



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
PENJASORKES MELALUI PERMAINAN *CROSS VOLLEY*
BALL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI
KETANON SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN
2014**

SKRIPSI

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

**oleh
Agung Priyono
6101411118**

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



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
PENJASORKES MELALUI PERMAINAN *CROSS VOLLEY*
BALL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI
KETANON SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN
2014**

SKRIPSI

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

**oleh
Agung Priyono
6101411118**

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

ABSTRAK

Agung Priyono. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan Cross Volley Ball Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan Tahun 2015. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs.H.Bambang Priyono, M.Pd.
Kata kunci: pengembangan, permainan bola voli, *Cross Volley Ball*.

Latar belakang dalam penelitian ini adalah pembelajaran permainan bola voli bagi siswa Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan dalam pelaksanaannya masih menghadapi kendala, sehingga tidak dapat dilaksanakan sesuai standar permainan bola voli. Dari hasil observasi awal dilapangan peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran penjasorkes sebagai berikut yaitu kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran permainan bola voli dan proses pembelajaran siswa dalam permainan bola voli. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana “Produk Hasil Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan *Cross Volley Ball* Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan Tahun 2014 ?”. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa model pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan *Cross Volley Ball* bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan.

Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dari Borg & Gall yaitu: (1) melakukan penelitian dan pengumpulan data (*research and information*) yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal (uji coba skala kecil) uji coba skala kecil dengan menggunakan 12 subyek uji coba, satu ahli penjas, dan dua ahli pendidikan jasmani. Selama uji coba diadakan pengamatan dan pengedaran angket atau kuesioner bagi ahli pendidikan jasmani maupun subyek, (5) revisi uji skala kecil berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk awal, (6) uji coba lapangan skala besar yaitu dengan 26 subyek uji coba, (7) penyempurnaan produk akhir (*final produk reversion*), (8) implementasi yaitu melaporkan hasil dalam bentuk pengolahan data kuesioner atau angket.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli penjas 84% (baik), ahli pembelajaran I 82,67% (baik), dan ahli pembelajaran II 80% (baik), uji coba kelompok kecil 82 % (baik), dan uji coba lapangan 86% (baik).

Dari data yang dihasilkan dari uji skala kecil dan uji lapangan mengalami kenaikan dengan selisih 4%. maka dapat disimpulkan bahwa model permainan bola voli *Cross Volley Ball* ini dapat digunakan pada pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan. Saran bagi guru penjasorkes di Sekolah Dasar dapat menggunakan produk model permainan bola voli *Cross Volley Ball* sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, Saya:

Nama : Agung Priyono

NIM : 6101411118

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jamani Kesehatan dan Rekreasi/ PJKR S1

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASORKES
MELALUI PERMAINAN *CROSS VOLLEY BALL* BAGI SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI KETANON SRAGI
KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN 2014

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 merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya 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, 8 juni 2015

METERAI
TEMPEL
DEDADF1
5000
RIBU RUPIAH

Yang menyatakan,

Agung Priyono

NIM. 6101411118

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Agung Priyono NIM 6101411118 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1. Judul Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan *Cross Volley Ball* Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis 11 Juni 2015.

Panitia Ujian



Dr. H. Harry Pramono, M.Si.

NIP. 195910191985031001



Supriyono, S.Pd. M.Or.

NIP.19720127 199802 1 001

Dewan Penguji

1. **Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes.** (Ketua)

NIP.19590603 198403 2 001

2. **Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd.** (Anggota)

NIP.196510201991031002

3. **Drs. H. Bambang Priyono, M.Pd.** (Anggota)

NIP.196004221986011001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- ❖ Jangan berhenti bermimpi, karena orang seperti kita hanya bisa hidup dengan memperjuangkan mimpi – Arai (teman Andreas Hirata) Laskar Pelangi.
- ❖ Berusaha dan berdoa serta berikhtiar Allah akan selalu memberikan jalan yang terbaik – Agung Priyono.

PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta orang tua saya Bapak Kasdolah dan Ibu Patonah, terimakasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang, serta nasihat.
2. Dosen-dosen FIK yang selalu memberikan bimbingan.
3. Yang tercinta saudaraku Sudarno, Sri Mulyati, Suyanto dan Masruri.
4. Keluarga besar persaudaraan setia hati terate yang selalu memberikan bekal hidup bagi saya
5. Teman-teman PJKR angkatan 2011 dan almamater FIK UNNES tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan *Cross Volley Ball* Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan Tahun 2014. 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. Bambang Priyono, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, mendorong, membimbing, dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi.
5. Agung Wahyudi, S.Pd.M.Pd, selaku ahli penjas permainan yang selalu memberikan dorongan motivasi, petunjuk, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Masruri, S.Pd dan Ninik Ernawati, S.Pd selaku ahli pembelajaran penjasorkes sekolah dasar yang dengan penuh kesabaran meberikan kritik, saran, dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Siswa siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Ayah, Ibu, Saudaraku 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, 11 juni 2015

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Agung Priyono', written in a cursive style.

Agung Priyono

NIM. 6101411118

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1. 1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.1.1 Sarana Dan Prasarana.....	2
1.1.2 Proses Pembelajaran Siswa Dalam Permainan Bola Voli.....	2
1. 2 Perumusan Masalah.....	4
2.1.1 Pembatasan Masalah.....	4
1. 3 Tujuan Pengembangan	5
1. 4 Manfaat Pengembangan	5
1.4.1 Manfaat Secara Umum.....	5
1.4.2 Manfaat Secara Khusus.....	5

1.5	Spesifikasi Produk.....	6
1.6	Pentingnya Pengembangan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR		
2.1	Kajian Pustaka	8
2.1.1	Model Pembelajaran	8
2.1.2	Model Pembelajaran Rumpun Sosial (interaksi Sosial).....	9
2.1.3	Model Pembelajaran Rumpun Proses Informasi.....	10
2.1.4	Model Pembelajaran Rumpun Personal	10
2.1.5	Model Pembelajaran Rumpun Sistem Behavioral (tingkah laku).....	10
2.1.6	Pengertian Gerak	11
2.1.6.1	Kemampuan Gerak Dasar	11
2.1.6.2	Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar.....	12
2.1.6.3	Perkembangan Aktifitas Motorik Kasar (<i>gross motor ability</i>).....	12
2.1.6.4	Pengembangan Penguasaan Gerak Dasar Pada Fase Anak Besar (6-14 Tahun).....	13
2.1.6.5	Klasifikasi Keterampilan Gerak	14
2.1.6.6	Tinjauan Kemampuan Gerak Dasar Usia (11-14 Tahun).....	16
2.1.7	Modifikasi Dalam Pembelajaran Penjas	16
2.1.7.1	Pengertian Modifikasi	16
2.1.7.2	Struktur Modifikasi Permainan Olahraga	17

2.1.7.3	Keuntungan dari Pembelajaran Permainan dan Olahraga	18
2.1.7.4	Modifikasi Tujuan Pembelajaran.....	18
2.1.8	Pengertian Pendidikan Jasmani	19
2.1.9	Tujuan Pendidikan Jasmani.....	22
2.1.10	Dampak Psikologis dari Pendidikan Jasmani.....	23
2.1.11	Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani	24
2.1.12	Hakekat Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.....	24
2.1.13	Karakteristik Siswa Anak Usia 10-12 Tahun (Kelas V Sekolah Dasar)	28
2.1.13.1	Perkembangan Kognisi	28
2.1.13.2	Perkembangan Kemampuan Fisik.....	28
2.1.13.3	Pengembangan Psikis Anak Usia 10-12 Tahun.....	30
2.1.14	Permainan.....	31
2.1.15	Fungsi Permainan	32
2.2	Kerangka Berpikir.....	32

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1	Model Pengembangan	34
3.2	Prosedur Pengembangan.....	35
3.2.1	Analisis Kebutuhan.....	37
3.2.2	Pembuatan Produk Awal	37
3.2.3	Uji Coba Produk.....	37
3.2.4	Revisi Produk Pertama	38
3.2.5	Uji Coba Lapangan.....	38
3.2.6	Revisi Produk Akhir	39

3.2.7	Hasil Akhir	39
3.3	Uji Coba Produk	39
3.3.1	Desain Uji Coba	39
3.3.1.1	Evaluasi Ahli.....	39
3.3.1.2	Uji Coba Kelompok Kecil	39
3.3.1.3	Revisi Produk Pertama.....	40
3.3.1.4	Uji Coba Lapangan.....	40
3.3.2	Subjek Uji Coba.....	40
3.4	Rancangan Produk.....	40
3.5	Jenis Data	41
3.6	Instrumen Pengumpulan Data	41
3.7	Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1	Penyajian Hasil Uji Coba I	44
4.1.1	Diskripsi <i>Draft</i> Produk Awal	45
4.1.2	Validasi Ahli.....	53
4.1.2.1	Validasi <i>Draft</i> Produk Awal	53
4.1.2.2	Diskripsi Data Validasi Ahli	53
4.1.3	Revisi <i>Draft</i> Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil	54
4.1.4	Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	56
4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba I	58
4.3	Hasil Revisi Produk I	62
4.4	Penyajian Data Hasil Uji Coba II.....	63
4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba II	65

4.6	Prototipe Produk.....	69
BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian Prototipe Produk.....	74
5.2	Saran Pemanfaatan.....	75
5.2.1	Saran.....	75
5.2.2	Pemanfaatan.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....		78
LAMPIRAN-LAMPIRAN		80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Prosentase Hasil Analisis	43
4.1 Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli	54
4.2 Hasil Pengukuran Denyut Nadi sebelum dan sesudah Uji Skala Kecil.....	57
4.3 Hasil Pengukuran Denyut Nadi sebelum dan sesudah Uji Lapangan	64
4.4 Data Hasil Keseluruhan dari Evaluasi Ahli Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Lapangan	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Prosedur Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Developmen</i> (R&D).....	35
3.2 Prosedur Pengembangan Permainan <i>Cross Volley Ball</i> Melalui Pendekatan Perbedaan Sarana dan Prasarana yang di Modifikasi.....	36
4.1 Bentuk Lapangan <i>Cross Volley Ball</i> dan Ukuran Sebelum di Revisi.....	46
4.2 Bola <i>Cross Volley Ball</i>	47
4.3 Net <i>Cross Volley Ball</i>	48
4.4 Papan Kayu Alat Bantu <i>Passing</i> Permainan <i>Cross Volley Ball</i> ...	48
4.5 Posisi Permainan <i>Cross Volley Ball</i>	51
4.6 Rotasi Permainan <i>Cross Volley Ball</i>	51
4.7 Arah Laju Bola <i>Cross Volley Ball</i>	52
4.8 Lapangan Permainan <i>Cross Volley Ball</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Tema dan Judul Skripsi.....	80
2. Surat Penetapan Dosen Pembimbing	81
3. Surat Ijin Penelitian	82
4. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	83
5. Hasil Angket Pertanyaan dan jawaban Wawancara dengan Guru Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan.....	84
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	88
7. Lembar Evaluasi Ahli	95
8. Kuesioner Siswa	108
9. Tabel Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjas	114
10. Tabel Daftar Siswa Dalam Uji Skala Kecil dan Jumlah Denyut Nadi Sebelum dan Sesudah Kegiatan	116
11. Tabel Hasil Jawaban Kuesioner Siswa	117
12. Tabel Hasil Rekapitulasi Jawaban Angket Angket Siswa	120
13. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	123
14. Tabel Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	127
15. Tabel Daftar Siswa Dalam Uji Lapangan Beserta Jumlah Denyut Nadi Sebelum dan Sesudah Kegiatan	132
16. Tabel Jawaban Kuesioner Siswa	134
17. Tabel Hasil Rekapitulasi Angket Siswa	140
18. Tabel Hasil Uji Coba Lapangan.....	146

19. Tabel Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Besar.....	150
20. Dokumentasi.....	155

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah bagian yang integral secara keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang selaras, serasi, dan seimbang. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah kelompok mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atau kejuruan melalui aktifitas fisik. (Abdul Kadir Ateng, 1992:4).

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan disekolah memiliki peranan yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan, yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan belajar sepanjang hayat.

Penjasorkes diharap dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, pengetahuan nilai-nilai, (sikap-mental-emosional-sportifitas-spiritual-sosial, serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Bola voli sebagai materi permainan bola besar pilihan dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar kelas V, dalam pelaksanaannya bertujuan diantaranya mengembangkan keterampilan pengolahan dari dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani, serta pola hidup sehat, diharapkan memiliki keterampilan dasar untuk dapat bermain bola voli.

Permainan bola voli mulai diajarkan pada siswa kelas tinggi yaitu kelas V sekolah tinggi karena disamping merupakan materi yang ada dikurikulum, juga karena siswa kelas tinggi sudah mampu menguasai berbagai gerak.

Berdasarkan hasil observasi awal dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes menghadapi kendala diantaranya yaitu :

1.1.1 Sarana Dan Prasarana.

Tidak tersedianya sarana dan prasarana yang memadai seperti tidak memiliki lapangan yang standar, Peralatan pendukung dalam permainan bola voli tidak ada seperti net dan tiang net, Bola hanya satu dalam kondisi tidak layak digunakan.

1.1.2 Proses Pembelajaran Siswa Dalam Permainan Bola Voli

Dari proses pembelajaran permainan bola voli di Sekolah Dasar Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan dalam melakukan permainan bola voli siswa tidak mampu melakukan *servis* dengan benar dalam permainan bola voli, siswa masih belum bisa dan belum mampu melakukan permainan bola voli hanya beberapa anak saja yang dapat memainkan bola voli dan itupun hasilnya belum seperti yang diharapkan. Misalnya : Arah pukulan tidak tertuju pada sasaran, Masih takut menghadapi bola yang mengarah padanya, Siswa belum bisa melakukan teknik *passing* dengan benar, Siswa masih bersikap individual. Selain itu dalam proses pembelajaran penjasorkes guru sudah pernah memberikan pembelajaran

modifikasi permainan bola voli akan tetapi siswa merasa jenuh karena terbatasnya permainan bola voli yang dimodifikasi. Dalam proses pembelajarannya perlu adanya permainan modifikasi bola voli yang lain dari yang sudah ada agar siswa merasa senang dan tidak jenuh dalam proses pembelajaran permainan bola voli.

Dari temuan permasalahan peneliti dilapangan maka proses pembelajaran penjasorkes untuk materi permainan bola voli pada siswa kelas V sangat sulit untuk dilaksanakan jika dipaksakan tetap diajarkan bola voli standar permainan bola voli maka hasilnya jelas sangat tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dari uraian tersebut di atas peneliti bermaksud :

1. Ingin membangkitkan gairah dan semangat siswa untuk dapat belajar bermain bola voli mengingat bola voli merupakan salah satu materi pokok permainan bola besar yang harus di berikan pada siswa Sekolah Dasar kelas V.
2. Aktivitas permainan bola voli dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara harmonis.
3. Permainan bola voli selain masuk di kurikulum penjasorkes Sekolah Dasar kelas V juga merupakan cabang olahraga yang di lombakan di tngkat Kecamatan, Kabupaten, Profinsi, dan Nasional.
4. Keinginan pihak Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan yang di sampaikan secara langsung oleh kepala sekolah yang menginginkan pembelajaran bola voli di Sekolah Dasar tersebut dapat dilaksanakan secara utuh atau yang sebenarnya.

Atas dasar temuan-temuan peneliti di atas dan gagasan peneliti serta mengakomodir harapan dari kepala Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan maka perlu diciptakan model-model pembelajaran bola

voli yang bersifat menyenangkan pada siswa, dapat meningkatkan gairah belajar siswa, semangat siswa untuk dapat memainkan bola voli tanpa ada rasa takut.

Untuk mewujudkan penciptaan model pembelajaran bola voli yang dapat memenuhi harapan-harapan tersebut diatas peneliti mencoba memberikan pembelajaran permainan *Cross Volley Ball*, mengingat model pembelajaran *Cross Volley Ball* merupakan pembelajaran bola voli yang tidak membutuhkan sarana dan prasarana seperti bola voli yang sebenarnya, kegiatannya sangat menyenangkan, mengandung unsur-unsur pendidikan dasar-dasar permainan bola voli sehingga diharapkan melalui permainan ini siswa sedikit demi sedikit diajak untuk menuju ke permainan bola voli yang sebenarnya.

1.2 Perumusan Masalah

Sebuah penelitian tidak terlepas dari permasalahan sehingga perlu kiranya masalah tersebut diteliti, dianalisis, dipecahkan, setelah diketahui dan dipahami latar belakang masalahnya maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah : Bagaimana “ Produk Hasil Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan *Cross Volley Ball* Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanoan Sragi Kabupaten Pekalongan dapat meningkatkan kemampuan dan efektifitas dalam bermain bola voli siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan Tahun 2014 ?”.

2.1.1 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang salah, maka peneliti memberikan batasan yang jelas tentang pengertian dari judul “PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASORKES MELALUI PERMAINAN *CROSS VOLLEY BALL* BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI KETANON SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN 2014”

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa permainan *Cross Volley Ball* dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan tahun 2014.

1.4 Manfaat Pengembangan

Pembuatan skripsi ini diharapkan menjadi masukan bagi guru dan siswa Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan dalam upaya mengembangkan model pembelajaran di sekolah.

1.4.1 Manfaat Secara Umum

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan memberikan informasi dalam membuat program pengajaran bagi guru yang bersangkutan, serta untuk meningkatkan kualitas mengajar.
2. Menerapkan model pembelajaran sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.
3. Selain siswa dapat belajar sambil bermain, dengan banyaknya model pembelajaran mereka mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran di sekolah
4. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Secara Khusus

Kegunaan dan manfaat bagi peneliti, guru, siswa, dan sekolah :

1. Bagi Peneliti :

Meningkatkan tambahan pengalaman dan kreatifitas dalam proses pembelajaran

2. Bagi Guru :

Sebagai masukan dan alternatif untuk menciptakan bentuk-bentuk latihan dan proses pembelajaran penjasorkes guna meningkatkan keaktifan dan kerjasama dalam permainan bola voli, memberikan masukan dan informasi kepada guru atau pelatih terkait dalam pembinaan prestasi cabang olahraga bola voli tingkat Sekolah Dasar.

3. Bagi Siswa :

Menimbulkan rasa senang dan bergairah untuk aktif memainkan permainan bola voli yang sudah dimodifikasi yang pada akhirnya dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam bermain bola voli yang sebenarnya serta mampu memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli.

4. Bagi Sekolah :

Bagi lembaga terkait terutama sekolah, diharapkan model pembelajaran permainan *Cross Volley Ball* dengan pendekatan lingkungan fisik luar sekolah ini dapat dijadikan masukan alternatif untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi anak disekolah sejak dini.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran permainan bola voli berupa permainan bola voli yang sudah dimodifikasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, yaitu permainan *Cross Volley Ball*, Dimana permainan ini dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor). Model pembelajaran *Cross Volley Ball* merupakan model pembelajaran yang efektif dan efisien, dan dapat mengatasi kesulitan dalam mengajar bola voli,

terutama untuk mengatasi karakteristik siswa Sekolah Dasar serta minimnya sarana dan prasarana pada sekolah di Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan.

Peneliti memandang bahwa dari berbagai Metode mengenai langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran, harus sesuai, saling berhubungan keterkaitannya antara langkah satu dengan langkah yang lain, sesuai dengan karakteristik yang ada dalam proses pengembangan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan permainan *Cross Volley Ball*. Menurut peneliti *Cross Volley Ball* merupakan model pembelajaran yang tepat untuk pengembangan permainan bola voli kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi kabupaten pekalongan.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model permainan *Cross Volley Ball* bagi anak usia sekolah dasar sangatlah penting dilakukan, mengingat bahwa pembelajaran bola voli yang dilakukan di sekolah tidak menggunakan teknik dasar permainan bola voli, mereka cenderung bermain dengan teknik sebisa mereka saja tanpa menggunakan teknik dasar permainan bola voli yang sebenarnya.. Pemecahan masalah pembelajaran bola voli bagi siswa Sekolah Dasar kelas V yaitu melalui pengembangan model permainan *Cross Volley Ball*. Untuk itu diharapkan pengembangan model permainan *Cross Volley Ball* ini dapat berkembang dan meningkatkan keterampilan dan aktivitas gerak siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian pustaka

Kajian pustaka sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka pemecahan masalah, kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat para pakar. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang model pengembangan pembelajaran, definisi pendidikan jasmani, pengertian permainan, macam-macam permainan, serta pengertian pendekatan sebagai sumber belajar, dan perbedaan antara permainan bola voli asli dengan permainan bola voli pengembangan *Cross Volley Ball*.

2.1.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dari buku *model of teaching* yang ditulis oleh Joyce, Bruce and Weil, Marsha, (1996). Model pembelajaran berarti seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan pengembangan pembelajaran. Sedangkan menurut (Husdarta dan Yudha M.Saputra 2000:35) model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intraksional.

Mereka mendefinisikan proses pembelajaran sebagai pengorganisasian lingkungan yang dapat mengiringi siswa berinteraksi dan mempelajari bagaimana belajar, oleh karena siswa adalah untuk memiliki cara belajar yang beraneka

ragam sesuai dengan perkembangan dan latar belajar sejarahnya, maka model pembelajaran yang mereka kembangkan disesuaikan dengan suatu rujukan yang disebut model pembelajaran.

Dari Pendapat di atas maka disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan cerminan dari scenario yang disusun sedemikian rupa sehingga membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang seutuhnya, yang terdiri dari empat rumpun, yaitu : rumpun sosial, prose informasi, personal, dan *system behavioral*.

2.1.2 Model Pembelajaran Rumpun Sosial (*Interaksi sosial*)

Model pembelajaran pada rumpun ini mengambil keuntungan dari fitrah manusia sebagai makhluk sosial untuk belajar lebih jauh dan memperluas hubungan kerjasama secara produktif satu dengan yang lain. Model pembelajara dari model ini merentang dari mulai model yang sederhana sampai dengan model yang kompleks untuk mengajarkan nilai-nilai sosial.

Model pembelajaran ini mulai merentang dari yang sederhana sampai dengan model yang kompleks untuk menyelesaikan nilai-nilai sosial. Artinya model pembelajaran ini menerapkan penyelesaian masalah-masalah sosial dari tingkat yang paling sederhana kemudian meningkat menuju permasalahan yang kompleks.

Model pembelajaran rumpun sosial sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan aspek kognetif dan afektif siswa, dimana melalui model pembelajaran ini siswa dapat mengembangkan pola pikir untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

2.1.3 Model Pembelajaran Rumpun Proses Informasi

Model pembelajaran rumpun proses informasi menekankan pada cara memperluas dorongan belajar terhadap segala sesuatu secara lebih bermakna dengan cara mendapatkan dan mengorganisir data, memahami masalah dan solusinya, mengembangkan konsep yang bermakna untuk melakukannya. Sikap model memiliki penekanan yang berbeda-beda, beberapa diantaranya lebih menekankan pada pembuatan konsep yang lainnya dan uji hipotesis termasuk menekankan pada kreativitas berpikir.

2.1.4 Model Pembelajaran Rumpun Personal

Kenyataan dari hidup manusia pada akhirnya akan ditentukan oleh individu-individunya. Penekanan tentang kehidupan pada dasarnya merupakan produk negosiasi antar individu yang harus hidup, bekerja dan membangun suatu keluarga. Sebagai makhluk individual mempunyai kewajiban untuk memenuhi kebutuhan hidupnya baik secara sosial maupun secara individu agar hidup secara layak dan berkualitas. Model pembelajaran merupakan personal berawal dari pandangan individunya, tanggung jawab terhadap pendidikan dan kemajuannya, dan belajar meraih yang lebih dari pada yang sudah dicapai sekarang lebih kuat, lebih sensitif, dan lebih kreatif dalam rangka mencari kualitas hidupnya lebih baik.

2.1.5 Model Pembelajaran Rumpun Sistem *Behavioral* (tingkah laku)

Teori yang mendasari teori ini antara lain adalah *social learning theory*, *behavioral modification*, *behavioral therapy*, dan *cybernetics*. Konsep dasar dari konsep ini adalah bahwa manusia memiliki sistem koreksi sendiri yang mampu memodifikasi perilaku yang sesuai dengan informasi keberhasilan yang di perolehnya, misal pada kasus seseorang naik tangga pada kegelapan, Orang

tersebut akan mengatur panjang langkah sesuai dengan informasi yang di peroleh dari kaki saat melangkah tanpa harus melihatnya. (Husdharta dan Yudha M. Saputra, 2000:52-53). Dari uraian di atas, rumpun pembelajaran sistem *behavioral* dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang berpijak dari kebiasaan-kebiasaan atau pengalaman hidup untuk dijadikan sebagai acuan untuk melangkah menuju keberhasilan yang diharapkan.

Dari model pembelajaran ini pemahaman konsep polapikir serta kemampuan gerak siswa akan terangsang untuk dapat menyesuaikan dengan tantangan-tantangan permasalahan yang dihadapi, yang pada akhirnya aspek polapikir dan pola gerak akan beradaptasi atau menyesuaikan dengan tantangan permasalahan yang ada.

2.1.6 Pengertian Gerak

Gerak (motor) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (motor) ruang lingkupnya lebih luas daripada psikomotor (Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra, 2000: 20).

2.1.6.1 Kemampuan Gerak Dasar

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, (2000:20), kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar di bagi menjadi 3, yaitu : (1) kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau mengangkat tubuh ke atas seperti loncat dan lompat, (2) kemampuan non lokomotor, dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, (3) kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan

kemampuan gerak dasar kemampuan adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan tugas jalan, lompat, lempar secara efektif, dan efisien.

Dari pendapat di atas maka, dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan Kegiatan atau tugas seperti di kehidupan sehari-hari seperti berjalan, berlari, lompat, dan lempar.

2.1.6.2 Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar

Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6-12 Tahun. Ukuran dan proporsi tubuh berubah secara terhadap, dan hubungan konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan jaringan. Oleh karenanya, energi anak diarahkan ke arah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode masa awal anak. Disamping penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi dan modifikasi terhadap gerak dasar perlu dilakukan, hal ini dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan ataupun penambahan berbagai situasi (Yanuar Kiram, 1992:36).

2.1.6.3 Perkembangan Aktivitas Motorik Kasar (*Gross Motor Ability*)

Perkembangan motorik kasar difokuskan pada keterampilan motorik dasar, yang meliputi jalan, lari, lompat, loncat, dan keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola. Keterampilan motor dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal dan ini akan menjadi bekal awal untuk mempraktikkan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan diperlukan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan motorik yang lebih khusus yang semuanya ini merupakan satu bagian integral prestasi bagi anak dalam segala umur dan tingkatan (Yanuar Kiram, 1992:42).

2.1.6.4 Pengembangan Penguasaan Gerak Dasar Pada Fase Anak Besar (6-14 tahun)

Kontrol motorik halus telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengatur atau mengkoordinasi penggunaan bentuk gerakan mata dan tangan secara efisien, tepat, dan adaptif. Perkembangan kontrol motorik halus atau keterampilan koordinasi mata dan tangan mewakili bagian yang penting, perkembangan motorik secara total anak-anak dan secara jelas mencerminkan kapasitas sistem saraf pusat untuk mengangkat dan memproses input visual dan menerjemahkan input tersebut ke bentuk keterampilan. Untuk mendapatkan keterampilan dengan baik, maka perilaku yang perlu dilakukan anak harus dapat berinteraksi dengan praktek dan melakukan komunikasi terhadap objek sekolah dan lingkungan rumah (Yanuar Kiram, 1992:43).

Sedangkan Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo, (1993 : 100) Sejalan dengan meningkatkan kemampuan tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak besar. Berbagai kemampuan gerak dasar yang sudah dimulai bisa dilakukan pada masa anak kecil semakin dikuasai. Peningkatan kemampuan gerak bisa didefinisikan dalam bentuk sebagai berikut: (1) Gerakan bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang makin efisien, (2) Gerakan bisa semakin lancar dan terkontrol, (3) Pola atau bentuk gerakan bervariasi, (4) Gerakan semakin bertenaga (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993 : 100).

Berbagai gerakan yang mulai bisa dilakukan atau gerakan yang dimungkinkan bisa dilakukan apa bila anak memperoleh kesempatan melakukannya pada masa anak kecil adalah gerakan-gerakan jalan, mendaki, loncat, mencongklang, lompat tali, menyepak, lempar, menangkap, memantulkan bola, memukul, dan berenang. Gerakan-gerakan tersebut semakin dikuasai

dengan baik. Kecepatan perkembangannya sangat dipengaruhi oleh kesempatan yang diperoleh untuk melakukan berulang-ulang di dalam aktivitasnya. Anak-anak yang kurang kesempatan melakukan aktivitas fisik akan mengalami hambatan untuk berkembang.

2.1.6.5 Klasifikasi Keterampilan Gerak

Keterampilan gerak dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa sudut pandang yaitu :

1. Klasifikasi berdasarkan perbedaan titik awal dan akhir gerakan. Bila diperlukan, ada yang dengan mudah diketahui bagian awal dan akhir gerakannya, tapi ada juga yang sulit diketahui. Berdasarkan karakteristik ini, keterampilan gerak bisa dibagi menjadi tiga kategori, yaitu :
 - 1) Keterampilan gerak diskrit (*discrete motor skill*) yaitu keterampilan gerak yang dapat ditentukan dengan mudah awal dan akhir gerakannya, atau dalam pelaksanaannya dapat dibedakan dengan jelas titik awal dan akhir gerakannya. Seperti melempar bola, gerakan dalam senam artistik, atau menembak.
 - 2) Keterampilan gerak (*serial motor skill*) yaitu keterampilan gerak diskrit yang dilakukan beberapa kali secara berkelanjutan.
 - 3) Keterampilan gerak kontinyu (*continue motor skill*) yaitu keterampilan gerak yang tidak dapat dengan mudah diketahui titik awal dan titik akhir dari gerakannya. Dalam hal ini pelakulah yang menentukan titik awal dan titik akhir dari keterampilan tersebut (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:250).
2. Klasifikasi berdasarkan kecermatan gerak

Jenis otot-otot yang terlibat dapat menentukan kecermatan pelaksanaan gerak. Ada gerakan yang melibatkan otot-otot besar dan ada yang melibatkan otot-otot halus (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:250)

Berdasarkan kecermatan gerakan atau jenis otot-otot yang terlibat keterampilan gerak bisa dikategorikan menjadi dua, yaitu :

- 1.) Keterampilan gerak kasar (*gross motor skill*)
- 2.) Keterampilan gerak halus (*fine motor skill*)

Keterampilan gerak kasar (*gross motor skill*) adalah gerakan yang melibatkan otot-otot besar dalam pelaksanaannya sebagai basis utama gerakan. Diperlukan keterlibatan bagian-bagian tubuh secara keseluruhan dalam keterampilan gerak kasar. Sedangkan keterampilan gerak halus (*fine motor skill*) yaitu keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot halus agar pelaksanaan keterampilan yang sukses tercapai. Keterampilan jenis ini sering juga disebut sebagai keterampilan mata tangan seperti menulis, menggambar, dan bermain piano.

3. Klasifikasi berdasarkan stabilitas lingkungan

Dalam melakukan gerakan keterampilan menghadapi kondisi lingkungan yang dapat berubah dan tetap. Dengan kondisi lingkungan seperti itu maka keterampilan dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu :

- 1) Keterampilan gerak terbuka (*open skill*) adalah keterampilan gerak dimana dalam pelaksanaannya terjadi pada lingkungan yang berubah-ubah dan berlaku gerak menyesuaikan dengan stimulus yang timbul dari lingkungannya. Perubahan kondisi lingkungan bisa bersifat temporal dan spesial. Keterampilan terbuka adalah keterampilan yang ketika dilakukan

lingkungan yang berkaitan dengannya bervariasi dan tidak dapat diduga (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:256).

- 2) Keterampilan gerak tertutup (*close skill*) adalah keterampilan gerak dimana stimulus pelaksanaannya terjadi pada kondisi lingkungan yang tidak berubah dan gerakannya timbul dari diri si pelaku sendiri.

2.1.6.6 Tinjauan Kemampuan Gerak Dasar Usia 11-14 Tahun

Kemampuan dasar melakukan keterampilan gerak antara anak laki-laki dan perempuan secara umum sampai umur kurang lebih 11 tahun, masih berimbang. Dengan kata lain perbandingan kemampuan anak laki-laki dengan anak perempuan belum jauh berbeda.

Tetapi sudah mulai ada perbedaan karena anak laki-laki mengalami peningkatan yang sangat pesat sedang anak perempuan hanya mengalami peningkatan kecil.

Dari pengertian gerak di atas kemampuan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif anak usia Sekolah Dasar kelas V sangat dibutuhkan pada permainan bola voli. Pada permainan bola voli dibutuhkan variasi gerak dasar yang beraneka ragam seperti memindahkan tubuh meloncat, melompat, melempar, memukul dan lain-lain.

2.1.7 Modifikasi Dalam Pembelajaran Penjas

2.1.7.1 Pengertian Modifikasi

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP atau *developmentally appropriate practice*, artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu, tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat

perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodir setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorong perubahan kearah yang lebih baik. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Yoyo Bahagia, dkk, 2000).

Modifikasi pembelajaran artinya sebuah bentuk skenario pembelajaran yang disusun secara matang untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dengan mudah diserap, dikuasai serta memberikan perubahan yang positif terhadap anak didik dan juga memberikan pengaruh rasa senang terhadap materi yang disampaikan.

2.1.7.2 Struktur Modifikasi Permainan Olahraga

Menurut Yoyo Bahagia, dkk. (2000:31:32) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dimodifikasi dengan 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.

Berdasarkan penjelasan tentang modifikasi tersebut, maka dapat diartikan bahwa modifikasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengurangi permasalahan yang terkait dengan pembelajaran permainan dan olahraga yang dilaksanakan dalam penjasorkes di sekolah.

2.1.7.3 Keuntungan Dari Pembelajaran Permainan dan Olahraga

Beberapa keuntungan yang akan diperoleh melalui pemberian permainan dan olahraga secara DAP atau *developmentally appropriate practice* yaitu :

- a. Menunjukkan kemampuan pada aneka ragam bentuk aktivitas jasmani.
- b. Menunjukkan penguasaan pada beberapa bentuk aktivitas jasmani.
- c. Memiliki kemampuan tentang bagaimana caranya mempelajari keterampilan baru.
- d. Menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pengembangan keterampilan gerak.
- e. Mengetahui aturan, strategi, dan perilaku yang harus dipenuhi pada aktivitas jasmani yang dipilih.
- f. Memahami bahwa aktivitas jasmani memberi peluang untuk mendapatkan kesenangan, menyatakan diri pribadi, dan berkomunikasi.
- g. Menghargai hubungan dengan orang lain yang diperoleh dari partisipasi dalam aktivitas jasmani (Yoyo Bahagia, dkk. 2000:15:16).

2.1.7.4 Modifikasi Tujuan Pembelajaran

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi kedalam tiga komponen, yakni: tujuan perluasan, penghalusan, dan tujuan penerapan (Yoyo Bahagia, dkk. 2000:2). Artinya dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dapat dimodifikasikan melalui dari yang mudah, sedang kemudian tahapan yang paling sulit dengan tetap berpedoman pada tujuan pembelajaran yang sebenarnya

1. 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,dkk. 2000:4).

2. 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, dkk. 2000:7).

3. Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktivitas 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, dkk. 2000:8).

2.1.8 Pengertian pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani adalah bagian yang integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang selaras, serasi, dan seimbang. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah kelompok mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang

pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atau kejuruan melalui aktifitas fisik, keterampilan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, (sikap-mental-emosional-sportifitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual, dan sosial. (Abdul Kadir Ateng, 1992:4).

Dalam *literature* terdapat banyak definisi pendidikan jasmani yang disampaikan oleh para pakar, antara lain : pendidikan jasmani sebagai proses pendidikan via gerak insani (*human movement*) yang dapat berupa aktifitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan. Sejalan dengan upaya mencapai tujuan pendidikan maka dalam pendidikan jasmani di kembangkan potensi individu, kemampuan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral spiritual. (Rusli Lutan, 1992:7).

Pendidikan jasmani merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya. Pembentukan sumberdaya manusia diarahkan pada manusia Pancasila, berbudi pekerti luhur lewat pendidikan jasmani dengan memperhatikan model pembelajaran serta sekema pembelajaran. (Sukintaka, 1992:9). Pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan

holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai kesatuan yang utuh, makhluk total, dari pada menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. (H.J.S Husada, 2009:3).

Pendidikan jasmani dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang, yaitu pandangan tradisional, yang menganggap bahwa manusia itu terdiri dari dua komponen utama yang terpisah-pisah, yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini menganggap bahwa penjas semata-mata hanya mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain penjas hanya sebagai pelengkap saja. (Adang Suherman, 2000:17).

Pandangan moderen yang sering disebut juga pandangan *holistik*, menganggap bahwa manusia bukan suatu yang terdiri dari dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah satu kesatuan dari bagian-bagian yang yang terpadu. Dengan pandangan tersebut pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Hubungan antara tujuan umum pendidikan, tujuan pendidikan jasmani, dan penyelenggaraan harus berjalan dengan baik. Dengan demikian akan nampak bahwa pendidikan jasmani sangat penting bagi pengembangan manusia seutuhnya dan merupakan pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, penjas tidak hanya berorientasi pada jasmani saja. Pandangan holistik ini, pada pada awalnya kurang memasukan aktivitas *sport* karena pengaruh pandangan sebelumnya, yaitu pada akhir abad 19 menganggap bahwa *sport* tidak di sekolah-sekolah. Namun tidak bisa dipungkiri *sport* terus tumbuh dan berkembang menjadi aktivitas fisik yang merupakan bagian integral dari kehidupan manusia *sport* menjadi populer, siswa menyenangkannya dan ingin mendapat kesempatan untuk berpartisipasi di sekolah-

sekolah hingga para pendidik seolah-olah ditekan untuk menerima *sport* dalam kurikulum disekolah karena mengandung nilai-nilai pendidikan. (Adang Suherman, 2000:19). Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada struktur materi Kurikulum Pendidikan dasar dan menengah (TK,SD,SMP,SMA/SMK sederajat) dimana Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui gerak jasmani yang dapat berupa aktifitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan serta untuk membantu siswa agar dapat tumbuh dan berkembang secara harmonis.

2.1.9 Tujuan pendidikan jasmani

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan secara menyeluruh. Artinya, cakupan penjas tidak semata-mata pada aspek jasmani saja, tetapi juga mental, dan sosial. Cakupan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini Berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, dan sempurna.
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani 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).

2.1.10 Dampak psikologis dari pendidikan jasmani

Ada beberapa dampak yang diperkirakan muncul pada siswa sebagai akibat dari pendidikan jasmani menurut Rusli Ibrahim, (2001:44) antara lain adalah :

1. Adanya perubahan sikap dari negatif menjadi positif terhadap aktifitas jasmani.
2. Adanya perbaikan dalam hal efisiensi keterampilan hubungan sosial.
3. Adanya perubahan dalam daya tangkap panca indra dan respon-respon yang diberikan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1.) Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kemampuan jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2.) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.

Dalam asas dan falsafah pendidikan jasmani dijelaskan bahwa ciri pendidikan jasmani yang berkualitas adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan sikap positif terhadap gerak/aktifitas jasmani, dansa, permainan, dan olahraga (*affektif learning*).
2. Mengembangkan kompetensi untuk memecahkan sedemikian banyak problema *teachnomotor* (*tehcnomotor learning*).
3. Mengembangkan pengetahuan dan wawasan yang diperlukan untuk memahami peraturan dan ketentuan dalam budaya gerak serta mampu mengubahnya secara bermakna (*cognitive-reflective-learning*).
4. Meningkatkan kualitas hidup sekolah.

2.1.11 Asas Dan Landasan Pendidikan Jasmani

Asas dan landasan pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai dasar dalam pendidikan jasmani. Asas dan landasan pendidikan jasmani secara umum dapat diklarifikasikan sebagai berikut :

1. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*)

2. Perkembangan gerak

Perkembangan gerak berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.

3. Perkembangan mental

Perkembangan mental berhubungan dengan kemampuan melakukan berfikir dan mengintegrasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani.

4. Perkembangan sosial

Perkembangan sosial berhubungan dengan kemampuan tentang pendidikan pada suatu kelompok atau masyarakat. (Adang Suherman, 2000:231).

2.1.12 Hakekat Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar

Pendidikan jasmani di sekolah dasar pada hakekatnya mempunyai arti peran dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya menciptakan suatu masyarakat yang sehat. Karena peserta didik adalah kelompok masyarakat sedang tumbuh kembang, ingin merasa gembira dalam bermain memiliki kerawanan yang memerlukan pembinaan dan bimbingan. Oleh karena itu

pendidik jasmani merupakan suatu wadah pembina yang sangat tepat. (Soemitro, 1992:5).

Peran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar cukup unik, karena turut mengembangkan dasar-dasar keterampilan yang diperlukan anak untuk menguasai berbagai keterampilan dalam kehidupan di kemudian hari. Menurut para ahli, pola pertumbuhan anak usia sekolah hingga menjelang akhir balig atau remaja disebut pola pertumbuhan lambat. Pola ini merupakan kebalikan dari pola pertumbuhan cepat yang dialami mereka baru lahir hingga usia 5 tahun. Dalam hal ini berlaku dalil, ketika memasuki masa pertumbuhan cepat, kemampuan untuk mempelajari keterampilan-keterampilan baru berjalan lambat. Sebaliknya, dalam masa pertumbuhan yang lambat, karena kemampuan untuk mempelajari keterampilan meningkat. Karena pada usia Sekolah Dasar tingkat pertumbuhan sedang lambat-lambatnya, maka pada usia-usia inilah kesempatan anak untuk mempelajari keterampilan gerak sedang tiba pada masa kritisnya. Konsekuensinya, ketelantaran pembinaan pada usia ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak pada masa berikutnya. (H.J.S Husdarta, 2009:13).

Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus terpusat pada guru tapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditunjukkan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan sebagai gerak dasar, teknik dan strategi permainan atau olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, kejujuran, kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan hidup sehat. Pelaksanaan bukan melalui

pembelajaran konvensional di dalam kelas yang berkajian teoritis, namun melibatkan unsur mental, fisik, intelektual, emosional. Aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran harus mendapatkan sentuhan pendidikan metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan pesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, terampil, dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di Indonesia terasa masih belum memuaskan apabila dibandingkan dengan mata pelajaran lain atau dibandingkan dengan perannya sebagai bagian pendidikan secara umum hal ini dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah serta kurang kreatifnya peran guru penjas dalam mendesain model pembelajaran yang menarik bagi siswa. Model pembelajaran merupakan sebuah sarana yang dimanfaatkan sebagai rancangan pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran. (Husdarta, dkk. 2000:35). penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri yaitu. *"Developmentally Appropriate"* (DAP). Artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Pengembangan model pembelajaran penjasorkes merupakan salah satu upaya membantu

menyelesaikan permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana penjasorkes di sekolah. Dari hasil pengamatan pengembangan pembelajaran penjasorkes yang dilakukan oleh guru penjasorkes dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk berpeluang. mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki. Walaupun pengembangan model pembelajaran yang ada masih terbatas dalam lingkup lingkungan fisik di dalam sekolah dan belum dikembangkan pada pemanfaatan fisik luar sekolah, yang sebenarnya memiliki potensi sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien. (Yuli Purwanto. 2011:3).

Dari permasalahan-permasalahan tersebut di atas, maka dipandang penting adanya model pembelajaran penjasorkes dengan pendekatan atau pemanfaatan lingkungan fisik di luar sekolah, sebagai wahana penciptaan pembelajaran penjasorkes yang inovatif untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

Kesempatan anak untuk melatih potensi-potensi ialah pada waktu mereka bermain. Bermain sebenarnya dorongan dari dalam anak, atau disebut naluri. Semua naluri atau dorongan dari dalam ini harus diusahakan untuk disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu bermain bagi anak merupakan kebutuhan hidupnya, seperti kebutuhan-kebutuhan lain seperti makan, minum, tidur dan lain-lainnya. Orang dewasa melarang anak-anak bermain, sebenarnya merupakan kejahatan, karena menghambat atau menghalang-halangi perkembangan potensi anak. Bermain dalam kehidupan manusia merupakan latihan-latihan yang dilakukan agar mereka menjadi manusia. Oleh karena itu

bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia itu sendiri. (Soemitro, 1992:1).

2.1.13 Karakteristik Siswa Anak Usia 10-12 Tahun (Kelas V Sekolah Dasar)

2.1.13.1 Perkembangan kognisi

Menurut Pieget fase ini perkembangan kognisi di kelompokkan menjadi fase operasi kongkrit (umur 7-11 tahun). Pada usia ini menunjukkan suatu organisasi dalam struktur mental anak dalam hal ini anak dapat menentukan orang atau tokoh yang menjadi panutannya. Dalam pengajaran di Sekolah Dasar dapat dikatakan sesuai dalam perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan cara :

1. Pengetahuan *Order*

- 1) Peraturan permainan.
- 2) Tindakan keselamatan.
- 3) Etika permainan.
- 4) *Terminologi* fungsi tubuh.

2. Ketangkasan dan kemampuan intelektual

- 1) Penggunaan strategi.
- 2) Penggunaan keputusan yang berhubungan dengan sosial, waktu, bentuk, ruang, kecepatan arah penggunaan dalam peralatan olahraga.

2.1.13.2 Perkembangan Kemampuan Fisik

Sejalan dengan bertambahnya usia, serta semakin tinggi dan makin besar, maka kemampuan fisik juga meningkat, terutama kekuatan, kelentukan, keseimbangan, dan kordinasi.

1. Perkembangan Kekuatan

Pada akhir anak besar perkembangan jaringan otot mulai cepat, sehingga kekuatan anak akan meningkat cepat pula. Anak perempuan peningkatan kekuatan terjadi pada usia 9-10 tahun, sedangkan anak laki-laki pada usia 11-12 tahun. Untuk mengetahui kekuatan seseorang dapat dilakukan dengan menggunakan alat *back and lag dynamometer*, *grip dynamometer*, dan *puse and pull dynamometer*. beberapa penelitian tentang perkembangan kekuatan telah dilakukan diantaranya, adalah Metheny (1941), Menemukan bahwa anak laki-laki dan perempuan usia 6-18 tahun. Berarti selama 12-18 tahun meningkat 2,6 kali lipat.

2. Perkembangan Kelentukan

Kelentukan adalah peluasan gerak persendian, berdasarkan penelitian yang dilakukan Hupprich and sigersecht (1950) terhadap 12 bagian tubuh pada anak perempuan usia 6-18 tahun ditemukan bahwa :

- 1) Peningkatan kelentukan dialami sampai usia 12 tahun, setelah itu terjadi penurunan.
- 2) Penurunan secara umum terjadi pada bagian paha lutut, dan bahu sudah mulai menurun setelah usia 6 tahun.
- 3) Kelentukan pergelangan kaki konstan untuk semua umur.
- 4) Kelentukan diantara bagian tubuh tidak interkorelasi.

3. Perkembangan Keseimbangan

Keseimbangan ada dua macam yaitu statis dan dinamis, beberapa penelitian mengenai keseimbangan hasilnya adalah sebagai berikut :

- 1) Anak mengalami peningkatan keseimbangan dinamika pada usia 12-14 tahun peningkatannya hanya sedikit.

- 2) Peningkatan keseimbangan kecepatan tidak tetap, anak laki-laki mulai usia 7-9 tahun, sedangkan anak perempuan usia 8 tahun.
- 3) Keseimbangan dinamika anak laki-laki dan perempuan mulai berbeda pada usia 8 tahun.
- 4) Keseimbangan statik terjadi peningkatan secara ajeg pada masa anak besar.

2.1.13.3 Perkembangan Psikis Anak Usia 10-12 Tahun.

Anak pada usia 10-12 tahun pada umumnya masih berada pada tahap suka bersenang-senang, bermain dengan teman sebaya, bangga dengan keberhasilan, dan cepat putus asa dan menyerah terhadap kegagalan. Secara psikis anak besar pada usia 10-12 tahun yang sangat menonjol adalah:

1. Menyenangi permainan yang aktif.
2. Minat terhadap olahraga kompetitif tinggi.
3. Minat terhadap olahraga yang terorganisir tinggi.
4. Rasa bangga terhadap keterampilan yang dikuasai tinggi dan berusaha untuk meningkatkan kebanggaan.
5. Selalu berusaha berbuat sesuatu untuk memperoleh perhatian orang dewasa dan akan berbuat sebaik-baiknya bila mendapat dukungan orang dewasa.
6. Memiliki kepercayaan tinggi terhadap orang dewasa dan berusaha memperoleh persetujuan.
7. Menyenangi kepuasan atas keberhasilan dan membenci kegagalan dan berbuat salah.
8. Pemujaan kepahlawanan kuat atau mengikuti dan mencontoh dari karakter yang di idolakan.
9. Mudah gembira

10. Kondisi emosi tidak stabil.
11. Mulai menghargai waktu dan ingin mencapai sesuatu dengan tepat waktu. (Sugianto, 2011:188). Secara umum, anak usia 10-12 tahun (Kelas V Sekolah Dasar) berada pada usia tumbuh dan berkembang, dimana kognesi, psikis dan kemampuan jasmaninya akan tumbuh dan berkembang secara maksimal sejalan dengan pengaruh pengaruh yang diterimanya, baik pola pikir, kejiwaan maupun bentuk bentuk aktivitas jasmani dalam rutinitas kesehariannya.

2.1.14 Permainan

Beberapa pendidikan mengatakan bahwa bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Anak-anak bermain didaerah lingkungannya serta beda-beda yang terdapat didaerah itu. Dengan bermain mereka akan mengenal ciri-ciri dan sifat-sifat setiap benda yang dimainkan. Bayi pada tahap permulaan bermain dengan bagian badanya sendiri. Kemudian akan berkembang akan bermain dengan benda yang dijumpainya. Akhirnya anak akan terbiasa dengan bentuk, berat dan sifat-sifat yang lain dari benda itu.

W.R.Smit seorang psikolog mengatakan bahwa bermain adalah dorongan langsung dari dalam setiap individu, yang bagi anak-anak yang berumur 6 tahun bila ia sedang bermain, jalan pikiran serta seluruh jiwanya lepas dari lingkungan hidupnya. Ia merasa bertugas atau membagi-bagi tugas dalam dunia permainannya. Ia tidak sadar bahwa sekelilingnya ada dunia yang nyata, yang lain dengan yang ia alami pada saat itu, makin tambah usia si pemain, makin baik kesadarannya, bahwa ada dunia permainan, orang dewasa yang sedang bermain sandiwara, menyadari sepenuhnya bahwa apa yang diperbuat adalah fantasi belaka. (Soemitro, 1992:3).

2.1.15 Fungsi Permainan

Permainan memiliki beberapa fungsi bagi anak-anak, yakni :

1. Nilai-nilai mental
 - 1) Kebutuhan anak akan pengalaman
 - 2) Kebutuhan anak akan rasa aman
 - 3) Kebutuhan anak akan berpartisipasi
 - 4) Kebutuhan anak akan pengakuan
 - 5) Kebutuhan anak akan senang

2. Nilai fisik (kesehatan)

Gerak-gerakan yang dilakukan anak sangat berguna bagi perkembangan dan pertumbuhan baik dari fungsi fisik, sosial, dan emosionalnya. Bergerak yang dilakukan dalam bermain tentu saja disertai kegembiraan. Suasana gembira mempunyai pengaruh terhadap keluarnya hormon-hormon yang merangsang pertumbuhan badan. Oleh karena itu, semua penyajian bahan-bahan pendidikan jasmani baik berupa permainan ataupun latihan yang lain agar diusahakan dalam suasana kegembiraan.

3. Nilai sosial

Anak-anak yang sedang bermain dengan gembira, suasana kejiwaan juga bebas atau lepas dari segala yang merintanginya, sifat-sifat yang selalu ditutupi selama ini akan nampak mencuat keatas karena kebebasan itu. Dengan demikian pendidikan akan mudah mengetahui sifat-sifat anak pada waktu bermain.

2.2. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Penjas yang efektif dan efisien memerlukan kemampuan berfikir serta inovasi untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang

disesuaikan dengan situasi dan kondisi serta berpedoman pada karakteristik siswa. Perlu adanya suatu pengembangan berbagai model pembelajaran penjas sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran penjas tidak merasa bosan dan terbebani. Biasanya ketika dalam memulai pembelajaran bola voli di sekolah yang di pakai adalah peraturan yang baku, baik itu bentuk lapangan, bola, aturan permainan, dan lain-lain. Sehingga siswa akan merasa jenuh, bosan, dan kurang merasa senang. Maka dari itu perlu adanya suatu pengembangan permainan bola voli agar siswa dapat merasa senang dan gembira.

Permainan *Cross Volley Ball* dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, dan lebih memudahkan siswa untuk melakukan permainan bola voli karena ada fungsi alat bola yang lebih ringan, net yang lebih rendah, sehingga dapat meningkatkan *akselerasi, agility, power, speed, dan endurance*. Selain itu maksud dari permainan ini adalah untuk melatih siswa berpikir cepat, mampu mengarahkan, mengontrol, dan menetapkan posisi yang sempurna ketika melakukan *passing* bola voli. Pada akhirnya modifikasi *Cross Volley Ball* dapat meningkatkan kemampuan dan kualitas teknik permainan bola voli serta minat siswa terhadap permainan bola voli.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010:164).

Pengertian penelitian menurut Borg & Gall (1983) dalam (Sugiyono, 2010:9) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mevalidasi produk pendidikan.

Langkah-langkah pengembangan pendidikan secara lengkap menurut Borg & Gall (1989) ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian pengembangan, yaitu :

1. Penelitian dan pengumpulan data (*Research and information*)
2. Perencanaan (*planning*)
3. Pengembangan *draft* produk
4. Uji coba lapangan awal (Uji coba skala kecil) Uji coba dilapangan dengan menggunakan 12 subyek uji coba, satu ahli penjas dan dua guru ahli pendidikan jasmani. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan pengedaran angket atau kuisisioner bagi ahli pendidikan jasmani maupun subyek.
5. Revisi uji coba skala kecil
Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
6. Uji coba lapangan skala besar

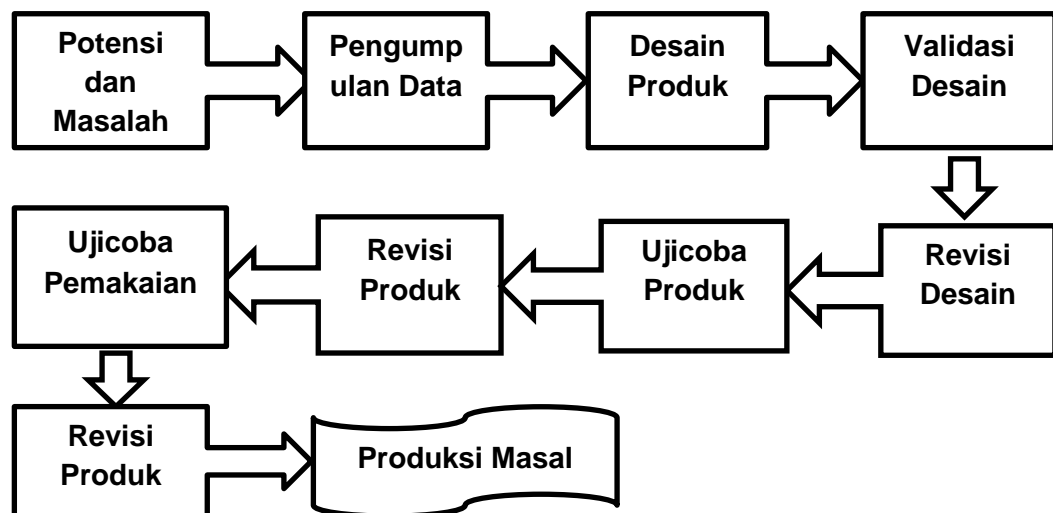
Dalam uji coba ini melakukan uji coba dengan subyek yang lebih luas. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya.

7. Penyempurnaan produk ahir (*final produk revesion*)

Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.

8. Implementasi (*Implementasion*)

Melaporkan hasilnya dalam bentuk pengolahan data kuisisioner atau angket.



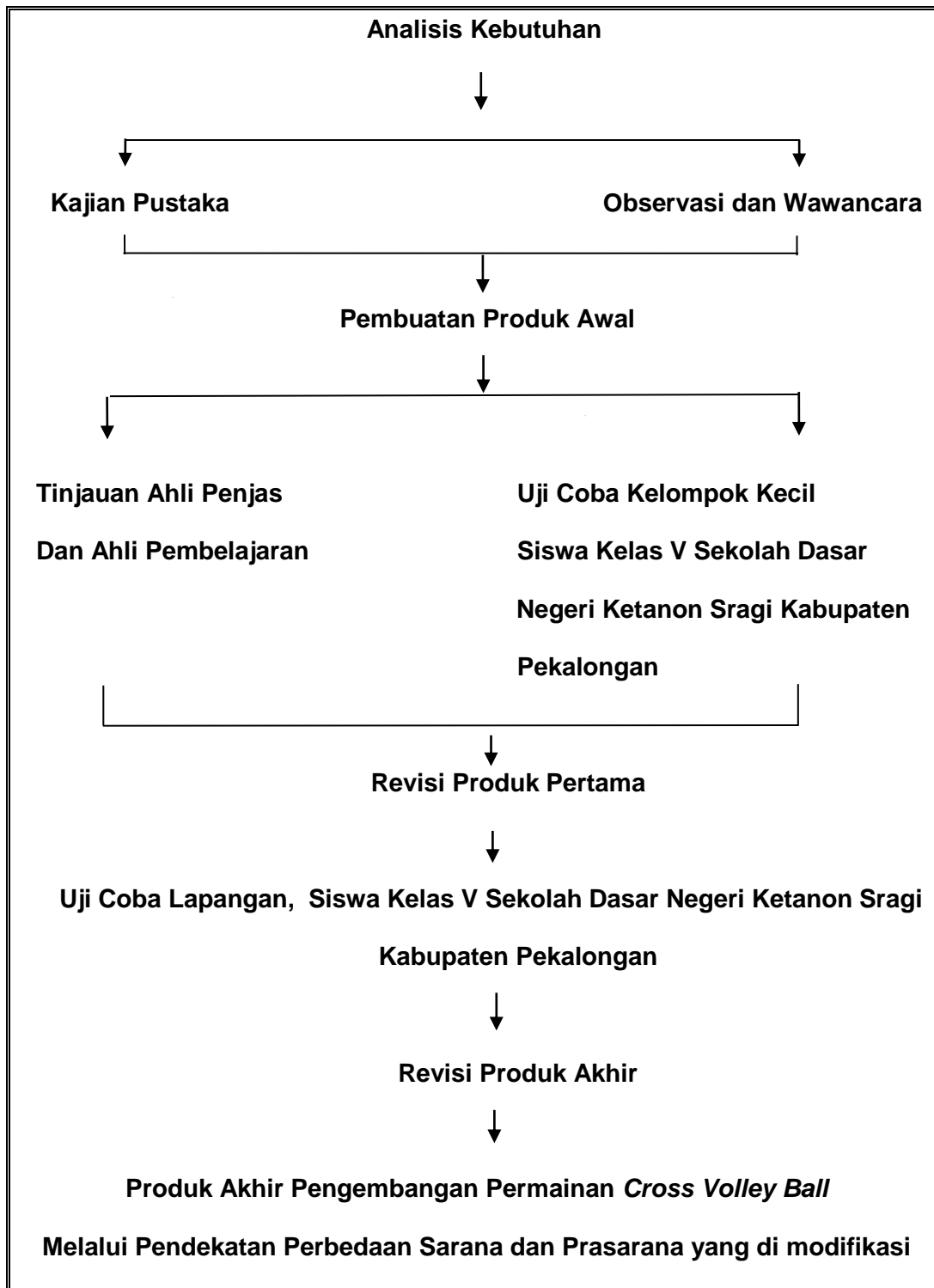
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Developmen* (R&D)

Sumber : Buku Metodologi Penelitian Borg & Gall (1989)

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan penelitian pada model pengembangan permainan *Cross Volley Ball* dengan perbedaan sarana dan prasarana meliputi net, tiang, bola dan ukuran lapangan yang di modifikasi ini dilakukan melalui beberapa tahap. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information*). Pengukuran atau analisis kebutuhan, *studi literature*, penelitian skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai. Tahapan-tahapan tersebut antara lain

:



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Permainan *Cross Volley Ball* Melalui pendekatan Perbedaan Sarana dan Prasarana yang di modifikasi.

Sumber : Data Penelitian

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran permainan *Cross Volley Ball* dengan perbedaan sarana dan prasarana ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan, Tentang pelaksanaan lapangan olahraga dengan cara pengamatan lapangan tentang proses pembelajaran dan aktifitas fisik siswa.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan *Cross Volley Ball* dengan perbedaan lapangan dan peralatan. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran penjas. Subyek peneliti ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan.

3.2.3 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu :

1. Menetapkan desain uji coba.

Desain produk dalam penelitian ini adalah bentuk permainan bola voli yang sudah dimodifikasi berupa penyederhanaan peraturan permainan, penyederhanaan sarana dan prasarana yang secara utuh permainan modifikasi ini disebut *Cross Volley Ball*.

2. Menentukan subyek uji coba.

Penentuan subyek uji coba pada penelitian ini adalah semua siswa kelas V Sekolah Dasar Ketanon Sragi untuk skala besar sedangkan penentuan subyek uji coba skala kecilnya adalah semua siswa yang berjenis kelamin putera dari kelas V Sekolah Dasar Ketanon Sragi.

3. Menyusun instrument pengumpulan data.

Penyusunan instrument pengumpulan data melalui langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Observasi melalui angket kuesioner
- 2) Observasi melalui wawancara guru pengampu mata pelajaran penjasorkes Sekolah Dasar Ketanaon Sragi
- 3) Observasi melalui kuisisioner guru penjasorkes dan dosen ahli
- 4) Pengukuran denyut nadi siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan uji coba
- 5) Pengumpulan dan pengolahan data observasi

4. Menetapkan teknik analisis data.

Dari hasil data yang dikumpulkan kemudian dianalisa untuk mencari prosentase kualitas *Cross Volley Ball* terhadap pembelajaran penjasorkes pada materi bola voli

3.2.4 Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah di uji cobakan

3.2.5 Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subyek uji coba siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan yang berjumlah 26 siswa.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diuji cobakan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan yang berjumlah 26 siswa.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model permainan *Cross Volley Ball* dengan perbedaan Lapangan dan peralatan.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektifitas, efisiensi, dan kegunaan dari produk. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut :

3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain yang dilakukan terdiri dari :

3.3.1.1. Evaluasi Ahli

Dievaluasi (validasi) oleh satu ahli penjas dan ahli pembelajaran.

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari ahli kemudian di uji cobakan kepada siswa Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 12 siswa sebagai

subjeknya. Pengambilan siswa sebagai subjek dilakukan dengan menggunakan sampel.

Pertama-tama diberikan penjelasan peraturan permainan *Cross Volley Ball*. Setelah melakukan uji coba siswa melakukan kuesioner yang telah diberikan oleh peneliti. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

Hasil data dari evaluasi satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil tersebut di analisis, Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.4 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan sebanyak 26 siswa.

Pertama siswa diberi penjelasan peraturan permainan *Cross Volley Ball* yang kemudian melakukan uji coba permainan. Setelah melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji penelitian ini adalah sebagai berikut : Evaluasi ahli yang terdiri dari satu orang ahli penjas dan dua orang ahli pembelajaran. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 12 siswa Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan. Uji Coba lapangan 26 siswa Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan.

3.4 Rancangan Produk

Permasalahan : Salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes adalah terbatasnya sarana dan prasarana

pembelajaran yang tersedia di Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan, baik secara kuantitas maupun secara kualitasnya. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan kreativitas dan inovasi para guru penjasorkes khususnya.

Masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah :

Bagaimana pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui permainan *Cross Volley Ball* bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan Tahun 2014 ?

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang berupa alasan dalam memilih jawaban dan saran–saran.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari ahli penjas dan dua ahli pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih jawaban kuesioner adalah subyek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan singkat. Kepada ahli dan siswa diberi kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan produk yaitu, motivasi siswa dalam melakukan produk, tingkat kesenangan siswa terhadap produk.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa tingkat kesesuaian produk dengan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum KTSP

Sekolah Dasar, Ketepatan model dengan karakter siswa usia Sekolah Dasar, Ketepatan memilih bahan ajar, kesesuaian fasilitas yang digunakan, ketepatan model dengan tingkat karakteristik siswa Sekolah Dasar, model pengembangan pembelajaran modifikasi bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan *Cross Volley Ball*, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom yangtersedia.

- a. Tidak Baik
- b. Kurang Baik
- c. Cukup Baik
- d. Baik
- e. Sangat Baik

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan tehnik analisis deskriptif berbentuk prosentase. Sedangkan data yang berbentuk saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, prosentase diperoleh menggunakan rumus dari (Sukirman, dkk.2003:8.79) yaitu :

$$f = \frac{f'}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F' = Frekuensi relatif /angka prosentase

f = Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N = Jumlah seluruh data

100 %= Kostanta

Untuk menentukan penafsiran terhadap hasil analisis prosentase tingkat ketertarikan anak terhadap produk, motivasi siswa terhadap produk pengembangan yang digunakan klasifikasi prosentase *Guikford*

Tabel 3.1 Prosentase Hasil Analisis

No	Prosentase	Klasifikasi	Makna
1	0 % - 20 %	Tidak Baik	Dibuang
2	21% - 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
3	41% - 70%	Cukup	Digunakan
4	71% - 90%	Baik	Digunakan
5	91% - 100%	Sangat Baik	Digunakan

Sumber : *Guikford* (dalam faqih, 1996:57)

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan *Cross Volley Ball* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba lapangan (N=26). Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dilakukan beberapa revisi meliputi :

1. Ukuran atau bentuk lapangan yaitu gawang dari 2 meter menjadi 1 meter.
2. Penambahan *passing* atas untuk *passing* menggunakan papan kayu atau papan.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Produk model permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan *Cross Volley Ball* dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas didapat rata-rata prosentase 84% dan evaluasi ahli pembelajaran I didapat rata-rata prosentase 82,67% dan ahli pembelajaran II, sehingga didapat prosentase 80%. Rata-rata dari penilaian mereka (keseluruhan ahli) adalah 82,22%. Berdasarkan kriteria penilaian evaluasi ahli yang ada maka produk permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan *Cross Volley Ball* ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan.

2. Produk model permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan *Cross Volley Ball* dapat digunakan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat prosentase 82% dan hasil analisis uji coba lapangan 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan *Cross Volley Ball* ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan.
3. Produk model permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan *Cross Volley Ball* dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa dan juga meningkatkan gairah siswa untuk bermain bola voli, jika dilihat dari pengukuran denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum melakukan aktivitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktivitas. Berdasarkan peningkatan tersebut maka permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan *Cross Volley Ball* dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan.

5.2 Saran Pemanfaatan

5.2.1 Saran

1. Guru penjasorkes harus mampu mengembangkan kreatifitas dan inovasinya untuk menciptakan model-model pembelajaran yang menyenangkan dan tetap berpedoman pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Permainan *Cross Volley Ball* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran bola voli yang sebenarnya.
3. Diharapkan muncul model-model pembelajaran baru yang dapat digunakan untuk pembelajaran bola voli pada anak Sekolah Dasar kelas V.
4. Permainan *Cross Volley Ball* dapat digunakan sebagai variasi untuk menghilangkan kejenuhan, kebosanan terhadap pelatihan permainan bola voli yang sebenarnya.

5.2.2 Pemanfaatan

1. Untuk mencapai tujuan pembelajaran bola voli pada anak Sekolah Dasar kelas V dibutuhkan kreatifitas dan inovasi dari seorang guru untuk menciptakan model-model pembelajaran yang menyenangkan.
2. Model pembelajaran permainan *Cross Volley Ball* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar kelas V yang belum memiliki tingkat kedisiplinan yang baik, sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan lingkungan yang kurang mendukung.
3. Dari hasil uji coba pertama menggambarkan bahwa anak sangat suka dan senang terhadap permainan *Cross Volley Ball*, hal ini bisa dilihat dari meningkatnya denyut nadi siswa semangat siswa dan gairah siswa.. Permainan *Cross Volley Ball* dapat digunakan sebagai sarana tahapan yang mudah untuk pembelajaran boli yang sebenarnya.
4. Untuk para guru penjasorkes yang mengajar di Sekolah Dasar model pembelajaran permainan *Cross Volley Ball* merupakan alternatif model

pembelajaran yang sangat efektif dan mudah dilaksanakan untuk pembelajaran materi bola voli.

5. Bagi sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana khususnya sarana dan prasarana bola voli maka model pembelajaran permainan *Cross Volley Ball* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang dapat dijadikan solusinya.
6. Untuk pengembangan permainan bola voli prestasi pada anak Sekolah Dasar kelas V yang mempunyai karakteristik tumbuh dan berkembang yang belum sesuai dengan beban permainan bola voli yang sebenarnya maka *Cross Volley Ball* adalah salah satu bentuk model permainan yang dapat dilatihkan pada anak untuk menuju pencapaian prestasi permainan bola voli yang sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng, 1992. *Asas Dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Agung Prastowo Tri Nugroho, 2011/2012. *Skripsi. Model Permainan Modifikasi Voli Mini Memantul Tanah Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tambakaji 04 Ngaliyan Kota Semarang*. Semarang: FIK UNNES.
- Ahmadi Nuril, 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra, 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas.
- Feri Kurniawan, 2011. *Buku Pintar Olahraga Mens Sana In Corpore Sano*, Jakarta: Laskar Aksara.
- H.J. S Husdarta, 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012)
- Nana Syaodih Sukmadinata 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Program pasca sarjana universitas pendidikan Indonesia.
- Phil Yanuar Kiram, 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud.
- Rusli Ibrahim. 2001. *Landasan Psikologi Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Rusli Lutan. dkk. 2000. *Penelitian Penjas*. Jakarta: Depdiknas.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Groaup.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penellitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1993. *Materi Pokok Perkembangan dan Belajar Gerak*. Buku II. Jakarta: Depdikbud
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil* . Jakarta: Depdiknas.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti.
- Sukirman. 2001. *Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Udhi Prasajo. 2012. *Skripsi. Pengembangan Model Permainan Bola Tangan Gawang Tiang Dengan Pendekatan Perbedaan Ketinggian Lapangan Dalam Penjasorkes Bagi Siswa Putra Kelas IV dan V Sekolah Dasar 2 Ngesrebalong Kec.Limbangan Kab.Kendal Tahun 2012*. Semarang: FIK UNNES.
- Yoyo Bahagia, dkk. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan menengah, bagian proyek dan penataran Guru SLTP Setara D-III.

LAMPIRAN 1

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PJKR PRODI PJKR, S1

Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp.(024) 8508007 fax. 8508007

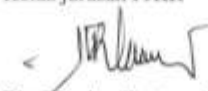
Email : FIK-UNNES SMG@telkom. Net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Agung Priyono
NIM : 6101411118
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Tema : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
Judul : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN "CROSS VOLLEY BALL"
PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD N
KETANON KECAMATAN SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN 2014.
TAHUN-AJARAN 2014/2015-

Mengetahui,
Ketua jurusan PJKR



Drs. Mugyo Hartono, M.Pd
NIP. 19590401.198803.1.002

*see
dapat diteliti
Pembimbing:
Bambang P.*

*27/8 2014
Hm*

Semarang, 6 Agustus 2014

Yang Mengajukan


Agung priyono
NIM.6101411118

LAMPIRAN 2

SURAT PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 115/FIK/2015

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015

Menimbang : Bahwa untuk memper lancar 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 20 Januari 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Drs. Bambang Priyono, M.Pd.

NIP : 196004221986011001

Pangkat/Golongan : IV/B

Jabatan Akademik : Lektor Kepala

Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : AGUNG PRIYONO

NIM : 6101411118

Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR

Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN "CROSS VOLLEY BALL" PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD N KETANON SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN 2014

KEDUA :

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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



DITETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 22 Januari 2015

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

LAMPIRAN 3

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

Nomor : 869/UN/S7.4/CT/2015
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SD N Ketanon Sragi Kab. Pekalongan
 di SD N Ketanon Sragi Kab. Pekalongan

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/ugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : AGUNG PRIYONO
 NIM : 6101411118
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
 Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN "CROSS VOLLEY BALL" PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD N KETANON SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN 2014

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 18 Februari 2015

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

LAMPIRAN 4

SURAT TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SRAGI
SEKOLAH DASAR NEGERI KETANON

Alamat : Jl. Raya Ketanomageng Kec. Sragi Kabupaten Pekalongan ☎ 51155 ☎ 02854473642

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / 026 / 2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NINIK ERMAWATI, S.Pd
NIP : 19641202 198304 2 001
Tempat / Tgl Lahir : Yogyakarta, 02 Desember 1964
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SD Negeri Ketanon Kecamatan Sragi Kab. Pekalongan

Menerangkan bahwa :

Nama : AGUNG PRIYONO
Tempat / Tgl Lahir : Pekalongan, 07 Januari 1992
NIM : 610 14 1118
Fakultas : ILMU KEOLAMRAEAN
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Tersebut diatas benar – benar telah melaksanakan Praktik mengajar di SD Negeri Ketanon Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Ketanomageng, 1 April 2015

Kepala Sekolah



NINIK ERMAWATI, S.Pd
NIP. 19641202 198304 2 001

LAMPIRAN 5

Hasil Observasi Awal Angket Pertanyaan Wawancara Bagi Guru

Penjasorkes :

1. Bagaimana pembelajaran penjsorkes di sekolah?
2. Bagaimana pembelajaran bola besar yaitu bola voli di sekolah?
3. Seperti apa pembelajaran bola voli di sekolah?
4. Bagaimana fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung dalam pembelajaran bola voli?
5. Hal-hal apa saja yang menjadi kendala bagi guru penjasorkes dalam pembelajaran penjasorkes disekolah?
6. Sejauh mana prestasi bola voli di sekolah ini?
7. Bagaimana animo siswa terhadap pembelajaran bola voli?
8. Bagaimana cara mengajarkan pembelajaran bola voli ketika mengajar bola voli?
9. Bagi guru penjas di sekolah materi apa yang paling di sukai dalam pembelajaran penjasorkes?
10. Kendala apa yang menjadi permasalahan bagi guru penjas ketika proses belajar mengajar penjasorkes?
11. Hal-hal apa saja yang dilakukan guru penjas dalam memberikan materi bola voli pada siswa apakah sudah pernah melakukan modifikasi dalam pembelajaran bola voli?
12. Bagaimana minat olahraga bola voli dimasyarakat di sekitar sekolah?
13. Apakah olahraga bola voli di dukung oleh pihak sekolah?

Hasil Observasi Awal Jawaban Pertanyaan Guru penjasorkes Sekolah

Dasar Ketanon Sragi :

1. Pembelajaran penjasorkes disekolah sesuai dengan kurikulum yang ada, namun demikian masih terkendala oleh sarana dan prasarana yang terbatas. Untuk itu banyak materi yang harus disesuaikan dengan kondisi sekolah supaya pembelajaran penjasorkes bisa berjalan dengan maksimal.
2. Pembelajaran bola besar disekolah khususnya bola voli dilakukan dengan modifikasi permainan dan menggunakan bola yang dimodifikasi sehingga dapat menarik minat belajar siswa.
3. Di dalam pelaksanaan pembelajaran bola voli disekolah disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran tanpa kesulitan.
4. Di sekolah masih minim fasilitas untuk pelaksanaan pembelajaran bola voli, untuk ketersediaan sarana dan prasarana hanya ada satu buah bola voli dan kondisinya tidak layak dipakai serta lapangan yang standar bola voli belum ada.
5. Kendala yang banyak dijumpai untuk guru penjasorkes adalah sarana dan prasarana yang sangat minim sehingga menghambat pembelajaran penjasorkes.
6. Sejauh ini belum ada prestasi yang muncul di sekolah ini termasuk bola voli.
7. Animo siswa terhadap permainan bola voli yang sudah dimodifikasi akan sangat membantu minat siswa dalam pembelajaran, karena sejauh ini dalam proses pembelajaran bola voli disekolah belum pernah melakukan pembelajaran bola voli yang dimodifikasi.

8. Cara mengajarkan pembelajaran bola voli adalah dengan memberikan teori bermain bola voli dan mengajak siswa untuk mempraktikkan permainan tersebut dengan alat yang sudah dimodifikasi untuk memudahkan proses pembelajaran.
9. Bagi guru penjasorkes disekolah semua materi sebenarnya sangat disukai, namun dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang sangat minim membuat guru penjasorkes lebih menyukai materi yang sudah tersedia sarana dan prasarananya.
10. Kendala yang menjadi permasalahan bagi guru penjasorkes ketika proses belajar mengajar adalah ketika cuaca yang sangat panas atau hujan yang membuat siswa tidak bisa bertahan lama dilapangan sesuai dengan jam mengajar dan siswa menjadi malas mengikuti pembelajaran praktik.
11. Guru didalam memberikan materi bola voli sudah mencoba melakukan modifikasi dalam pembelajaran bola voli akan tetapi kurang diminati dan kurang maksimal dalam pembelajarannya.
12. Masyarakat disekitar kurang berminat dalam permainan bola voli dikarenakan tidak tersedianya fasilitas dan alat dalam permainan bola voli yang meliputi sarana dan prasarana yang mendukung permainan bola voli.
13. Olahraga bola voli sangat didukung oleh pihak sekolah untuk meningkatkan minat siswa didalam pembelajaran permainan bola voli akan tetapi dalam proses pembelajaran bola voli masih belum maksimal dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana pendukung dalam permainan bola voli yang terdapat di Sekolah Dasar Ketanon Sragi Kabupaten pekalongan seperti peralatan tidak adanya net, bola voli hanya satu dalam kondisi yang

tidak layak untuk digunakan, tidak adanya sarana lapangan bola voli ukuran standar permainan bola voli.

LAMPIRAN 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN UJI SKALA KECIL DAN UJI LAPANGAN (RPP)

Sekolah	: SEKOLAH DASAR NEGERI KETANON SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 5 (lima)/I (satu)
Pertemuan ke	: 1 dan 2 (satu dan dua)
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit

Standar Kompetensi: 6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : 6.4 Mempraktikkan variasi Gerak Dasar ke dalam permainan bola voli yang dimodifikasi, serta nilai semangat, sportivitas, kerjasama, percaya diri dan kejujuran)**

A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan dan memahami permainan *Cross Volley Ball*
- Siswa dapat melakukan permainan *Cross Volley ball* serta dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas.
- Siswa dapat memahi strategi dalam bermain permainan *Cross Volley Ball*

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)
 Kerja sama (*Cooperation*)
 Toleransi (*Tolerance*)
 Percaya diri (*Confidence*)
 Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan Bola Voli Modifikasi (*Cross Volley Ball*)

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 dan 2

Kegiatan Awal:

Dalam kegiatan Awal, guru:

- ☞ Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- ☞ Mengecek kehadiran siswa
- ☞ Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
- ☞ Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- ☞ Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan atau dipelajari

▪ **Kegiatan inti**

▪ **Eksplorasi**

- ☞ Melakukan gerakan teknik dasar Bola Voli dengan menggunakan papan dan bola yang di modifikasi.
- ☞ Melakukan teknik *passing* atas pasing bawah secara berpasang-pasangan.
- ☞ Melakukan permainan *Cross Volley Ball*

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

- **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

- **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan atau diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan *Cross Volley Ball*

E. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes kelas V
- Buku teknik dasar permainan bola voli
- Buku permainan bola voli modifikasi (*Cross Volley Ball*)

- Alat : net, tiang, *ring* atau gawang, bola, tali rafia, papan kayu
- Lapangan
- Pluit

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan dasar teknik dasar bola voli • Melakukan gerakan dasar <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah teknik dasar bola voli • Melakukan gerakan dasar <i>servis</i> dan <i>smash</i> bola voli • Melakukan permainan bola voli modifikasi <i>Cross Volley Ball</i> 	<p>Tes praktik</p> <p>Tes perorangan</p> <p>Tes pengamatan</p>	<p>Tes Praktik</p> <p>Tes pengamatan</p>	Praktikanlah teknik dasar bola voli

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> * semua benar * sebagian besar benar 	<p>4</p> <p>3</p>

	* sebagian kecil benar	2
	* semua salah	1

 **PERFORMANSI**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan sangat baik	4
		* Pengetahuan Baik	3
		* Pengetahuan cukup	2
		* Pengetahuan kurang	1
2.	Praktek	* Sangat aktif	4
		* Aktif	3
		* Cukup aktif	2
		* Kurang aktif	1
3.	Sikap	* Sangat baik	4
		* Baik	3
		* Cukup baik	2
		* Kurang baik	1

LEMBAR PENILAIAN UJI SKALA 1

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Penge- tahuan	Prak- tek	Sikap			
1	Imam sentoso	3	3	2	3	11	68,75
2	Dafa	2	2	3	3	10	62,5
3	Bagas	2	3	3	4	12	75
4	M.Saifudin	3	3	4	3	13	81,25
5	Yuda	3	4	2	3	12	75
6	Yudi	3	3	4	3	13	81,25
7	Azam	2	3	2	3	10	62,5

8	M.Saifudin Akbar	3	2	3	3	11	68,75	
9	Riyan	2	4	4	3	13	81,25	
10	Sudarno	3	2	3	3	11	62,5	
11	Viko	2	3	3	3	11	62,5	
12	Adit	2	3	3	4	12	75	
	Jumlah							856,25
	Rata-rata							71,35

LEMBAR PENILAIAN UJI LAPANGAN (UJI SKALA 2)

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Penge tahuan	Prak tek	Sikap			
1	Imam sentoso	4	4	3	4	15	93,75
2	Dafa	3	3	4	3	13	81,25
3	Bagas	2	4	4	3	13	81,25
4	M.Saifudin	3	4	4	3	14	87,5
5	Yuda	3	4	4	4	15	93,75
6	Yudi	4	3	4	3	14	87,5
7	Azam	3	3	3	3	12	75
8	M.Saifudin Akbar	3	3	4	3	13	81,25
9	Riyan	4	4	4	3	15	93,75
10	Sudarno	4	3	3	3	13	81,25
11	Viko	3	3	4	3	13	81,25
12	Adit	2	4	4	3	13	81,25
13	Firda	2	3	4	4	13	81,25
14	Riski	3	3	4	2	12	75
15	Lusaefa	2	2	4	4	12	75
16	Pradinta	3	3	4	4	14	87,5
17	Nabila	3	3	4	3	13	81,25

18	Anggi Aulia	3	3	3	3	12	75	
19	Puda Ayu Ningrum	2	3	4	4	13	81,25	
20	Sasi Meila	4	3	3	4	14	87,5	
21	Dewi Aprinda	3	3	3	3	13	81,25	
22	Gresselda	2	2	4	4	12	75	
23	Vika Safiah	2	3	4	4	13	81,25	
24	Sari	3	3	3	3	12	75	
25	Rita	3	3	4	3	13	81,25	
26	Wati	3	3	3	3	12	75	
	Jumlah							2131,25
	Rata-rata							81,97

CATATAN :

Nilai= (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Mengetahui,

**Kepala Sekolah Dasar Negeri
Ketanon**



Ninik Ermawati, S.Pd.

NIP/NIK :19641202 198304 2 001

Pekalongan, 18 Maret 2015

Guru Mapel PJOK



Agung Priyono

NIM : 6101411118

LAMPIRAN 7

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASORKES

MELALUI PERMAINAN *CROSS VOLLEY BALL* BAGI SISWA KELAS V

SEKOLAH DASAR NEGERI KETANON SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN

TAHUN 2014

Mata Pelajaran	: Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan
Materi Pokok	: Permainan <i>Cross Volley Ball</i>
Sasaran Program	: Siswa Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi
Evaluator	: Agung Wahyudi, S.Pd.M.Pd.
Tanggal	: 16 Maret 2015

Lembar evaluasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap permainan *Cross Volley Ball* yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa usia dini yang kami modifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk :

1. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum serta kesimpulan.
2. Rentang evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 : tidak baik

2 : kurang baik

3 : cukup baik

4 : baik

5 : sangat baik

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

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 alat dan fasilitas yang digunakan.				√		

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	

14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berprestasi dalam pembelajaran bola voli				√		
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan pendekatan permainan <i>Cross Volley Ball</i> .				√		

B. Saran untuk perbaikan model permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada permainan ini, mohon ditulis pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon ditulis pada kolom 3
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
	Arah laju bola	Menyulitkan	Perlu dikaji agar <i>relly</i> tidak menyulitkan
	Aturan diperjelas lagi agar mudah dipahami	Kurang jelas	Papan yang digunakan agar bisa untuk <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas

C. Komentor dan saran umum

Permainan dapat digunakan dan dipakai oleh anak Sekolah Dasar, tetapi harus diperhatikan agar peraturan permainan menarik serta harus melihat keamanan karakteristik siswa dengan karakteristiknya.

D. Kesimpulan

1. Layak untuk digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan atau uji lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai kesimpulan anda)

Semarang, 16 Maret 2015

Evaluator



(Agung Wahyudi, S.Pd.M.Pd)

Nip :191770908 20050 1 1001

191770908 20050 1 1001

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI I
EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASORKES
MELALUI PERMAINAN *CROSS VOLLEY BALL* BAGI SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI KETANON SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN
TAHUN 2014.

Mata Pelajaran : Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan *Cross Volley Ball*
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
Evaluator : Masruri, S.Pd.
Tanggal : 18 Maret 2015

Lembar evaluasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap permainan *Cross Volley Ball* yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa usia dini yang kami modifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk :

4. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum serta kesimpulan.
5. Rentang evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup baik

4 : baik

5 : sangat baik

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

B. 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 alat dan fasilitas yang digunakan.				√		
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.					√	

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				√		
8.	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.				√		
9.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.					√	
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				√		
11.	Dapat dimainkan siswa yang trampil maupun tidak trampil.				√		
12.	Dapat dimainkan siswa putra dan putri					√	
13.	Mendorong siswa aktif bergerak				√		
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berprestasi dalam pembelajaran bola voli				√		
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan pendekatan permainan Cross Volley Ball.			√			

Saran untuk perbaikan model permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada permainan ini, mohon ditulis pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon ditulis pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
	Penggunaan papan agar lebih tebal lagi agar tidak pecah	Papan yang digunakan terlalu tipis	Papan yang digunakan lebih tebal lagi agar tidak pecah

Komentar dan saran umum

Dari penggunaan *passing* bawah dan *passing* atas dengan menggunakan papan kayu yang lebih kuat dan tebal agar tidak pecah saat digunakan.

Kesimpulan

1. Layak untuk digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan atau uji lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan
4. (mohon diberi tanda silang pada nomer sesuai kesimpulan anda).

Semarang, 18 Maret 2015

Evaluator



Masruri, S.Pd

Nip : 19830201 200501 1 006

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASORKES II
MELALUI PERMAINAN *CROSS VOLLEY BALL* BAGI SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI KETANON SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN
TAHUN 2014.

Mata Pelajaran : Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan *Cross Volley Ball*
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
Evaluator : Ninik Ermawati, S.Pd.
Tanggal : 18 Maret 2015

Lembar evaluasi ini bermaksud untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap permainan *Cross Volley Ball* yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa usia dini yang kami modifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk :

7. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum serta kesimpulan.
8. Rentang evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik

3 : cukup baik

4 : baik

5 : sangat baik

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

C. 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 alat dan fasilitas yang digunakan.				√		
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				√		

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				√		
8.	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.					√	
9.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				√		
11.	Dapat dimainkan siswa yang trampil maupun tidak trampil.					√	
12.	Dapat dimainkan siswa putra dan putri			√			
13.	Mendorong siswa aktif bergerak				√		
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berprestasi dalam pembelajaran bola voli			√			
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan pendekatan permainan Cross Volley Ball.				√		

Saran untuk perbaikan model permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada permainan ini, mohon ditulis pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon ditulis pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
	Penggunaan papan agar lebih tebal lagi agar tidak pecah	Papan yang digunakan terlalu tipis	Papan yang digunakan lebih tebal lagi agar tidak pecah

Komentar dan saran umum

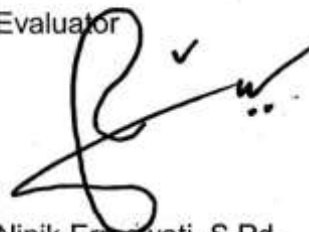
Dari penggunaan *passing* bawah dan *passing* atas dengan menggunakan papan kayu yang lebih kuat dan tebal agar tidak pecah saat digunakan.

Kesimpulan

1. Layak untuk digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan atau uji lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan
4. (mohon diberi tanda silang pada nomer sesuai kesimpulan anda).

Semarang, 18 Maret 2015

Evaluator



Ninik Ernawati, S.Pd.

NIP/NIK :19641202 198304 2 001

AFEKTIF

1. Apakah selama ini kamu sering bermain *Cross Volley Ball* ?
A. Ya B. Tidak
2. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam permainan Bola voli yang dimodifikasi ini ?
A. Ya B. Tidak
3. Apakah kamu merasa senang melakukan permainan *Cross Volley Ballini* ?
A. Ya B. Tidak
4. Apakah kamu semangat dalam melakukan permainan *Cross Volley Ballini* ?
A. Ya B. Tidak
5. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam melakukan permainan *Cross Volley Ballini* ?
A. Ya B. Tidak
6. Apakah kamu bisa menghormati lawan saat bertanding dalam permainan *Cross Volley Ballini* ?
A. Ya B. Tidak
7. Apakah dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu segera meminta maaf ?
A. Ya B. Tidak
8. Apakah kamu bisa menerima hukuman wasit apa bila kamu melakukan pelanggaran ?
A. Ya B. Tidak

9. Apakah kamu ingin bermain *Cross Volley Ball* ini lagi ?

A. Ya B. Tidak

10. Apakah kamu ingin mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan *Cross Volley Ball* ini ?

A. Ya B. Tidak

PSIKOMOTORIK

1. Apakah menurut kamu, permainan *Cross Volley Ball* merupakan permainan yang sulit ?
 - A. Ya
 - B. Tidak
2. Apakah kamu bisa memainkan permainan *Cross Volley Ball* ?
 - A. Ya
 - B. Tidak
3. Apakah kamu merasa kesulitan jika melakukan *passing* bawah dan *passingatas* *Cross Volley Ball* ?
 - A. Ya
 - B. Tidak
4. Apakah dalam permainan *Cross Volley Ball* ini kamu merasa mudah mengarahkan bola ke lawan ?
 - A. Ya
 - B. Tidak
5. Apakah dalam permainan *Cross Volley Ball* ini kamu merasa mudah dalam mengembalikan bola dari lawan bermain?
 - A. Ya
 - B. Tidak
6. Apakah selama permainan *Cross Volley Ball* kamu merasa mudah menerima umpan dari kawan ?
 - A. Ya
 - B. Tidak
7. Apakah kamu merasa kesulitan dalam mencetak gol di permainan *Cross Volley Ball* ini ?
 - A. Ya
 - B. Tidak
8. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan *smash* maupun *passing* ke gawang dalam permainan *Cross Volley Ball* ini ?
 - A. Ya
 - B. Tidak

9. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan agar bola tidak jatuh dalam permainan *Cross Volley Ball* ?

A. Ya

B. Tidak

10. Apakah dalam bermain *Cross Volley Ball* lebih mudah dari permainan bola voli yang standar atau asli ?

A. Ya

B. Tidak

LAMPIRAN 9

Tabel Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjas

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Ahli dan Guru		
		A	G1	G2
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	4	4	4
2	Kejelasan petunjuk permainan.	4	4	4
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.	5	4	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	4	4
5	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.	4	4	4
6	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.	5	5	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.	5	4	4
8	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.	4	4	5
9	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	4	5	4
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.	5	4	4
11	Dapat dimainkan siswa yang trampil maupun tidak trampil.	4	4	5

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Ahli dan Guru		
		A	G1	G2
12	Dapat dimainkan siswa putra dan putri.	3	5	3
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	4	4
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berprestasi dalam pembelajaran bola voli	4	4	3
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan pendekatan permainan <i>Cross Volley Ball</i> .	4	3	4
	JUMLAH	63	62	60
	Rata – rata	4,2	4,13	4
	Persentase	8,4%	8,66 %	80%

Keterangan :

A : Ahli Penjas

G 1 :Guru Penjas / Ahli Pembelajaran 1

G 2 : Guru Penjas / Ahli Pembelajaran II

LAMPIRAN 10

Tabel Daftar Siswa

Dalam Uji Skala Kecil Dan Jumlah Denyut Nadi Sebelum Dan Sesudah
Kegiatan

No	Nama Siswa	KELAS	Umur	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Imam sentoso	V	14	70	102
2	Dafa	V	11	57	124
3	Bagas	V	11	75	105
4	M.Saifudin	V	11	50	80
5	Yuda	V	11	71	101
6	Yudi	V	11	56	86
7	Azam	V	11	55	90
8	M. Saifudin Akbar	V	12	70	105
9	Riyan	V	12	55	96
10	Sudarno	V	12	70	97
11	Viko	V	11	53	83
12	Adit	V	12	71	110
	Jumlah			753	1179
	Rata-rata			115,85	181,38
	Kenaikan rata-rata			65,53	

Tabel Jawaban Kuesioner Siswa (N = 12)

B. Aspek Kognitif

NO	Nama Siswa	Butir Soal Nomor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Imam sentoso	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B
2.	Dafa	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
3.	Bagas	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
4.	M.Saifudin	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A
5.	Yuda	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6.	Yudi	A	B	A	A	B	B	A	A	B	B
7.	Azam	B	A	B	A	A	A	B	A	A	A
8.	M. Saifudin Akbar	B	A	A	A	A	A	A	B	A	A
9.	Riyan	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
10.	Sudarno	A	A	B	A	B	A	A	A	B	A
11.	Viko	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A
12.	Adit	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A

Tabel Jawaban Kuesioner Siswa (N = 12)

C. Aspek Afektif

NO	Nama Siswa	Butir Soal Nomor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Imam sentoso	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
2.	Dafa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3.	Bagas	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4.	M.Saifudin	A	B	A	A	A	B	A	A	A	A
5.	Yuda	B	A	A	B	A	A	A	A	A	B
6.	Yudi	A	S	B	A	A	A	A	A	B	A
7.	Azam	A	A	A	A	A	A	A	B	B	A
8.	M. Saifudin Akbar	A	B	B	A	A	A	B	A	A	B
9.	Riyan	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10.	Sudarno	A	B	B	A	A	A	B	B	B	A
11.	Viko	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12.	Adit	A	A	A	A	A	B	A	A	B	B

Tabel Hasil Rekapitulasi Jawaban Angket Siswa (N = 12)

B. Aspek Kognitif

No	Nama Siswa	Butir Soal Nomor										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Imam sentoso	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
2	Dafa	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
3	Bagas	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
4	M.Saifudin	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
5	Yuda	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Yudi	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5
7	Azam	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7
8	M.Saifudin Akbar	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
9	Riyan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
10	Sudarno	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7
11	Viko	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
12	Adit	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
	JUMLAH	9	10	10	11	8	9	10	9	10	10	

Tabel Hasil Rekapitulasi Jawaban Angket Siswa (N = 12)

C. Aspek Afektif

No	Nama Siswa	Butir Soal Nomor										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Imam sentoso	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
2	Dafa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Bagas	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	M.Saifudin	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
5	Yuda	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7
6	Yudi	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
7	Azam	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
8	M.Saifudin Akbar	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	6
9	Riyan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Sudarno	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	5
11	Viko	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Adit	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
	JUMLAH	10	9	9	11	11	10	10	10	9	9	

LAMPIRAN 13

Tabel Data Hasil Uji Coba Skala Kecil (N = 12)

No	Aspek	Jawaban	Persentase
1	Apakah kamu tahu cara bermain permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	YA	83,33%
2	Apakah kamu tahu perbedaan antara permainan bola voli standar dengan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	91,7%
3	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	83,3%
4	Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	83,3%
5	Apakah setiap pemain wajib menaati peraturan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	75%
6	Menurut kamu, apakah permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini perlu adanya kerja sama satu pemain dengan yang lain dalam satu tim?	Y	83,3%
7	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini setiap tim harus kompak ?	Y	83,3%

No	Aspek	Jawaban	Persentase
8	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> perlu adanya seorang wasit ?	Y	83,3%
9	Apakah kita perlu mengetahui peraturan dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	83%
10	Apakah permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini dapat dimainkan oleh semua orang?	Y	83%
11	Apakah selama ini kamu sering bermain <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	75%
12	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam permainan Bola voli yang dimodifikasi ini	Y	83,3%
13	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	Y	83,3%
14	Apakah kamu semangat dalam melakukan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	Y	91,7%
15	Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam melakukan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	Y	66,7%
16	Apakah kamu bisa menghormati lawan saat bertanding dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	Y	75%

No	Aspek	Jawaban	Persentase
17	Apakah dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu segera meminta maaf ?	Y	83,3%
18	Apakah kamu bisa menerima hukuman wasit apa bila kamu melakukan pelanggaran ?	Y	75%
19	Apakah kamu ingin bermain <i>Cross Volley Ball</i> ini lagi ?	Y	83%
20	Apakah kamu ingin mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	Y	83%
21	Apakah menurut kamu, <i>permainan Cross Volley Ball</i> merupakan permainan yang sulit?	TIDAK	83,3%
22	Apakah kamu bisa memainkan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	75%
23	Apakah kamu merasa kesulitan jika melakukan <i>passing</i> bawah dan <i>passingatas Cross Volley Ball</i> ?	T	75%
24	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini kamu merasa mudah mengarahkan bola ke lawan ?	Y	91,7%
25	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini kamu merasa mudah dalam mengembalikan bola dari lawan bermain?	Y	91,7%

No	Aspek	Jawaban	Persentase
26	Apakah selama permainan <i>Cross Volley Ball</i> kamu merasa mudah menerima umpan dari kawan ?	Y	83,3%
27	Apakah kamu merasa kesulitan dalam mencetak gol di permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	T	83,3%
28	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan <i>smash</i> maupun <i>passing</i> ke gawang dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	T	83,3%
29	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan agar bola tidak jatuh dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	T	75%
30	Apakah dalam bermain <i>Cross Volley Ball</i> lebih mudah dari permainan bola voli yang standar atau asli ?	Y	75%
	Rata – rata		82%

LAMPIRAN 14

Tabel Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Kecil (N = 12)

No	Aspek	Perse ntase	Kriteria	Makna
1	Apakah kamu tahu cara bermain permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	83,33 %	Baik	Digunakan
2	Apakah kamu tahu perbedaan antara permainan bola voli standar dengan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	91,7%	Sangat Baik	Digunakan
3	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	83,3%	Baik	Digunakan
4	Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan <i>Cross Volley Ball</i> ?	83,3%	Baik	Digunakan
5	Apakah setiap pemain wajib menaati peraturan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	75%	Baik	Digunakan
6	Menurut kamu, apakah permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini perlu adanya kerja sama satu pemain dengan yang lain dalam satu tim?	83,3%	Baik	Digunakan
7	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini setiap tim harus kompak ?	83,3%	Baik	Digunakan

No	Aspek	Perse ntase	Kriteria	Makna
8	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> perlu adanya seorang wasit ?	83,3%	Baik	Digunakan
9	Apakah kita perlu mengetahui peraturan dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	83%	Baik	Digunakan
10	Apakah permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini dapat dimainkan oleh semua orang?	83%	Baik	Digunakan
11	Apakah selama ini kamu sering bermain <i>Cross Volley Ball</i>	75%	Sangat Baik	Digunakan
12	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam permainan Bola voli yang dimodifikasi ini	83,3%	Baik	Digunakan
13	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	83,3%	Baik	Digunakan
14	Apakah kamu semangat dalam melakukan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	91,7%	Sangat Baik	Digunakan

No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
15	Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam melakukan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	66,7%	Cukup Baik	Digunakan
16	Apakah kamu bisa menghormati lawan saat bertanding dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	75%	Baik	Digunakan
17	Apakah dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu segera meminta maaf ?	83,3%	Baik	Digunakan
18	Apakah kamu bisa menerima hukuman wasit apa bila kamu melakukan pelanggaran ?	75%	Baik	Digunakan
19	Apakah kamu ingin bermain <i>Cross Volley Ball</i> ini lagi ?	83%	Baik	Digunakan
20	Apakah kamu ingin mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	83%	Baik	Digunakan

21	Apakah menurut kamu, permainan <i>Cross Volley Ball</i> merupakan permainan yang sulit?	83,3%	Baik	Digunakan (Bersyarat)
22	Apakah kamu bisa memainkan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	75%	Baik	Digunakan

No	Aspek	Perse ntase	Kriteria	Makna
23	Apakah kamu merasa kesulitan jika melakukan <i>passing</i> bawah dan <i>passingatas</i> <i>Cross Volley Ball</i> ?	75%	Baik	Digunakan
24	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini kamu merasa mudah mengarahkan bola ke lawan ?	91,7%	Sangat Baik	Digunakan
25	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini kamu merasa mudah dalam mengembalikan bola dari lawan bermain?	91,7%	Sangat Baik	Digunakan
26	Apakah selama permainan <i>Cross Volley Ball</i> kamu merasa mudah menerima umpan dari kawan ?	83,3%	Baik	Digunakan

27	Apakah kamu merasa kesulitan dalam mencetak gol di permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	83,3%	Baik	Digunakan
28	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan <i>smash</i> maupun <i>passing</i> ke gawang dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	83,3%	Baik	Digunakan

No	Aspek	Perseentase	Kriteria	Makna
29	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan agar bola tidak jatuh dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	75%	Baik	Digunakan
30	Apakah dalam bermain <i>Cross Volley Ball</i> lebih mudah dari permainan bola voli yang standar atau asli ?	75%	Baik	Digunakan
	Rata – rata	82%	Baik	Digunakan

LAMPIRAN 15**Tabel Daftar Siswa**

**Dalam Uji Lapangan Beserta Jumlah Denyut Nadi Sebelum Dan Sesudah
Kegiatan
(N = 26)**

No	Nama	Kelas	Usia	Sebelum	Sesudah
1	Imam sentoso	V	14	84	135
2	Dafa	V	11	72	134
3	Bagas	V	11	76	138
4	M.Saifudin	V	11	85	121
5	Yuda	V	11	73	132
6	Yudi	V	11	74	134
7	Azam	V	11	73	132
8	M. Saifudin Akbar	V	12	84	136
9	Riyan	V	12	78	127
10	Sudarno	V	12	71	123
11	Viko	V	11	88	134
12	Adit	V	12	75	125
13	Firda	V	12	61	122
14	Riski	V	11	67	128
15	Lusaefa	V	12	60	126

No	Nama	Kelas	Usia	Sebelum	Sesudah
16	Pradinta	V	11	63	102

17	Nabila	V	10	63	124
18	Anggi Aulia	V	12	66	128
19	Puda Ayu Ningrum	V	11	73	127
20	Sasi Meila	V	11	64	116
21	Dewi Aprinda	V	12	67	124
22	Gresselda	V	11	65	121
23	Vika Safiah	V	10	66	123
24	Sari	V	11	65	121
25	Rita	V	11	68	125
26	Wati	V	11	67	112
	Jumlah			1848	3270
	Rata-rata			71,08	125,77
	Kenaikan rata-rata			54,69	

NO	Nama Siswa	Butir Soal Nomor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	Sasi Meila	A	A	A	B	B	B	A	A	A	A
21	Dewi Aprinda	A	A	A	A	A	B	A	A	A	B
22	Gresselda	B	A	A	A	A	A	A	A	B	B
23	Vika Safiah	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
24	Sari	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
25	Rita	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
26	Wati	B	A	A	B	A	A	A	A	A	B

Tabel Jawaban Kuesioner Siswa (N = 26)

B. Aspek Kognitif

NO	Nama Siswa	Butir Soal Nomor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Imam sentoso	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
2	Dafa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	Bagas	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	M.Saifudin	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5	Yuda	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Yudi	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A
7	Azam	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	M. Saifudin Akbar	B	A	A	A	A	A	A	B	A	A
9	Riyan	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
10	Sudarno	A	A	A	A	A	B	A	B	A	A
11	Viko	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
12	Adit	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
13	Firda	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
14	Riski	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A
15	Lusaefa	A	A	A	B	A	B	A	B	A	A
16	Pradinta	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
17	Nabila	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B
18	Anggi Aulia	A	A	A	B	A	A	A	A	B	A

NO	Nama Siswa	Butir Soal Nomor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
19	Puda Ayu Ningrum	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A
20	Sasi Meila	A	A	B	A	A	A	A	A	A	B
21	Dewi Aprinda	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
22	Gresselda	A	B	A	A	A	A	A	A	B	B
23	Vika Safiah	A	A	B	A	A	A	A	B	B	A
24	Sari	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B
25	Rita	A	A	B	A	B	A	A	A	A	B
26	Wati	A	B	A	A	B	A	B	A	A	A

Tabel Jawaban Kuesioner Siswa (N = 26)

C.. Aspek Afektif

N0	Nama Siswa	Butir Soal Nomor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Imam sentoso	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A
2	Dafa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	Bagas	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	M.Saifudin	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A
5	Yuda	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
6	Yudi	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	Azam	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
8	M. Saifudin Akbar	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Riyan	B	A	B	A	A	A	A	A	B	A
10	Sudarno	A	B	A	A	A	A	A	B	A	A
11	Viko	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12	Adit	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	Firda	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
14	Riski	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15	Lusaefa	A	A	A	B	A	A	A	B	A	A
16	Pradinta	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A
17	Nabila	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
18	Anggi Aulia	A	B	A	B	A	A	A	B	A	B
19	Puda Ayu Ningrum	B	A	A	B	A	A	A	A	A	B

N0	Nama Siswa	Butir Soal Nomor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	Sasi Meila	A	B	A	A	A	A	A	B	A	A
21	Dewi Aprinda	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B
22	Gresselda	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B
23	Vika Safiah	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B
24	Sari	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A
25	Rita	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A
26	Wati	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A

16.	Pradinta	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	9
17.	Nabila	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
18.	Anggi Aulia	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
19.	Puda Ayu	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
20.	Sasi Meila	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9
21.	Dewi Aprinda	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
22.	Gresselda	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
23	Vika Safiah	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9

NO	Nama Siswa	Butir Soal Nomor										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
24	Sari	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
25	Rita	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
26	Wati	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	9
	Jumlah	19	24	20	19	22	24	25	24	25	22	

Tabel Hasil Rekapitulasi Jawaban Angket Siswa (N = 26)

B. Aspek Kognitif

NO	Nama Siswa	Butir Soal Nomor										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Imam sentoso	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
2.	Dafa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3.	Bagas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	M.Saifudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5.	Yuda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	Yudi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
7.	Azam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8.	M. Saifudin Akbar	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
9.	Riyan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
10.	Sudarno	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
11.	Viko	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
12.	Adit	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
13.	Firda	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
14.	Riski	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
15.	Lusaefa	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7

NO	Nama Siswa	Butir Soal Nomor										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
16.	Pradinta	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	7
17.	Nabila	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
18.	Anggi Aulia	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7
19.	Puda Ayu Ningrum	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
20.	Sasi Meila	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
21.	Dewi Aprinda	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
22.	Gresselda	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7
23.	Vika Safiah	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7
24.	Sari	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
25.	Rita	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
26.	Wati	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7
	Jumlah	23	22	19	23	24	22	25	22	21	20	

Tabel Hasil Rekapitulasi Jawaban Angket Siswa (N = 26)

C. Aspek Afektif

NO	Nama Siswa	Butir Soal Nomor										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Imam sentoso	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
2.	Dafa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3.	Bagas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	M.Saifudin	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
5.	Yuda	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
6.	Yudi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	Azam	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
8.	M. Saifudin Akbar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9.	Riyan	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7
10.	Sudarno	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
11.	Viko	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
12.	Adit	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13.	Firda	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7
14.	Riski	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
15.	Lusaefa	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
16.	Pradinta	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
17.	Nabila	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
18.	Anggi Aulia	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6
19.	Puda Ayu	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7

NO	Nama Siswa	Butir Soal Nomor										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
20.	Sasi Meila	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
21.	Dewi Aprinda	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
22.	Gresselda	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
23	Vika Safiah	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
24	Sari	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
25	Rita	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
26	Wati	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
	Jumlah	19	19	21	23	25	25	24	19	25	21	

LAMPIRAN 18

Tabel Data hasil uji coba Lapangan (N = 26)

No	Aspek	Jawaban	Persentase
1	Apakah kamu tahu cara bermain permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	YA	73,1%
2	Apakah kamu tahu perbedaan antara permainan bola voli standar dengan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	92,3%
3	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	77%
4	Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	73%
5	Apakah setiap pemain wajib menaati peraturan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	85%
6	Menurut kamu, apakah permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini perlu adanya kerja sama satu pemain dengan yang lain dalam satu tim?	Y	92%
7	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini setiap tim harus kompak ?	Y	96%

No	Aspek	Jawaban	Persentas e
8	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> perlu adanya seorang wasit ?	Y	92,3%
9	Apakah kita perlu mengetahui peraturan dalam permainan <i>Cross Volley Ball?</i>	Y	96,2%
10	Apakah permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini dapat dimainkan oleh semua orang?	Y	85%
11	Apakah selama ini kamu sering bermain <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	88,5%
12	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam permainan Bola voli yang dimodifikasi ini	Y	84,6%
13	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	Y	76%
14	Apakah kamu semangat dalam melakukan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	Y	88%
15	Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam melakukan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	Y	92%
16	Apakah kamu bisa menghormati lawan saat bertanding dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	Y	85%

No	Aspek	Jawaban	Persentase
17	Apakah dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu segera meminta maaf ?	Y	96%
18	Apakah kamu bisa menerima hukuman wasit apa bila kamu melakukan pelanggaran ?	Y	84,6%
19	Apakah kamu ingin bermain <i>Cross Volley Ball</i> ini lagi ?	Y	80,8%
20	Apakah kamu ingin mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	Y	77%
21	Apakah menurut kamu, permainan <i>Cross Volley Ball</i> merupakan permainan yang sulit?	TIDAK	73,1%
22	Apakah kamu bisa memainkan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	Y	76,9%
23	Apakah kamu merasa kesulitan jika melakukan <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas <i>Cross Volley Ball</i> ?	T	85%
24	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini kamu merasa mudah mengarahkan bola ke lawan ?	Y	92%
25	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini kamu merasa mudah dalam mengembalikan bola dari lawan bermain?	Y	96%

No	Aspek	Jawaban	Persentase
26	Apakah selama permainan <i>Cross Volley Ball</i> kamu merasa mudah menerima umpan dari kawan ?	Y	94%
27	Apakah kamu merasa kesulitan dalam mencetak gol di permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	T	83%
28	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan <i>smash</i> maupun <i>passing</i> ke gawang dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	T	84,6%
29	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan agar bola tidak jatuh dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	T	88,5%
30	Apakah dalam bermain <i>Cross Volley Ball</i> lebih mudah dari permainan bola voli yang standar atau asli ?	Y	81%
	Rata – rata		86%

LAMPIRAN 19

Tabel Analisis Data Hasil Uji Coba Skala besar(N = 26)

No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
1	Apakah kamu tahu cara bermain permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	73,1%	Baik	Digunakan
2	Apakah kamu tahu perbedaan antara permainan bola voli standar dengan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	92,3%	Sangat Baik	Digunakan
3	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	77%	Baik	Digunakan
4	Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan <i>Cross Volley Ball</i> ?	73%	Baik	Digunakan
5	Apakah setiap pemain wajib menaati peraturan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	85%	Baik	Digunakan
6	Menurut kamu, apakah permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini perlu adanya kerja sama satu pemain dengan yang lain dalam satu tim?	92%	Sangat Baik	Digunakan

No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
7	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini setiap tim harus kompak ?	96%	Sangat Baik	Digunakan
8	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> perlu adanya seorang wasit ?	92,3%	Sangat Baik	Digunakan
9	Apakah kita perlu mengetahui peraturan dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	96,2	Sangat Baik	Digunakan
10	Apakah permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini dapat dimainkan oleh semua orang?	85%	Baik	Digunakan
11	Apakah selama ini kamu sering bermain <i>Cross Volley Ball</i> ?	88,5%	Baik	Digunakan
12	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak gol dalam permainan Bola voli yang dimodifikasi ini	84,6%	Baik	Digunakan
13	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	76%	Baik	Digunakan
No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna

14	Apakah kamu semangat dalam melakukan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	88%	Baik	Digunakan
15	Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam melakukan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	92%	Sangat Baik	Digunakan
16	Apakah kamu bisa menghormati lawan saat bertanding dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	85%	Baik	Digunakan
17	Apakah dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu segera meminta maaf ?	96%	Sangat Baik	Digunakan
18	Apakah kamu bisa menerima hukuman wasit apa bila kamu melakukan pelanggaran ?	84,6%	Baik	Digunakan
19	Apakah kamu ingin bermain <i>Cross Volley Ball</i> ini lagi ?	80,8%	Baik	Digunakan
20	Apakah kamu ingin mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	77%	Baik	Digunakan

No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
21	Apakah menurut kamu, permainan <i>Cross Volley Ball</i> merupakan permainan yang sulit ?	73,1%	Baik	Digunakan (Bersyarat)
22	Apakah kamu bisa memainkan permainan <i>Cross Volley Ball</i> ?	76,9%	Baik	Digunakan
23	Apakah kamu merasa kesulitan jika melakukan <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas <i>Cross Volley Ball</i> ?	85%	Baik	Digunakan
24	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini kamu merasa mudah mengarahkan bola ke lawan ?	92%	Sangat Baik	Digunakan
25	Apakah dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini kamu merasa mudah dalam mengembalikan bola dari lawan bermain?	96%	Sangat Baik	Digunakan
26	Apakah selama permainan <i>Cross Volley Ball</i> kamu merasa mudah menerima umpan dari kawan ?	94%	Sangat Baik	Digunakan

No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
27	Apakah kamu merasa kesulitan dalam mencetak gol di permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	83%	Baik	Digunakan
28	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan <i>smash</i> maupun <i>passing</i> ke gawang dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	84,6%	Baik	Digunakan
29	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan agar bola tidak jatuh dalam permainan <i>Cross Volley Ball</i> ini ?	88,5%	Baik	Digunakan
30	Apakah dalam bermain <i>Cross Volley Ball</i> lebih mudah dari permainan bola voli yang standar atau asli ?	81%	Baik	Digunakan
	Rata – rata	86%	Baik	Digunakan

LAMPIRAN 20

DOKUMENTASI

Kondisi Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi Kabupaten Pekalongan



Gambar Kondisi Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi

Sarana dan Prasarana Alat Olahraga Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi



Gambar Peralatan Olahraga Sekolah Dasar Negeri Ketanon Sragi

Uji Skala Kecil



Lapangan *Cross Volley Ball*



Gambar Gawang Permainan *Cross Volley Ball*



Gambar Bola *Cross Volley Ball*



Gambar Alat Bantu Papan Untuk *Passing Cross Volley Ball*



Gambar Menyiapkan Siswa dan Berdoa



Gambar Menerangkan Permainan *Cross Volley Ball*



Gambar Mengukur Denyut Nadi sebelum dan sesudah Kegiatan



Gambar Proses Permainan *Cross Volley Ball*

Uji Lapangan (Uji Skala Besar)



Gambar Lapangan Permainan *Cross Volley Ball*



Gambar Gawang Permainan *Cross Volley Ball*



Gambar Bola *Cross Volley Ball*



Gambar Alat Bantu Papan Untuk *Passing Cross Volley Ball*



Gambar Menerangkan Permainan *Cross Volley Ball*



Gambar Menyiapkan dan membariskan siswa untuk berdoa



Gambar Teknik *Passing* Bawah dengan Alat bantu Papan



Gambar Teknik *Passing* Atas dengan Alat bantu Papan



Gambar Mengukur Tekanan Denyut Nadi



Gambar Pemanasan sebelum melakukan permainan *Cross Volley Ball*



Gambar Siswa melakukan permainan *Cross Volley Ball*

