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ananda Dwiki H. F.	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Aslih Sakti Nano	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Candrika Mayang Kumalasari	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Diki Mei Tiono	A	B	A	A	A	A	B	A	A	A
Disya Amalia	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A
Dwi Candra S.	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Dwi Yanti Y. R.	A	B	B	A	B	A	A	A	A	A
Galuh Pratama	A	B	A	A	A	A	B	A	A	B
Ibnu Wakhid Harvianto	A	B	A	A	A	A	B	A	A	A
Leslie Pratama Suci	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
M. Arjun W.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
M. Rizal B.	A	B	A	A	A	A	B	A	A	B
Mirza Faza Afifathin Nikmah	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A
Nabila Ikhous Syarifah	A	A	B	A	B	A	A	A	A	A
Nanda Arya S.	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Ocha Dea Andreanu	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Oktaviyana Alan Syah	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Rafika Rahma Maulida	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Rio Wahyu S	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Risma Nur L.	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Rizki Kurniawati	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Shelly Dewi R.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Silvani Megs Rendita	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Vino Ardyansyah Felniawan	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A

Lampiran 29

Lampiran 31

REKAPITULASI KUESIONER ASPEK KOGNITIF UJICOBA KELOMPOK BESAR

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ananda Dwiki H. F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Aslih Sakti Nano	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Candrika Mayang Kumalasari	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Diki Mei Tiono	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Disya Amalia	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
Dwi Candra S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Dwi Yanti Y. R.	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
Galuh Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Ibnu Wakhid Harvianto	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Leslie Pratama Suci	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
M. Arjun W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
M. Rizal B.	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	7
Mirza Faza Afifathin Nikmah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Nabila Ikhous Syarifah	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	7
Nanda Arya S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ocha Dea Andreanu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Oktaviyana Alan Syah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Rafika Rahma Maulida	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Rio Wahyu S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Risma Nur L.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Rizki Kurniawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Shelly Dewi R.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Silvani Megs Rendita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Vino Ardyansyah Felniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH	24	19	21	23	22	24	21	24	24	22	224
PRESENTASE	100	79.1	87.5	95.8	91.6	100	87.5	100	100	91.6	93.3

Lampiran 32

REKAPITULASI KUESIONER ASPEK AFEKTIF UJICOBA KELOMPOK BESAR

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ananda Dwiki H. F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Aslih Sakti Nano	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Candrika Mayang Kumalasari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Diki Mei Tiono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Disya Amalia	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
Dwi Candra S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Dwi Yanti Y. R.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Galuh Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ibnu Wakhid Harvianto	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
Leslie Pratama Suci	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
M. Arjun W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
M. Rizal B.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Mirza Faza Afifathin Nikmah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Nabila Ikhous Syarifah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Nanda Arya S.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
Ocha Dea Andreanu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Oktaviyana Alan Syah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Rafika Rahma Maulida	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
Rio Wahyu S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Risma Nur L.	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
Rizki Kurniawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Shelly Dewi R.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
Silvani Megs Rendita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Vino Ardyansyah Felniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH	23	22	24	24	24	24	22	21	22	24	230
PRESENTASE	95.8	91.6	100	100	100	100	91.6	87.5	91.6	100	95.8

Lampiran 33

REKAPITULASI KUESIONER ASPEK PSIKOMOTOR UJI COBA KELOMPOK BESAR

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ananda Dwiki H. F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Aslih Sakti Nano	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Candrika Mayang Kumalasari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Diki Mei Tiono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Disya Amalia	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
Dwi Candra S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Dwi Yanti Y. R.	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
Galuh Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ibnu Wakhid Harvianto	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Leslie Pratama Suci	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
M. Arjun W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
M. Rizal B.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Mirza Faza Afifathin Nikmah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Nabila Ikhous Syarifah	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	3
Nanda Arya S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ocha Dea Andreanu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Oktaviyana Alan Syah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
Rafika Rahma Maulida	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7
Rio Wahyu S	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Risma Nur L.	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
Rizki Kurniawati	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	6
Shelly Dewi R.	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	4
Silvani Megs Rendita	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Vino Ardyansyah Felniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
JUMLAH	22	21	20	23	17	20	19	20	22	18	202
PRESENTASE	91.6	87.5	83.3	95.8	70.8	83.3	79.1	83.3	91.6	75	84.1

Lampiran 34

REKAPITULASI HASIL KUESIONER

SISWA	SKOR ASPEK			TOTAL
	KOGNITIF	AFEKTIF	PSIKOMOTOR	
Ananda Dwiki H. F.	10	10	10	30
Aslih Sakti Nano	9	9	10	28
Candrika Mayang Kumalasari	9	10	10	29
Diki Mei Tiono	9	10	10	29
Disya Amalia	9	8	8	25
Dwi Candra S.	10	10	9	29
Dwi Yanti Y. R.	8	10	7	25
Galuh Pratama	9	10	10	29
Ibnu Wakhid Harvianto	9	9	9	27
Leslie Pratama Suci	10	10	8	28
M. Arjun W.	10	10	10	30
M. Rizal B.	7	10	9	26
Mirza Faza Afifathin Nikmah	9	9	10	28
Nabila Ikhous Syarifah	7	10	3	20
Nanda Arya S.	10	9	10	29
Ocha Dea Andreanu	10	10	9	29
Oktaviyana Alan Syah	10	10	8	28
Rafika Rahma Maulida	10	9	7	26
Rio Wahyu S	10	10	9	29
Risma Nur L.	10	8	8	26
Rizki Kurniawati	10	10	6	26
Shelly Dewi R.	9	9	4	22
Silvani Megs Rendita	10	10	9	29
Vino Ardyansyah Felniawan	10	10	9	29
JUMLAH	224	230	202	656
PRESENTASE	93.3	95.8	84.1	91.1

Lampiran 35

REKAPITULASI UJI COBA KELOMPOK BESAR

ASPEK KOGNITIF			
NO			%
1	Positif	224	93.3
2	Negatif	16	6.7
	Total	240	100%

ASPEK AFEKTIF			
NO			%
1	Positif	230	95.8
2	Negatif	10	4.2
	Total	240	100%

ASPEK PSIKOMOTOR			
NO			%
1	Positif	202	84.1
2	Negatif	38	15.9
	Total	240	100%

Lampiran 36

DATA HASIL ANALISIS UJICOBA KELOMPOK BESAR (N : 24)

NO	PERTANYAAN	HASIL			
		JAWABAN	PRESENTASE	KRITERIA	MAKNA
1	Apakah kamu mengetahui cara bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
2	Apakah menurut kamu model permainan <i>volibox</i> merupakan permainan sulit?	TIDAK	79.1	Baik	Digunakan
3	Apakah kamu dapat memahami peraturan dalam model permainan <i>volibox</i> ?	YA	87.5	Baik	Digunakan
4	Apakah sebelum melakukan model permainan <i>volibox</i> membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?	YA	95.8	Sangat Baik	Digunakan
5	Apakah kamu mengetahui bagaimana cara mencetak poin dalam model permainan <i>volibox</i> ?	YA	91.6	Sangat Baik	Digunakan
6	Apakah dalam model permainan <i>volibox</i> , kamu mengetahui rotasi posisi pemain?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
7	Apakah dalam model permainan <i>volibox</i> menggunakan sistem perhitungan <i>relly point</i> ?	YA	87.5	Baik	Digunakan
8	Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
9	Menurut kamu, apakah wasit itu dibutuhkan dalam model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
10	Menurut kamu, apakah dalam bermain model permainan <i>volibox</i> dibutuhkan kerjasama dengan satu tim?	YA	91.6	Sangat Baik	Digunakan
11	Apakah model permainan <i>volibox</i> membuat kamu bersemangat dalam pembelajaran penjasorkes?	YA	95.8	Sangat Baik	Digunakan
12	Apakah kamu merasa gembira setelah bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	91.6	Sangat Baik	Digunakan

Lanjutan Lampiran 36

13	Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
14	Apakah kamu merasa gembira setelah mendapat poin dalam bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
15	Apakah kamu bisa menghormati lawan bertanding dalam bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
16	Apakah kamu akan mentaati peraturan selama bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
17	Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera meminta maaf?	YA	91.6	Sangat Baik	Digunakan
18	Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	87.5	Baik	Digunakan
19	Apakah kamu bisa bekerja sama dengan teman satu tim ketika bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	91.6	Sangat Baik	Digunakan
20	Apakah kamu bersedia bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
21	Apakah kamu dapat memainkan model permainan <i>volibox</i> ?	YA	91.6	Sangat Baik	Digunakan
22	Apakah kamu dapat melakukan servis dalam bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	87.5	Baik	Digunakan
23	Apakah kamu dapat memberikan umpan kepada teman dalam model permainan <i>volibox</i> ?	YA	83.3	Baik	Digunakan
24	Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman satu tim dalam bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	95.8	Sangat Baik	Digunakan
25	Apakah kamu dapat bergerak lincah ketika bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	70.8	Baik	Digunakan
26	Apakah kamu dapat mencetak poin dalam bermain model permainan <i>volibox</i> ?	YA	83.3	Baik	Digunakan

Lanjutan Lampiran 36

27	Apakah kamu merasa kesulitan saat melewatkan bola diatas net ke daerah lawan?	TIDAK	79.1	Baik	Digunakan
28	Apakah model permainan volibox lebih mudah dimainkan dari pada permainan bola voli yang kamu kenal?	YA	83.3	Baik	Digunakan
29	Apakah selama bermain model permainan <i>volibox</i> kamu bisa melakukan passing bawah atau passing atas bola voli?	YA	91.6	Sangat Baik	Digunakan
30	Apakah kamu merasa kesulitan menerima servis dari lawan pada saat bermain model permainan <i>volibox</i> ?	TIDAK	75	Baik	Digunakan
	RATA-RATA		91.1	Sangat Baik	Digunakan

Lampiran 37

DOKUMENTASI



Observasi Wawancara dengan Guru Penjasorkes



Lapangan Volibox



Net Volibox



Berdoa

Lanjutan Lampiran 37



Pemanasan



Melakukan Lari



Penjelasan Materi

Lanjutan Lampiran 37



Siswa Putri Melakukan Servis



Siswa Putra Melakukan Servis



Melakukan Passing Bawah



Melakukan Passing Atas

Lanjutan Lampiran 37



Saat Melakuakan Speke



Pengisian Kuesioner