



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *DUOS VOLI*
DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PADA SISWA
KELAS VII SMP N 8 PATI**

SKRIPSI

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

**oleh
Agita Herweningtyas
6101411111**

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

ABSTRAK

Agita Herweningtyas. 2015. Pengembangan Model Permainan *Duos Voli* Dalam Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa Kelas VII SMP N 8 Pati. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Agus Pujiyanto,S,Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, Bola Voli, Permainan *Duos Voli*

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran bola voli. Masalah yang ditemukan antara lain kurangnya variasi pembelajaran, kurangnya pengoptimalan gerak, kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana, serta kurangnya pengaplikasian teknik dasar pada permainan. Sehingga perlu adanya suatu modifikasi permainan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi sesuai kebutuhan siswa. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana model pengembangan permainan *Duos Voli* dalam pembelajaran bola voli pada siswa kelas VII SMP N 8 Pati. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk model permainan *Duos Voli* dalam pembelajaran bola voli untuk siswa kelas VII SMP N 8 Pati.

Metode yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Prosedur pengembangannya dimulai dari analisis kebutuhan yang terdiri dari tahap kajian pustaka dan tahap observasi/wawancara, pembuatan produk awal melalui proses validasi ahli dan revisi, uji coba skala kecil dan revisi, uji coba skala besar dan produk akhir. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan siswa, serta menggunakan hasil pengamatan di lapangan yang diperoleh dari siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase.

Hasil penelitian ini yaitu uji ahli dalam produk awal diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk 86,10% "**baik**" yang artinya dapat digunakan. Hasil pengamatan dan kuesioner siswa dari uji coba skala kecil diperoleh persentase 83,33% "**baik**" dan hasil pengamatan dan kuesioner dari uji skala besar diperoleh persentase 84,88% "**baik**". Dari ketiga persentase yang didapat menunjukkan bahwa produk dapat digunakan.

Kesimpulan pengembangan permainan *Duos Voli* telah **layak** digunakan untuk siswa kelas VII karena permainan *Duos Voli* dapat memberikan variasi pembelajaran bola voli, mengoptimalkan gerak siswa dengan lebih memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada serta dapat digunakan sebagai pengaplikasian teknik dasar dalam bentuk permainan. Saran model permainan *Duos Voli* sebagai produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai variasi pembelajaran dan alternatif penyampaian materi pembelajaran bola voli untuk siswa kelas VII.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Agita Herweningtyas

NIM : 6101411111

Jurusan : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Judul : Pengembangan Model Permainan *Duos Voli* Dalam Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa Kelas VII SMP N 8 Pati

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

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

Semarang, 5 Agustus 2015

Yang menyatakan,



Agita Herweningtyas

6101411111

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah disetujui untuk diajukan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu
Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

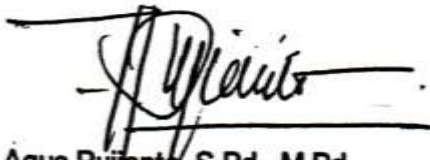
Hari : Rabu

Tanggal : 29 Juni 2015

Semarang, 29 Juni 2015

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Agus Pujianto, S.Pd., M.Pd

NIP. 19730202 200604 1 001

Yang Mengajukan



Agita Herweningtyas

6101411111

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR



Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.

NIP. 19610903 198803 1 002

29/6/2015

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Agita Herweningtyas NIM 6101411111 Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Judul "Pengembangan Model Permainan *Duos Voli* Dalam Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa Kelas VII SMP N 8 Pati telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 5 Agustus 2015



Ketua

Dr. H. Harry Pramono, M.Si
FIK NIP: 19591019 198503 1 001

Panitia Ujian



PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PAIKR - FIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sekretaris

Andry Akhiruyanto, S.Pd., M.Pd
NIP: 19810129 200312 1 001

Dewan Penguji

1. Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd
NIP: 19700223 199512 2 001

(Penguji 1)

2. Dr. Tommy Soenyoto, S.Pd., M.Pd
NIP: 19770303 200604 1 003

(Penguji 2)

13/8/2015

3. Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd
NIP: 19730202 200604 1 001

(Penguji 3)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- Ketika seseorang menghina kamu, itu adalah sebuah pujian bahwa selama ini mereka menghabiskan waktu untuk memikirkan kamu, bahkan ketika kamu tidak memikirkan mereka (BJ Habibie).
- Seseorang yang tidak pernah membuat suatu kesalahan maka dia tidak pernah mencoba hal yang baru (Albert Einstein).

PERSEMBAHAN :

Kupersembahkan kepada :

- Kedua orang tua bapak Aguslan dan ibu Listiyarini, serta adikku Rindra Herlambang, keluarga, teman-teman tercinta.
- Sahabat PJKR 2011
- Almamater PJKR,FIK UNNES

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Pengembangan Model Permainan *Duos Voli* Dalam Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa Kelas VII SMP N 8 Pati”.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi strata 1 demi meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah membantu menyelesaikan urusan administrasi.
3. Ketua Jurusan PJKR yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian
4. Bapak Agus Pujianto,S.Pd.,M.Pd selaku Pembimbing Utama yang selalu menyempatkan waktu untuk membimbing dan memotivasi demi tersusunnya skripsi ini.

5. Bapak Drs. Tri Nurharsono, M.Pd selaku Dosen ahli yang telah memberikan saran dan bantuan.
6. Dosen beserta Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan bantuan.
7. Kepala Sekolah SMP N 8 Pati Bapak Sudadi,S.Pd.,M.M, serta Guru Penjasorkes SMP N 8 Pati yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam memperoleh data untuk penyusunan skripsi.
8. Kedua orang tua Bapak Aguslan, Ibu Listiyarini dan adik Rindra Herlambang yang senantiasa mendoakanku.
9. Keluarga keduaku Bapak Parno, Ibu Risdiharti dan teman teman kost gg pete (Mita, Fitri, Dyah, Fima, Chendy dan teman-teman yang lain) yang selalu memberikan semangat
10. Kakakku Diah, Koni, Yessi, Floyan, Puput, Arin, A. Abdillah serta Sulis yang selalu mendukungku.
11. Semua pihak yang ikut membantu penyusunan skripsi.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan baik yang mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Semarang, Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN KELULUSAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Rumusan Masalah	7
1.3	Tujuan Pengembangan.....	7
1.4	Manfaat Pengembangan	7
1.4.1	Bagi Peneliti	7
1.4.2	Bagi Guru penjasorkes	7
1.4.3	Bagi Lembaga	8
1.5	Spesifikasi Produk.....	8
1.6	Pentingnya Pengembangan	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1	Kajian Pustaka	10
2.1.1	Pembelajaran.....	10
2.1.2	Pendidikan Jasmani	11
2.1.3	Tujuan Pendidikan Jasmani	11
2.1.4	Fungsi Pendidikan Jasmani	13
2.1.5	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.....	17
2.1.6	Modifikasi Pembelajaran Penjas	18
2.1.7	Pengertian Model Pembelajaran	19
2.1.8	Pengertian Gerak.....	20
2.1.9	Belajar Gerak	21
2.1.10	Prinsip Gerak	22
2.1.11	Pengaruh Gerak	22
2.1.12	Permainan Bola Voli	23
2.1.12.1	Sarana dan Prasarana.....	23
2.1.12.2	Teknik Dasar Bola Voli	25
2.1.12.2.1	<i>Passing</i>	25
2.1.12.2.2	<i>Servis</i>	27
2.1.12.2.3	<i>Smash</i>	28
2.1.12.2.4	<i>Block</i>	29
2.1.12.3	Cara Bermain Bola Voli	30
2.1.13	Pengertian Pengembangan	31
2.1.14	Pengertian Bermain	32

2.1.15	Fungsi Bermain	32
2.1.16	Masa Adolesensi	36
2.2	Kerangka Berpikir	37

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1	Model Pengembangan	39
3.2	Prosedur Pengembangan	42
3.2.1	Analisis Kebutuhan.....	44
3.2.2	Pembuatan Produk Awal.....	44
3.2.3	Uji Coba Kelompok Kecil.....	45
3.2.4	Revisi I.....	45
3.2.5	Uji Coba Kelompok Besar.....	46
3.2.6	Revisi II.....	46
3.2.7	Produk Akhir.....	47
3.3	Uji Coba Produk.....	47
3.3.1	Desain Uji Coba.....	47
3.3.1.1	Uji Kelompok Kecil	48
3.3.1.2	Uji Kelompok Besar	48
3.3.2	Subjek Uji Coba.....	48
3.4	Rancangan Produk	49
3.5	Jenis Data	49
3.6	Instrumen Pengumpulan Data	49
3.6.1	Instrumen Penelitian	51
3.7	Analisis Data	56

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

4.1	Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	58
4.1.1	Data Analisis Kebutuhan.....	58
4.1.2	Deskripsi Draf Produk Awal.....	61
4.1.3	Validasi Ahli	62
4.1.3.1	Validasi Draf Produk Awal	62
4.1.3.2	Deskripsi Data Validasi Ahli.....	63
4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	65
4.2.1	Aspek Kognitif Skala Kecil	66
4.2.2	Aspek Psikomotor Skala Kecil.....	68
4.2.3	Aspek Afektif Skala Kecil	69
4.3	Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Besar	71
4.4	Hasil Analisis Data Uji Skala Besar	72
4.4.1	Aspek Kognitif Skala Besar	73
4.4.2	Aspek Psikomotor Skala Besar	75
4.4.3	Aspek Afektif Skala Besar	76
4.6	Prototipe/ Hasil Akhir	78
4.6.1	Pengertian Permainan	78
4.6.2	Tujuan Permainan	78
4.6.3	Sarana dan Prasarana Permainan	79
4.6.4	Peraturan dan Cara Bermain	81
4.6.5	Kelebihan Produk	82
4.6.6	Kelemahan Produk	82

BAB V KAJIAN DAN SARAN

5.1	Kajian Prototipe Produk	84
5.2	Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut	86
5.2.1	Saran Pemanfaatan	86
5.2.2	Diseminasi	86
5.2.3	Pengembangan Lebih Lanjut	87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN-LAMPIRAN		90

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Faktor, Indikator, Jumlah Butir Evaluasi Ahli	52
2. Skor Jawaban Kuesioner	52
3. Aspek, Indikator, Sub indikator	53
4. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siswa	55
5. Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siswa	56
6. Klasifikasi Analisis Deskriptif Persentase	57
7. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli	63
8. Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa Uji Skala Kecil	65
9. Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa Uji Skala Besar	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan Bola Voli	24
2. Bola Voli	24
3. Passing Atas Bola Voli	25
4. Passing Bawah Bola Voli	26
5. Servis Bawah Bola Voli	28
6. <i>Jumping Servise</i>	28
7. Smash	29
8. Block	30
9. Diagram Kerangka Berpikir	38
10. Prosedur Pengembangan Permainan <i>Duos Voli</i>	43
11. Diagram Persentase Validasi Ahli	64
12. Diagram Persentase Skala Kecil	71
13. Diagram Persentase Skala Besar	77
14. Lapangan Permainan <i>Duos Voli</i>	80
15. Bola yang digunakan Permainan <i>Duos Voli</i>	80
16. Ukuran Net Permainan <i>Duos Voli</i>	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Tema Dan Judul Skripsi Pada Verifikator	91
2. Usulan Tema Dan Judul Skripsi Pada Kajur	92
3. SK Pembimbing	93
4. Surat Ijin Observasi	94
5. Surat Telah Melakukan Observasi	95
6. Surat Ijin Penelitian	96
7. Surat Telah Melakukan Penelitian	97
8. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Penjas	98
9. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Pembelajaran I	102
10. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Pembelajaran II	106
11. Lembar Kuesioner Siswa	110
12. Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor	112
13. Lembar Pengamatan Aspek Afektif	113
14. Hasil Evaluasi Ahli	115
15. Daftar Siswa Uji Skala Kecil	117
16. Jawaban Kuesioner Siswa Uji Skala Kecil	118
17. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa Uji Skala Kecil	119
18. Hasil Pengamatan Aspek Afektif Siswa Uji Skala Kecil	121
19. Hasil Rekapitulasi Aspek Afektif Siswa Uji Skala Kecil	123
20. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Siswa Uji Skala Kecil	124
21. Hasil Rekapitulasi Aspek Psikomotor Siswa Uji Skala Kecil	125
22. Hasil Persentase Uji Skala Kecil	126
23. Daftar Siswa Uji Skala Besar	127

24. Jawaban Kuesioner Siswa Uji Skala Besar	129
25. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa Uji Skala Besar	131
26. Hasil Pengamatan Aspek Afektif Siswa Uji Skala Besar	134
27. Hasil Rekapitulasi Aspek Afektif Siswa Uji Skala Besar	137
28. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Siswa Uji Skala Besar	139
29. Hasil Rekapitulasi Aspek Psikomotor Siswa Uji Skala Kecil	141
30. Hasil Persentase Uji Skala Kecil	143
31. Dokumentasi	144

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, kualitas manusia dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Langeveld seorang ahli pedagogik dari Belanda mengemukakan batasan pengertian pendidikan, bahwa pendidikan adalah suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan yaitu kedewasaan (Achmad Munib, 2011:26). John Dewey seorang tokoh pendidikan mengemukakan bahwa pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia (Abu Ahmadi & Nur Uhbiyati, 2001:69). Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Era globalisasi saat ini menimbulkan persaingan ketat diberbagai bidang kehidupan sehingga sumber daya manusia yang berkualitas sangat dibutuhkan. Kualitas seseorang sangat dipengaruhi oleh latar belakang pendidikannya. Sehingga, pendidikan merupakan hal penting bagi pembentukan kualitas manusia. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses pengembangan dari beberapa

aspek yaitu kepribadian dan kemampuan manusia sehingga manusia tersebut menjadi lebih berkualitas serta dapat bermanfaat, baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Oleh karena itu pengembangan di bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Persaingan ketat diberbagai bidang yang disebabkan oleh era globalisasi menuntut guru sebagai pelaku terdepan pendidikan untuk mampu mengarahkan siswa agar dapat menjelajahi seluruh informasi dan pengetahuan. Guru harus mampu mengintegrasikan berbagai informasi dan ilmu pengetahuan dari berbagai sumber dengan cara menarik agar dapat memotivasi siswa untuk giat belajar. Sebab motivasi adalah salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan anak dalam belajar (Ahmad Rifai & Chatarina,2009:157). Cara untuk memotivasi siswa dalam belajar adalah dengan memberi variasi pembelajaran melalui pengembangan suatu permainan (Ahmad Rifai& Chatarina, 2009:187).

Salah satu mata pelajaran yang bisa menggunakan pengembangan suatu permainan dalam pembelajaran adalah mata pelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, mengembangkan pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, serta kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara saksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2-3).

Program penjas harus dikaitkan dengan peningkatan kesehatan dan kebugaran jasmani. Siswa menginginkan belajar keterampilan baru dan berbagai cabang

olahraga. Program penjas harus lebih dari sekedar mengembangkan tubuh, tetapi mengembangkan pikiran dan mempersiapkan siswa untuk bekerja pada masa yang akan datang. Pada tingkat usia SMP penjas dipandang sebagai tempat untuk bermain *fairplay* dan jiwa sportivitas yang baik. Sebagian siswa juga menginginkan bermain dalam satu tim (Samsudin,2008:8).

Salah satu kompetensi dasar pada kurikulum KTSP kelas VII yang harus dicapai yaitu mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor olahraga bola besar beregu lanjutan serta nilai kerjasama, toleransi, memecahkan masalah, menghargai teman dan nilai keberanian. Bola voli merupakan salah satu nomor olahraga bola besar yang harus diajarkan di sekolah. Sedangkan *passing* merupakan teknik dasar dari permainan bola voli sehingga pembelajaran *passing* merupakan bagian dari pembelajaran bola voli.

Menurut fase perkembangan gerak motorik, usia SMP(12-15 tahun) merupakan fase yang baik untuk mengembangkan kesegaran jasmani, sehingga perlu adanya pengoptimalan gerak dari anak (Sugiyanto, 2008:5.20). Pendidikan jasmani di SMP pada hakekatnya merupakan waktu yang tepat untuk mengikuti berbagai macam kegiatan olahraga. Mereka memiliki perhatian, kemauan, dan motivasi untuk meningkatkan penampilan yang pernah dicapai di masa kanak-kanak (Sugiyanto, 2008:5.27). Sedangkan dari segi perkembangan sosialnya, anak usia SMP cenderung suka berkelompok dalam bermain dan mempunyai rasa kompetisi yang besar. Anak usia ini ingin diakui dalam kelompoknya dan mempunyai rasa persekawanan yang makin berkembang. Keterampilan gerak pada usia SMP telah

siap untuk diarahkan kepada permainan besar atau olahraga prestasi (Sukintaka,1992:45).

Berdasarkan fokus program pendidikan jasmani, kompetensi dasar dan karakteristik pada tingkat usia SMP (12-15tahun) maka dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan pembelajaran penjas yang dari segi gerakanya banyak mengeksplor gerak siswa menjadi aktif. Gerak bukan hanya terpaku pada peningkatan teknik dasar bola voli saja namun bertujuan untuk meningkatkan kemampuan jasmani sekaligus kemampuan teknik dasar. Siswa harus diberi banyak kesempatan untuk melakukan aktivitas belajar yang bermakna dan sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memungkinkan siswa dapat mengembangkan konsep gerakanya serta menambah kemampuan dan percaya dirinya dalam menampilkan berbagai macam gerak. Selain itu, guru perlu memberikan pengertian tentang kesadaran pentingnya penjas dalam kehidupan sehari-hari. Dilihat dari segi perkembangan maka pembelajaran *passing* bola voli untuk SMP harus diajarkan semenarik mungkin agar pembelajaran lebih menyenangkan dengan cara memberikan modifikasi. Suherman (2004) pernah mengemukakan bahwa persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah meliputi pandangan bahwa pembelajaran penjas membosankan, menghabiskan waktu dan mengganggu perkembangan intelektual. Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu membuat penjas menjadi menarik dan menyenangkan dengan cara melakukan permainan (Anirotul, 2011:93). Modifikasi permainan yang dibuat harus bisa mengoptimalkan gerak siswa, memberikan unsur kompetisi di dalam permainan secara berkelompok, mempunyai nilai-nilai yang dapat diajarkan secara

implisit melalui permainan, dan modifikasi permainan dapat pula dijadikan sebagai media untuk mencapai olahraga prestasi. Berdasarkan latar belakang itulah, maka peneliti melakukan observasi untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran penjasorkes khususnya pembelajaran bola voli di sekolah.

Hasil observasi dari beberapa sekolah yaitu SMP N 1 Pati, SMP N 4 Pati, SMP N 7 Pati, dan SMP N 8 Pati menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran bola voli khususnya untuk pembelajaran *passing* masih kurang adanya variasi pembelajaran melalui permainan. Pembelajaran yang terjadi masih monoton, tidak menarik, dan membosankan karena masih kurangnya variasi pembelajaran melalui suatu permainan. Padahal pada usia ini perkembangan anak yang suka bermain dapat dimanfaatkan sebagai suatu sarana untuk memberikan suatu pembelajaran gerak. Akibat kurangnya variasi pembelajaran dalam bentuk permainan siswa akan cenderung lebih cepat jenuh dan menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam bergerak.

Observasi yang peneliti lakukan di SMP N 8 Pati pada tanggal 28 Januari 2015 menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran bola voli khususnya pembelajaran *passing* belum terdapat suatu bentuk variasi pembelajaran melalui suatu permainan. Guru belum dapat memberikan suatu permainan bola voli karena siswa kelas VII baru bisa untuk menguasai teknik dasar *passing* saja. Pembelajaran yang terjadi hanya berpusat pada teknik dasar saja dan belum ada pengaplikasiannya di dalam suatu permainan. Kurangnya variasi dalam pembelajaran menyebabkan siswa malas untuk bergerak dan cenderung membuat siswa menjadi cepat jenuh. Gerak siswa menjadi kurang optimal karena kebanyakan

siswa lebih banyak diam daripada bergerak. Hasil wawancara dari guru penjas di SMP N 8 Pati menyatakan bahwa dalam memberi pembelajaran bola voli di sekolah, beliau tidak menggunakan modifikasi pembelajaran. Selain itu, beliau juga menemukan banyak siswa yang malas dalam mengikuti pembelajaran. Maka perlu diberi kesempatan bermain karena anak usia SMP senang berkompetisi sehingga tercapai pengoptimalan gerak dalam belajar. Masalahnya, permainan bola voli sulit diberikan karena sebagian siswa hanya menguasai teknik dasar *passing* bawah saja. Adapun teknik dasar *passing* atas hanya dikuasai beberapa siswa saja. Padahal untuk bisa bermain permainan bola voli, minimal seseorang harus bisa menguasai dua teknik dasar bola voli yaitu *passing* dan *servis*. Oleh karena itu, guru sulit untuk memberikan permainan bola voli (wawancara Dyah Kusuma, guru penjas SMP N 8 Pati).

Sedangkan hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah ditemukan bahwa sarana prasarana yang ada di SMP N 8 Pati sudah cukup memadai untuk pembelajaran bola voli. Hal ini dibuktikan dengan jumlah bola voli yang berjumlah 8 buah, net bola voli 2 buah dan lapangan bola voli. Namun sarana dan prasarana yang ada kurang dimanfaatkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berniat mengembangkan suatu permainan bola voli melalui permainan *Duos Voli* untuk mengatasi permasalahan yang sering terjadi di sekolah dengan memperhatikan fase perkembangan anak dan prinsip mengajar gerak yaitu mencapai tujuan kulikuler melalui bermain sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Model Pengembangan Permainan *Duos Voli* Dalam Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa Kelas VII SMP N 8 Pati?”

1.3 Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk suatu model permainan *Duos Voli* yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa usia SMP sehingga dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.

1.4 Manfaat Pengembangan

1.4.1 Bagi Peneliti

1. Sebagai suatu bekal dalam mengembangkan model pembelajaran Penjasorkes.
2. Untuk memperoleh gelar sarjana bidang studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (S1 PJKR).

1.4.2 Bagi Guru Penjasorkes

1. Sebagai bahan ajar guru untuk mengembangkan permainan bola voli.
2. Sebagai variasi mengajar dengan cara memodifikasi permainan bola voli sehingga siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran.
3. Sebagai dorongan dan motivasi untuk guru penjas agar menciptakan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh.

4. Membuka paradigma baru bahwa tujuan pembelajaran penjas adalah bagaimana membuat siswa bergerak dan senang dengan memperhatikan *skill* dan diharapkan dapat berprestasi.

1.4.3 Bagi Lembaga

1. Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang model pengembangan permainan bola voli melalui model permainan *Duos Voli*.
2. Sebagai arsip atau bahan dokumentasi penelitian untuk lingkungan UNNES.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan *Duos Voli*. Permainan ini dinamakan permainan *Duos Voli* karena dalam permainan ini menggunakan dua bola yang dipakai sekaligus dengan melakukan dua kali passing secara bergantian dari tiap orang. Permainan ini dibuat untuk siswa kelas VII SMP N 8 Pati, yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran siswa dan sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum yang diajarkan di sekolah serta sebagai media untuk memberikan pengalaman gerak siswa dengan bermain namun tetap berpedoman pada materi pembelajaran yang sesuai dengan indikator pembelajaran.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan (KBBI, 1989:414). Sedangkan Penelitian Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Ada beberapa alasan

mengapa dilakukan penelitian pengembangan. Alasan-alasan itu menurut Van den Akker dapat disebutkan yaitu alasan pokok berasal dari pendapat bahwa pendekatan penelitian “tradisional” (misalnya penelitian survei, korelasi, eksperimen) dengan fokus penelitian hanya mendeskripsikan pengetahuan, jarang memberikan preskripsi yang berguna dalam pemecahan masalah-masalah rancangan dan desain dalam pembelajaran atau pendidikan. Alasan lain, adanya semangat tinggi dan kompleksitas sifat kebijakan reformasi pendidikan. Reformasi pendidikan ini meliputi berbagai lapisan mulai dari skala kebijakan yang sangat luas hingga skala kebijakan sempit yang melibatkan banyak pihak dan sulit untuk diaplikasikan (Punaji, 2010:196).

Penelitian pengembangan dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sehingga melalui pengembangan maka akan dihasilkan suatu produk pendidikan guna untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Sumber pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Model permainan dengan mengembangkan permainan bola voli dalam bentuk permainan yang dimodifikasi yaitu model permainan *Duos Voli*.
2. Model permainan *Duos Voli* menekankan pada gerak fundamental siswa yaitu teknik dasar *passing* dengan pengoptimalan gerak sehingga lebih efektif dan efisien serta lebih memudahkan siswa dari segi peraturan permainan, serta permainan yang dibuat dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai acuan berpikir secara ilmiah dalam rangka pemecahan masalah. Dalam kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat para pakar dan ahli.

2.1.1 Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No.20, 2003: pasal 1 ayat 20). Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan, agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana, 2004:28).

Pembelajaran menurut Briggs adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Sedangkan Gagne menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar (Rifa'i & Chatarina, 2009: 19).

2.1.2 Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani adalah latihan jasmani yang dimanfaatkan, dikembangkan dan didayagunakan dalam ruang lingkup pendidikan, baik sebagai sarana, metode, dan merupakan bagian mutlak dan seluruh proses pendidikan (Subagiyo,2008:1.18).

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani, yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara keseluruhan (Adang Suherman, 2000:1). Dan menurut UNESCO (dalam Anirotul Qoriah, 2011:19) pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak. Lingkungan belajar diatur untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

2.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Adang Suherman (2000:23), secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori yaitu:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna.

3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas ke 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.

Pendidikan jasmani dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang yaitu:

1. *Pandangan tradisional*, yang menganggap bahwa manusia itu terdiri dari dua (2) komponen utama yang dapat dipilah-pilah, 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).
2. *Pandangan modern*, yang sering juga disebut dengan pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah satu kesatuan dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Dengan pandangan tersebut pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Hubungan antara tujuan umum pendidikan, tujuan pendidikan jasmani, dan penyelenggaraannya harus terjalin baik. Dengan demikian akan tampak bahwa pendidikan jasmani sangat penting bagi pengembangan manusia secara utuh dan merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, penjas tidak hanya dapat berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk

kepentingan satu komponen saja. Pandangan holistik ini, pada awalnya kurang banyak memasukkan aktivitas *sport* karena pengaruh pandangan sebelumnya, yaitu pada akhir abad ke-19 yang menganggap bahwa *sport* tidak sesuai di sekolah-sekolah. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa *sport* terus tumbuh dan berkembang menjadi aktivitas fisik yang merupakan bagian dari integral dari kehidupan manusia *sport* menjadi populer, siswa menyenangkannya dan ingin mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi di sekolah-sekolah *sport* hingga para pendidik seolah-oleh ditekan untuk menerima dalam kurikulum di sekolah karena mengandung nilai-nilai pendidikan (Adang Suherman, 2000:19).

2.1.4 Fungsi Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani mempunyai fungsi yang berperan penting dalam pembentukan mental, emosional dan fisik. Menurut Samsudin (2008:3-5) fungsi dari pendidikan jasmani meliputi beberapa aspek, yaitu:

1. Aspek Organik

- 1) Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan.
- 2) Meningkatkan kekuatan yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot.
- 3) Meningkatkan daya tahan yaitu kemampuan otot atau sekelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu lama.

- 4) Meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus menerus dalam waktu relatif lama.
- 5) Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

2. Aspek *neuromuskuler*

- 1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot.
- 2) Mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti: berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap/mencongklang, bergulir dan menarik.
- 3) Mengembangkan keterampilan non-lokomotor, seperti: mengayun, melengok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok.
- 4) Mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti: memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan, bergulir, memvoli.
- 5) Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti: ketepatan, irama, rasa gerak, *power*, waktu reaksi, kelincahan.
- 6) Mengembangkan keterampilan olahraga, seperti: sepak bola, softball, bola voli, bolabasket, baseball, atletik, tennis, beladiri dan lain sebagainya.
- 7) Mengembangkan keterampilan reaksi, seperti: menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.

3. Aspek perseptual

- 1) Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat.

- 2) Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di depan, belakang, bawah, sebelah kanan atau sebelah kiri dari dirinya.
- 3) Mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu kemampuan mengkoordinasi pandangan dengan keterampilan gerak yang melibatkan tangan, tubuh, dan kaki.
- 4) Mengembangkan keseimbangan tubuh yaitu kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis.
- 5) Mengembangkan dominasi (*dominancy*), yaitu konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan/kiri dalam melempar atau menendang.
- 6) Mengembangkan lateralitas (*laterality*), yaitu kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri.
- 7) Mengembangkan *image* tubuh (*body image*), yaitu kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

4. Aspek kognitif

- 1) Mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan.
- 2) Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan dan etika.
- 3) Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi.
- 4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani.

5) Menghargai kinerja tubuh: penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.

6) Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerakan.

5. Aspek sosial

1) Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada.

2) Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok.

3) Belajar berkomunikasi dengan orang lain.

4) Mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok.

5) Mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat.

6) Mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima di masyarakat.

7) Mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif.

8) Belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif.

9) Mengembangkan sifat yang mencerminkan karakter moral yang baik.

6. Aspek emosional

1) Mengembangkan respon yang sehat terhadap aktivitas jasmani.

2) Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton.

3) Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat.

4) Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreatifitas.

5) Menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

2.1.5 Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani di Sekolah lebih dikenal dengan sebutan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga (Penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Standart Isi Penjasorkes). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, aktif, sikap positif dan kecerdasan emosi (Badan Standar Nasional Pendidikan, BSNP, 2006:1). Penjasorkes adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara saksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2-3).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik,

pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Bila dijabarkan maka mata pelajaran jasmani, kesehatan dan olahraga bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

2.1.6 Modifikasi Pembelajaran Penjas

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*)

yang artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu, DAP termasuk didalamnya “*body scalling*” atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas(Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000: 1).

Bentuk bentuk Modifikasi Pembelajaran dapat dibagi menjadi:

1. Modifikasi tujuan pembelajaran
2. Modifikasi materi pembelajaran
3. Modifikasi lingkungan pembelajaran
4. Modifikasi evaluasi pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktifitas belajar yang terfokus pada evaluasi *skill* yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Beberapa bentuk modifikasi evaluasi, misalnya sebagai berikut:

1. *Self testing* (individu atau berpasangan)
2. *Group testing* (Kelompok atau Grup)
3. Pertandingan, pada bentuk ini siswa didorong untuk mengetes penguasaan materi yang sudah dipelajarinya dalam berbagai variasi pertandingan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000: 9).

2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran

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 instruksional.

Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokkan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran. Dalam pembelajaran yang menempatkan peranan guru sebagai pusat dari proses, antara lain guru berperan sebagai sumber informasi, pengelola kelas dan menjadi figur yang harus diteladani. Masing-masing model memiliki prinsip-prinsip respon yang artinya guru dapat menanggapi atas apa yang dilakukan siswa dan bagaimana menghargainya. Namun demikian, dalam model lainnya bentuk respon itu tidak sama seperti guru dalam memberikan penghargaan kepada siswa dalam bentuk sikap yang tidak memihak kepada salah satu siswa misalnya. Model-model pembelajaran yang perlu diperhatikan, juga sistem penunjang. Sistem penunjang ini merupakan suatu keadaan yang ada di luar model pembelajaran, namun memberikan dampak dalam menentukan sukses tidaknya model itu. Sistem yang dimaksud adalah taraf keterampilan siswa, kapasitas belajar, dan fasilitas belajar untuk mendukung penerapan model tersebut (Husdarta dan Yudha M Saputra, 2000:35-38).

2.1.8 Pengertian Gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, gerak merupakan sifat kehidupan, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Gerak yang kompleks adalah gerakan yang melibatkan berbagai gerak tubuh dan memerlukan koordinasi bagian-bagian tubuh (Sugiyanto, 2008:1.6-1.7).

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 dibagi menjadi 3 kategori, 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, contoh mendorong, menarik dan lain-lain.
- 3) Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh juga dapat digunakan.

2.1.9 Belajar Gerak

Belajar gerak adalah belajar yang menekankan pada aktivitas gerak tubuh. Setiap belajar memiliki keunikannya masing-masing. Keunikannya bisa dalam hal materi yang dipelajari, proses belajarnya, kondisi belajarnya, intensitas keterlibatan setiap unsur domain kemampuannya, serta hasil belajarnya. Dalam belajar gerak yang dipelajari adalah pola-pola gerak keterampilan tubuh, misalnya gerakan-gerakan dalam olahraga. Proses belajarnya meliputi pengamatan gerak, menirukan dan mencoba melakukannya berulang-ulang, menerapkan pola-pola gerak yang dikuasai menciptakan gerakan-gerakan yang lebih efisien untuk menyelesaikan tugas-tugas gerak tertentu (Sugiyanto, 2008:7.36).

2.1.10 Prinsip Gerak

Prinsip gerak adalah pengelompokan konsep secara meluas yang memasukkan prinsip-prinsip yang mengatur efisiensi dan efektifitas gerak. Gagasan tentang (1) hubungan antara pemindahan berat atau gerak lanjut dan penghasilan daya, dan (2) pengaruh putaran cepat (*top spin*) pada sudut naik suatu benda, juga yang dikaitkan dengan keseimbangan dan stabilitasnya, semuanya merupakan prinsip gerak yang menjadi isi utama dalam pembelajaran ini. Siswa akan belajar prinsip-prinsip mekanika gerak secara dini yang berhubungan dengan titik berat badan serta sumber-sumber daya dan hukum-hukum yang menunjang sekaligus membatasinya (Samsudin, 2008:28).

2.1.11 Pengaruh Gerak

Ketika suatu pengaruh gerak menjadi sebuah konsep yang harus dipelajari, tujuannya adalah agar siswa mampu menerapkan konsep itu pada pengalaman baru. Jika siswa sepenuhnya mengerti pengaruh dari kegiatan fisik yang hebat pada denyut jantung, mereka harus mampu mengembangkan dan merancang jenis kegiatan yang memiliki potensi untuk menurunkan denyut jantung istirahat. Proses yang dilibatkan dalam prinsip pengajaran gerak adalah suatu yang dimulai dari mendefinisikan konsep dan membantu siswa mengerti prinsip yang dilibatkan. Itu semua kemudian diikuti dengan membantu siswa menggeneralisasikan prinsip tersebut pada seluruh situasi yang memungkinkan (Samsudin, 2008:29).

2.1.12 Permainan Bola Voli

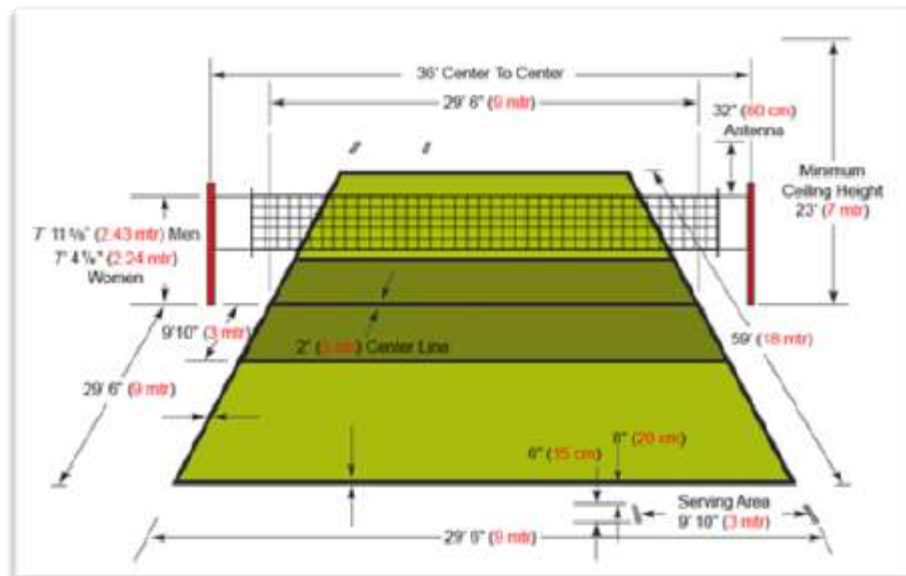
Bola voli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam satu lapangan yang dipisahkan oleh sebuah net. Terdapat versi berbeda tentang jumlah pemain, jenis atau ukuran lapangan, angka kemenangan yang digunakan, untuk keperluan tertentu. Namun pada hakekatnya permainan bola voli bermaksud menyebarluaskan kemahiran bermain kepada setiap orang yang meminatinya (PP. PBVSI, 2005:1).

Tujuan dari permainan bola voli adalah melewatkan bola diatas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan. Setiap tim dapat dimainkan tiga pantulan untuk mengembalikan bola (diluar perkenaan bola).

2.1.12.1 Sarana dan Prasarana Permainan Bola Voli

1. Lapangan Bola Voli

Permainan Bola Voli dimainkan pada sebuah lapangan yang berbentuk persegi panjang. Standar ukuran panjang lapangan bola voli adalah 18 meter, sedangkan lebar lapangan bola voli adalah 9 meter. Panjang lapangan tersebut kemudian dibagi dua dan dipisahkan dengan sebuah net yang dipasang pada dua buah tiang. Net tersebut dipasang pada ketinggian 2,43 meter atau 2,24 meter. Pada setiap ujung atas tiang biasanya akan dipasang antena. Antena ini akan menjadi pembatas gerakan bola yang menyamping atau melebar. Dalam lapangan bola voli dikenal istilah garis "3 meter" dari net. Garis tersebut berfungsi sebagai batas wilayah penyerangan (Anandita, 2010:38).



Gambar 2.1 Lapangan Bola Voli
(Sumber: id.wikipedia.org)

2. Bola

Sesuai dengan namanya “Bola Voli”, maka bola merupakan salah satu perlengkapan yang paling vital. Bola yang pakai terbuat dari kulit asli maupun kulit sintetis. Bola tersebut memiliki keliling lingkaran 65-67 cm dengan berat 260-280 gram. Tekanan dalam dari bola tersebut hendaknya sekitar 0,30 hingga 0,325 kg/cm² (Anindita,2010: 41).



Gambar 2.2 Bola Voli
(Sumber : id.wikipedia.org)

2.1.12.2 Teknik Dasar Permainan Bola Voli

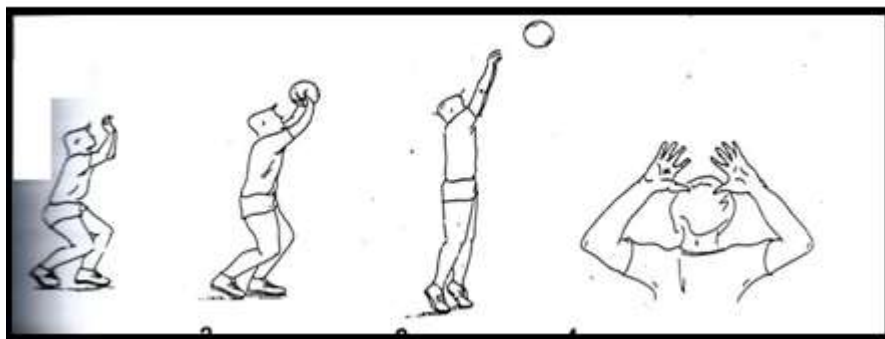
Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien. Teknik dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan-peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal (M. Yunus, 1992 : 68). Menurut Drs. Nuril Ahmadi (2007:20-33), teknik dalam permainan bola voli adalah sebagai berikut:

2.1.12.2.1 *Passing/ Mengoper*

Passing adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. Bentuk bentuk *passing* meliputi:

1. *Passing Atas*

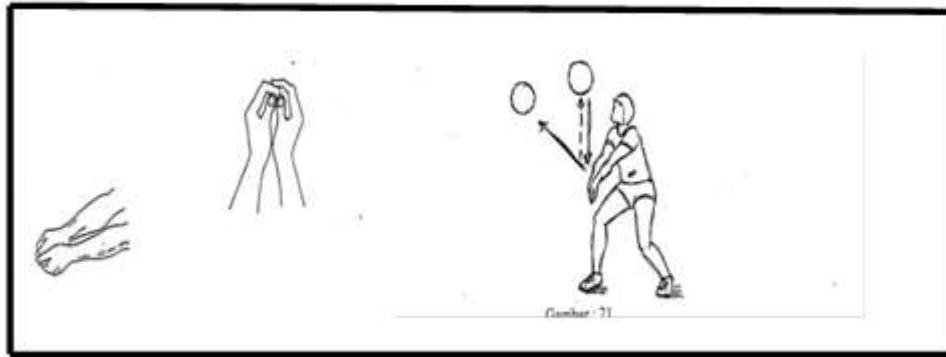
Passing atas ada dua yaitu *passing atas normal* dan *passing atas setinggi muka*. Keduanya hampir sama hanya perkenaan bola yang berbeda. *Passing atas normal*, bolanya berada di depan atas muka, sedangkan *passing atas setinggi muka* bolanya tepat di depan muka.



Gambar 2.3 *Passing Atas*
(Sumber : Herry Koesyanto, 2003:23)

2. *Passing* Bawah

Dalam melakukan *passing* bawah dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan satu tangan atau dengan dua tangan. *Passing* bawah satu tangan digunakan apabila bola berada agak jauh dan agak rendah dari badan. Bentuk bentuk untuk melakukan *passing* bawah satu tangan antara lain: (1) menggunakan lengan dengan jari-jari menggenggam, (2) punggung tangan jari-jari terbuka, (3) pergelangan tangan bagian dalam dengan tangan menggenggam.



Gambar 2.4 *Passing* Bawah
(Sumber : Herry Koesyanto,2003:28)

Sedangkan *Passing* bawah dua tangan ada beberapa bentuk sikap tangan sebelum melakukan *passing* bawah dua tangan antara lain:

1. The Dig (*Clenched First Metode*) yaitu kedua ibu jari sejajar dengan jari-jari tangan yang satu membungkus jari tangan yang lain.
2. Mengemis (*Thumb Over Methode*) yaitu kedua telapak tangan menghadap ke atas dengan punggung satu tangan menempel pada telapak tangan lainnya dan dijepit ibu jari. Perkenaan bola diatas pergelangan tangan (bagian

proximal) bentuk ini lebih tepatnya bagi pemula karena untuk mempermudah mengantisipasi bola dalam perkenaan.

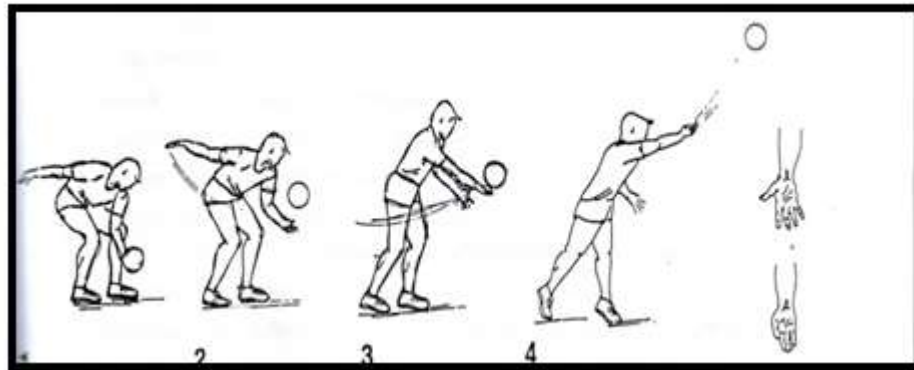
2.1.12.2.2 Servis

Servis adalah pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan. Pukulan *servis* dilakukan pada permulaan dan setelah terjadinya setiap kesalahan. Karena pukulan *servis* berperan besar untuk memperoleh poin, maka pukulan *servis* harus meyakinkan, terarah, keras, menyulitkan lawan. Adapun bentuk bentuk *servis* meliputi:

1. *Servis* tangan bawah (*Underhand Service*)

Servis tangan bawah adalah cara yang termudah untuk memasukkan bola ke daerah lawan. Bagi para pemain pemula cara ini sangat mudah untuk dipelajari dan tenaga yang dibutuhkan tidak terlalu besar. Adapun urutan untuk melakukan *servis* tangan bawah adalah:

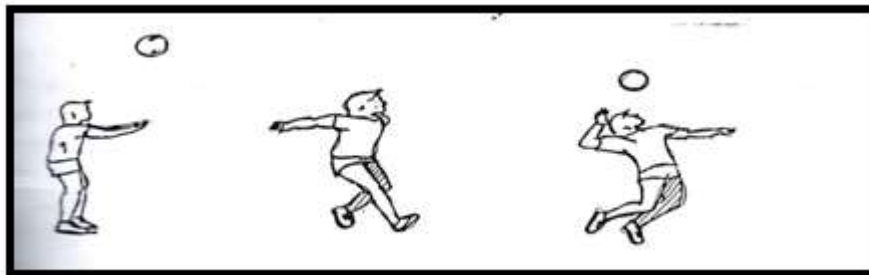
- a. Posisi melangkah, badan dibungkukkan, bertumpu pada tungkai belakang.
- b. Bola di lambungkan, lengan yang akan memukul diayunkan dari belakang.
- c. Bola di pukul dan tangan diluruskan.
- d. Kedua tungkai diluruskan sikapnya, tubuh sebelah atas ditegakkan, sementara titik berat tubuh berpindah penumpuannya pada tungkai sebelah depan.
- e. Sikap tangan pada saat memukul bola adalah membuka.



Gambar 2.5 Servis bawah
(Sumber: Herry Koesyanto, 2003: 15)

2. Servis tangan atas (*Overhead servis*)

Servis tangan atas terdiri dari beberapa macam yaitu *servis* tennis, *servis* menggapung, *servis* cekis maupun *servis* disertai dengan lompat atau *servis jump*.



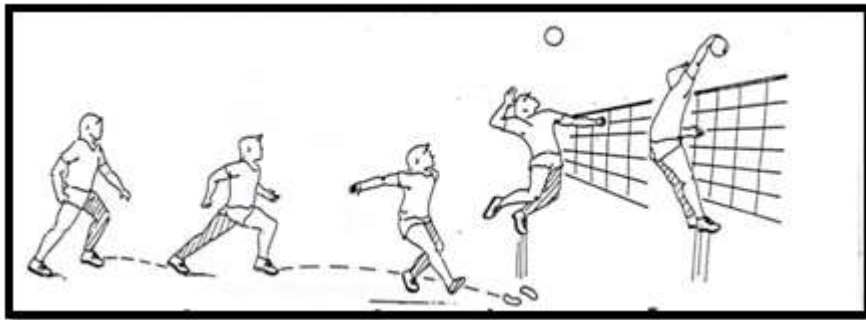
Gambar : 2.6 Servis dengan Melompat (*Jumping Service*)
(Sumber : Herry Koesyanto, 2003: 19)

2.1.12.2.3 Smash

Smash atau *spike* adalah bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai suatu tim. Urutan melakukan *smash* adalah

- Melakukan awalan 1 sampai dengan 3 langkah
- Langkah yang dibuat menggunakan langkah kaki lebar
- Pada saat mendekati net kedua lengan diayun ke belakang.

- d. Kedua kaki dihentakkan bersusulan, lalu meloncat, lengan yang akan memukul mengayun ke depan, dan punggung ke belakang.
- e. Bola dipukul dengan terjulur, tangan terbuka dan menaungi bola, sementara pergelangan tangan harus longgar.



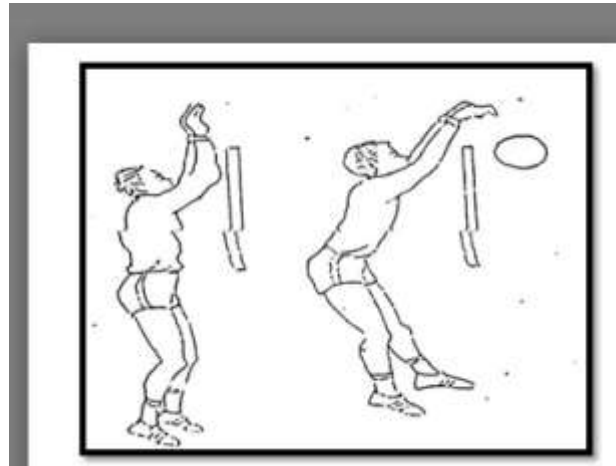
Gambar 2.7 *Smash*
(Sumber : Herry koesyanto,2003:35)

2.1.12.2.4 Blocking

Blocking merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. *Block* (Bendungan merupakan daya upaya untuk menahan bola, yang dipukul lawan di depan net, agar serangan lawan dapat dipatahkan.

Sikap permulaan : Berdiri di depan jaring, kedua kaki sejajar, lutut ditekuk kedua tangan siap di depan dada, jari-jari renggang, pandangan mata mengamati arah bola dan memperhatikan posisi *smasher* lawan.

Gerak lanjutan : Setelah membendung bola kedua tangan ditarik kembali ke posisi awal, kedua kaki mendarat dengan dua kaki lentur dan mengambil posisi normal kembali (M. Yunus, 1992:121).



Gambar 2.8 *Block*
(Sumber : Herry Koesyanto, 2003: 41)

2.1.12.3 Cara Bermain Bola Voli

Permainan ini dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari 6 orang pemain dan berlomba-lomba mencapai angka 25 terlebih dahulu. Cara bermainnya adalah saling memasukkan bola ke daerah lawan melewati atas net, dengan cara memvoli bola. Artinya memainkan/ memantulkan bola sebelum bola menyentuh lantai, bola boleh dipantulkan oleh semua anggota badan. Masing-masing regu hanya berhak memainkan bola sebanyak 3 kali sentuhan, kecuali perkenaan satu pantulan *block* (bendungan) tidak dihitung sebagai pantulan pertama. Seorang pemain kecuali pemain pembendung tidak boleh memantulkan bola 2 kali secara berturut-turut.

Permainan bola voli dimulai dengan pukulan servis yang dilakukan oleh pemain kanan belakang (posisi 1) dari daerah *servis*. Bola dipukul dengan satu tangan atau salah satu bagian dari lengan sesudah bola dilambungkan atau dilepas dari tangan. Apabila regu lawan mendapatkan *servis* maka lawan mendapatkan angka dan berhak melakukan *servis*. Akibat dari kesalahan memainkan bola adalah kehilangan

rally dan regu yang memenangkan *rally* memperoleh satu angka dan berhak melakukan *servis*.

Bola dinyatakan dalam permainan setelah bola dipukul oleh pelaku *servis* melewati atas net ke daerah lawan. Permainan dilanjutkan hingga bola menyentuh lantai, bola “keluar” atau satu tim gagal mengembalikan bola (di luar perkenaan blok).

Regu dikatakan menang satu set adalah regu yang pertama kali mendapat angka 25, dengan minimal selisih 2 poin angka, apabila kedudukan angka 24 – 24, permainan dilanjutkan sampai tidak terbatas sampai ditemukan selisih 2 poin. Bila kedudukan 2-2, maka penentuan dilanjutkan dengan permainan hanya sampai pada point 15 dengan selisih 2 poin.

2.1.13 Pengertian Pengembangan

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum, berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi) dan perubahan secara bertahap. Pengertian ini kemudian diterapkan dalam berbagai bidang kajian dan praktik yang berbeda. Misalnya dalam pengembangan organisasi, Bennis (dalam Richey, Klein dan Nelson, 1996), menyatakan bahwa pengembangan organisasi adalah suatu strategi untuk mengubah keyakinan, sikap, nilai, dan struktur organisasi sehingga organisasi tersebut dapat beradaptasi ke arah yang lebih baik untuk menghadapi tantangan-tantangan baru. Dalam bidang teknologi pembelajaran (*instructional technology*), pengembangan memiliki arti yang agak khusus. Menurut Seels & Richey (1994), pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan

spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Menurut Tessmer and Richey (1997), pengembangan mungkin memusatkan perhatiannya tidak hanya analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual (Punaji Setyosari, 2010: 197-199). Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan usaha yang dilakukan untuk membentuk suatu hal yang dapat mengalami perubahan yang dipengaruhi oleh waktu maupun keadaan ataupun kebutuhan dengan tidak mengurangi karakteristik yang dimiliki.

2.1.14 Pengertian Bermain

Menurut W.R Smith (dalam Soemitro, 1992:2) bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi siswa-siswa merupakan pekerjaan, sedangkan bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran. Sedangkan menurut beberapa pendidik mengatakan bahwa bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan dengan bermain akan membentuk kepribadian siswa, dan bermain dapat digunakan untuk mencari kesenangan ataupun mencari kemenangan.

2.1.15 Fungsi Bermain dalam Pendidikan Jasmani

Bigot, Konhstam dan Palland dalam Wawan (2009) mengatakan bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut: (1) Permainan merupakan wahana untuk membawa kepada kehidupan bersama atau bermasyarakat. Siswa akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya.

Pada siswa yang bermain akan tumbuh rasa kebersamaan yang sangat baik bagi pertumbuhan sosialnya. (2) Dalam permainan siswa akan mengetahui, dan mengetahui sifat kekuatannya, menguasai alat bermain. (3) Dalam permainan siswa tidak hanya menggunakan fantasinya saja, tetapi juga akan sifat aslinya yang diungkapkan dengan spontan. (4) Dalam permainan siswa mengungkapkan macam-macam emosinya sesuai dengan yang diperolehnya dan tidak mengarah pada prestasi. (5) Dalam bermain siswa akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan kehidupan dunia siswa. (6) Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain dan semua ini akan membentuk sifat *fair play* dalam bermain. (7) Bahaya dalam bermain dapat saja timbul dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

Bigot, Konhstam dan Palland yang dikutip oleh Sukintaka (1992: 28) juga menyatakan secara psikis bermain mempunyai fungsi dalam usaha pendidikan. Adapun sasaran psikis meliputi:

1) Kemampuan berbahasa dan seni bahasa

Sukintaka (1992:28) menyatakan bahwa kemampuan bahasa seseorang siswa dikembangkan oleh apa yang didengarnya, baik dalam bergaul dengan orang lain, dari melihat televisi, maupun dari melihat film. Dengan mendengar ini, berarti akan berkembang pula bagaimana mengucapkan kata-kata, dan makin mantapnya tata bahasanya. Dalam bermain, siswa akan masuk dalam situasi yang mengharuskan siswa berkomunikasi dengan siswa lain, atau teman bermainnya.

2) Peningkatan Kemampuan Akademik

Menurut Piaget yang dikutip oleh Sukintaka (1992:31) mengatakan bahwa gerak dan bermain merupakan suatu hal yang sangat penting dalam memacu kemampuan akademik atau pengetahuan, khusus pada masa siswa-siswa. Gerak dan bermain merupakan wahana untuk memacu dan memotivasi untuk mendorong dan merangsang masalah belajar secara luas. Belajar lewat gerakan mengakibatkan siswa untuk berfikir dan mengetahui terhadap mengapa dan bagaimana.

3) Budi Pekerti

Menurut Hurlock yang dikutip sukintaka (1992:31-32), lewat tahun-tahun masa perkembangan siswa, bermain banyak memberikan iurannya dalam pembentukan pribadi dan rasa sosial siswa. iuran ini untuk tiap masa perkembangan yang satu dengan yang lain akan berbeda-beda, sebab pada tiap tahap perkembangan, siswa mempunyai perbedaan kesenangan, perhatian, jenis permainan, dan jenis alat permainannya.

Didalam dunia pendidikan permainan mempunyai nilai-nilai positif yang ditinjau dari berbagai aspek,yaitu:

1. Nilai Mental

Mental merupakan nilai-nilai yang menyangkut kejiwaan masing-masing individu. Sebuah permainan berkelompok melibatkan pertemuan berbagai individu yang berbeda-beda. Setiap individu akan mengukur dan membandingkan tingkat kepandaianya, ketangkasannya, tanggung jawabnya dan kerjasamanya. Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri yang timbul selanjutnya akan mempengaruhi

tingginya semangat dan moril siswa baik dalam permainan ataupun dalam masyarakat.

Dilihat dari betapa pentingnya permainan dalam menumbuhkan dan mengembangkan nilai mental pada setiap siswa, maka seorang guru penjasorkes dalam menyajikan permainan harus mengupayakan agar setiap siswa dapat mengembangkan potensi-potensinya.

2. Nilai Fisik

Nilai fisik berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan jasmani siswa. Nilai-nilai fisik ini banyak terkandung dalam sebuah permainan. Ketika siswa bermain hampir seluruh anggota badan bergerak. Gerakan-gerakan dalam sebuah permainan akan berpengaruh terhadap peredaran darah dan pernafasan. Peredaran darah akan dipercepat yang berarti kerja jantung menjadi tambah kuat dan frekuensinya semakin cepat. Disamping itu pernafasan menjadi lebih dalam dan cepat. Hal ini mengakibatkan paru-paru yang berhubungan dengan udara menjadi semakin luas sehingga memungkinkan pengambilan oksigen yang lebih banyak.

3. Nilai Sosial

Nilai sosial berkaitan dengan suatu cara siswa dalam bergaul atau berhubungan dalam masyarakat. Dalam sebuah permainan, seorang siswa akan berhadapan dengan berbagai siswa lain yang berbeda-beda. Ketika seorang siswa bermain, mereka belajar mengukur kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletan dirinya dan orang lain. Keunggulan lawan dan kekurangan diri sendiri diakui mereka secara sadar ketika maupun setelah bermain (Soemitro: 1992:45).

2.1.16 Masa Adolesensi

Adolesensi atau masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Hal ini terjadi pada perempuan usia 10-18 dan laki-laki usia 12-20 (Sugiyanto, 2008:1.11). Usia anak SMP kelas VII rata-rata berkisar antara 12-15 tahun. Ini menunjukkan bahwa usia anak SMP kelas VII merupakan usia Adolesensi.

Masa adolesensi merupakan waktu yang tepat untuk mengikuti berbagai macam kegiatan olahraga. Dalam beberapa cabang olahraga prestasi, penampilan puncak dapat dicapai pada masa adolesensi melalui latihan (Sugiyanto, 2008:5.27).

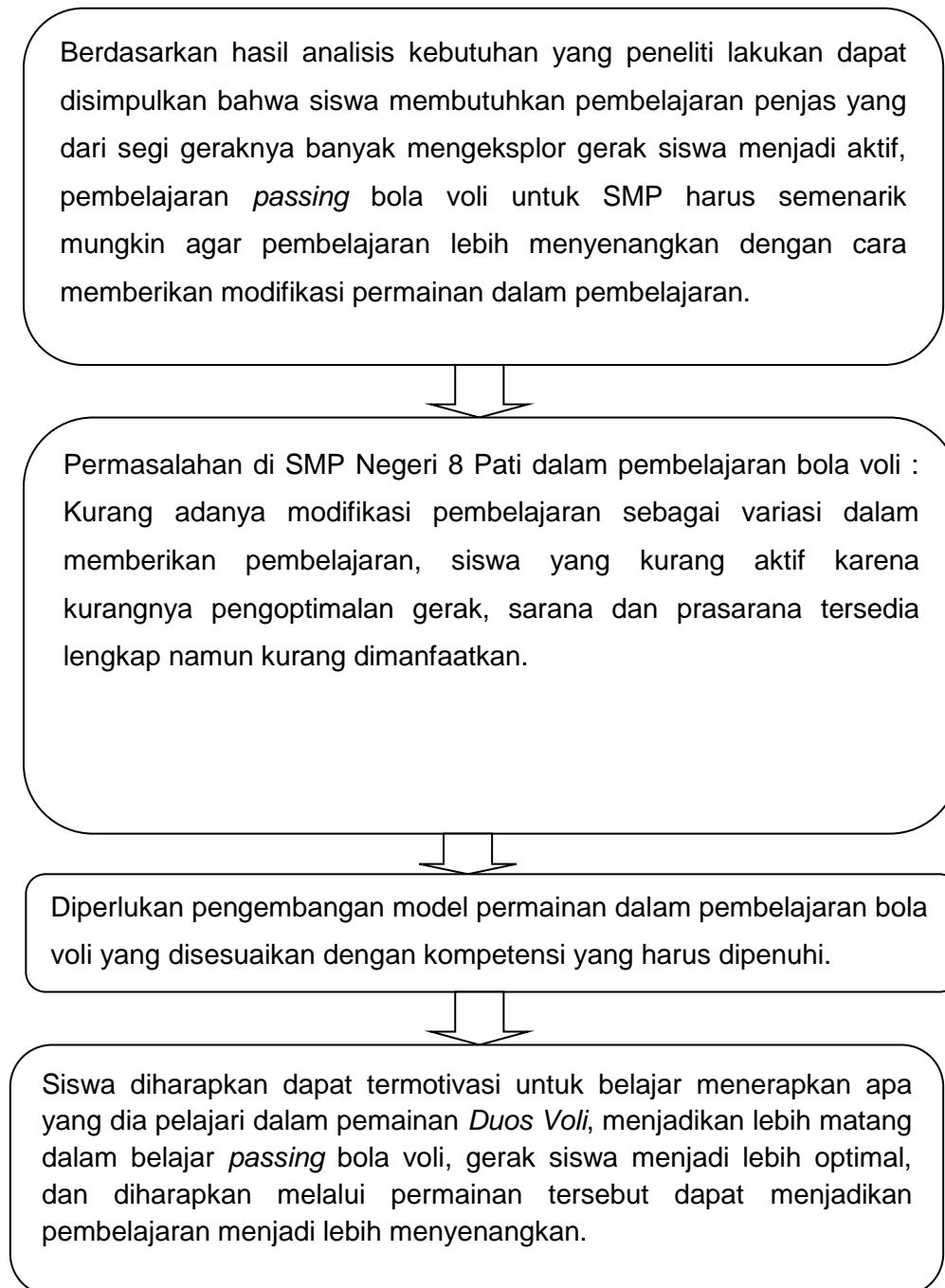
Anak tingkat SMP, kira-kira berumur 12-15 tahun mempunyai karakteristik:

1. Dari segi jasmani : putra maupun putri ada pertumbuhan memanjang, mulai lelah tapi tidak dihiraukan, mengalami pertumbuhan dan perkembangan sangat cepat, dan kesiapan serta kematangan untuk keterampilan bermain menjadi baik.
2. Dari segi fisik atau mental : banyak mengeluarkan energi untuk fantasinya, ingin menentukan pandangan hidupnya, serta mudah gelisah karena keadaan yang remeh.
3. Dari segi sosial : ingin tetap diakui oleh kelompoknya, mengetahui moral dan etik kebudayaannya dan persekewanan yang makin berkembang.
4. Dari segi keterampilan gerak : telah siap untuk diarahkan kepada permainan besar atau olahraga prestasi.
5. Bentuk penyajian pembelajarannya sebaiknya dalam bentuk: bermain beregu, komando, tugas dan lomba (Sukintaka,1992:45)

2.2 Kerangka Berpikir

Penjasorkes di Indonesia masih perlu banyak mengalami perkembangan baik dalam bentuk sarana dan prasarana maupun pengembangan sumber daya manusia baik sebagai peserta didik maupun pendidik. Keefektifan proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik mempengaruhi hasil akhir kepada peserta didik, guru penjasorkes dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah masing-masing. Sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum SMP kelas VII maka, peneliti ingin membuat suatu produk permainan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut, yang diharapkan melalui permainan *Duos Voli* bisa lebih memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar bola voli. Selain itu, diharapkan melalui permainan ini, siswa mempunyai pengalaman bermain yang menyenangkan.

Penelitian ini disusun berdasarkan kerangka berpikir seperti pada gambar berikut:



Gambar 2.9 Diagram Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian pengembangan biasanya disebut penelitian berbasis pengembangan (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya untuk memecahkan masalah praktis. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk-produk yang langsung dapat digunakan oleh pengguna.

Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2009:9), penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Langkah-langkah dalam model penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) yang dikutip (Punaji, 2010:204-207) sebagai berikut:

- 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi, dan persiapan laporan awal, melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
- 2) Perencanaan yang mencakup merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil.

- 3) Pengembangan format produk awal, yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, *handbook*, dan alat evaluasi.
- 4) Uji coba awal yang akan dievaluasi oleh para ahli, yaitu ahli penjas (dosen yang relevan dengan materi yang diteliti), dan ahli pembelajaran (guru yang memiliki pengalaman mengajar yang cukup).
- 5) Revisi produk dilakukan setelah produk awal dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil dilakukan sebelumnya.
- 6) Uji coba lapangan, produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang sudah direvisi kemudian diuji cobakan lagi kepada subjek uji coba yang lebih besar.
- 7) Revisi produk akhir, dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba lapangan (melalui pengamatan dan diperlukan instrumen penelitian).
- 8) Hasil akhir model pembelajaran penjasorkes yang dihasilkan melalui revisi setelah dilakukan uji coba lapangan.
- 9) Diseminasi dan implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program, atau produk) kepada para pengguna dan profesional melalui forum pertemuan, menuliskan dalam jurnal, atau menuliskan dalam bentuk buku atau *handbook*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah cara ilmiah untuk pemecahan masalah bagaimana pengembangan permainan *Duos Voli* untuk pembelajaran *passing* bola voli yang sesuai pembelajaran di SMP N 8 Pati. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009:407).

Pengembangan penelitian merupakan jenis penelitian yang sering digunakan terutama dalam hal mengembangkan model pembelajaran. Penelitian pengembangan ini digunakan dalam permainan bola voli disesuaikan dengan keadaan sarana dan prasarana, dan kondisi siswa di tempat penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa permainan *passing* bola voli melalui permainan *Duos Voli* sebagai variasi pembelajaran gerak peserta didik kelas VII di SMP N 8 Pati pada pembelajaran penjasorkes.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan suatu produk. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian pengembangan permainan *Duos Voli* dalam pembelajaran Bola Voli pada kelas VII SMP N 8 Pati adalah sebagai berikut:

1. Melakukan analisis kebutuhan yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil kajian pustaka, observasi lapangan dan wawancara.
2. Mengembangkan draf produk awal.
3. Validasi ahli, draf produk awal divalidasi oleh satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran penjaorkes dengan menggunakan kuesioner yang kemudian dianalisis.
4. Perbaiki draf produk awal.
5. Uji coba skala kecil, teknik pengumpulan data dalam skala kecil dengan menggunakan kuesioner, observasi, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis.

6. Revisi produk pertama, revisi produk pertama dilakukan setelah uji coba skala kecil yang berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil.
7. Uji coba lapangan, teknik pengumpulan data dalam uji coba lapangan dengan menggunakan kuesioner, observasi, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis.
8. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan jika terdapat revisi.
9. Hasil akhir berupa pengembangan model permainan *Duos Voli* dalam pembelajaran bola voli pada siswa kelas VII SMP N 8 Pati.

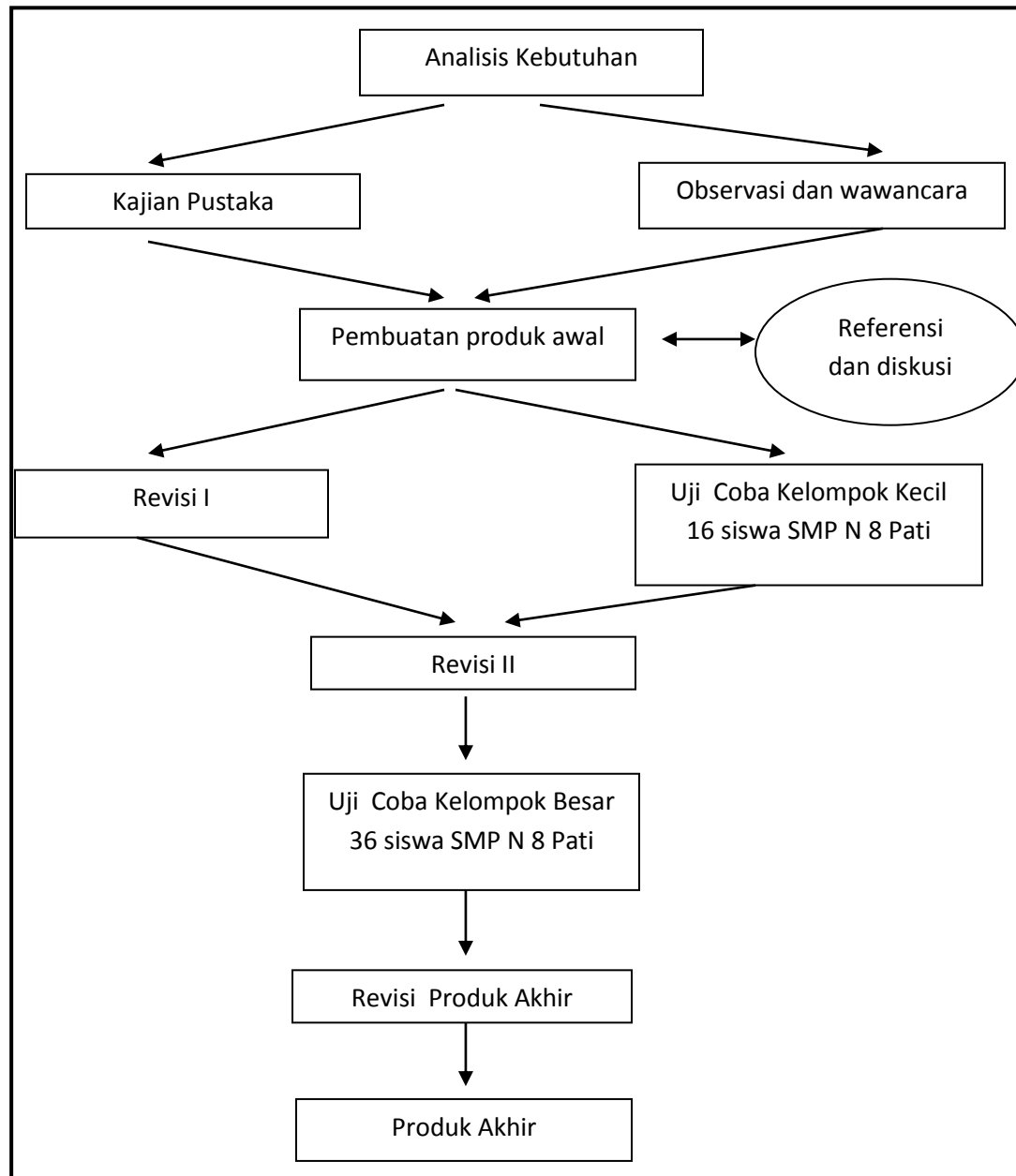
3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan akan memaparkan prosedur yang akan di tempuh oleh peneliti dalam membuat produk. Dalam prosedur peneliti akan menyebutkan komponen pada setiap tahapan-tahapan yang akan dikembangkan. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap.

Tahap pertama berupa analisis kebutuhan dimana hasil model pengembangan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam pembelajaran sehingga sebelum dilakukan penelitian harus dilakukan studi pendahuluan mengenai kebutuhan pengembangan model permainan. Model yang dikembangkan dibuat berdasarkan kebutuhan yang diperlukan dengan berpedoman dari hasil analisis data yang telah dilakukan.

Tahap kedua merupakan tahap pengembangan model yang terdiri atas pengembangan draf model yang meliputi uji coba terbatas (kelompok kecil) dan tinjauan ahli (ahli penjas dan ahli pembelajaran).

Tahap ketiga merupakan pengujian atau validasi model. Setelah ketiga tahap tersebut, maka akan dihasilkan suatu produk dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan. Prosedur pengembangan model permainan *Duos Voli* dalam pembelajaran bola voli, dilakukan melalui beberapa tahap:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Permainan Duos Voli

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui kajian pustaka, observasi dan wawancara. Kajian pustaka dilakukan dengan mencari, membaca beberapa karya ilmiah yang memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Wawancara dilakukan terhadap guru yang berisi mengenai wawancara terhadap sarana dan prasarana, proses pembelajaran serta materi pembelajaran bola voli di sekolah tersebut. Sedangkan pengamatan yang dilakukan meliputi pengamatan terhadap pembelajaran, aktifitas siswa, media yang digunakan serta sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah. Langkah ini diperlukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bola voli.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah peneliti merancang produk yang sesuai dengan analisis kebutuhan tersebut yang berupa draf produk awal pengembangan model permainan *Duos Voli* dalam pembelajaran bola voli . Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori, hasil observasi dan wawancara mengenai sarana dan prasarana olahraga bola voli serta pelaksanaan pembelajarannya. Hasil pembuatan produk awal yang berupa draf permainan kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran. Hasil dari evaluasi ahli yang berupa saran dan masukan terhadap produk yang dihasilkan menjadi acuan dasar pengembangan produk. Penilaian terhadap produk dilakukan dengan lembar kuesioner dengan pernyataan

bentuk *checklist* menggunakan skala pengukuran *Likert* dengan skala 1 sampai dengan 4

3.2.3 Uji Coba I (Kelompok Kecil)

Uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas dilakukan setelah pembuatan produk permainan *Duos Voli*. Selanjutnya produk ini diuji cobakan kepada kelompok kecil sebagai pengguna produk. Uji coba skala kecil dilakukan untuk menemukan kendala-kendala yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan produk yang dikembangkan. Selain kuesioner untuk ahli pembelajaran, pengumpulan data uji coba skala kecil untuk peserta didik menggunakan teknik observasi (untuk memperoleh data afektif dan psikomotor), kuesioner (untuk memperoleh data kognitif), serta dokumentasi (foto dan video penelitian). Untuk memperoleh data ranah afektif peserta didik, dilakukan dengan teknik pengamatan pada awal pembelajaran sampai pembelajaran berakhir. Untuk memperoleh data ranah psikomotorik peserta didik, dilakukan dengan pengamatan ketika peserta didik melakukan permainan yang terdapat dalam produk pengembangan. Untuk memperoleh data ranah kognitif peserta didik, digunakan lembar kuesioner yang diberikan diakhir pembelajaran.

3.2.4 Revisi I

Di dalam revisi I hasil yang didapat berupa perbaikan dari pengembangan produk dari hasil uji kelompok kecil. Revisi produk pertama dilakukan setelah uji coba skala kecil. Revisi produk diperoleh dari hasil evaluasi ahli penjas dan ahli

pembelajaran dengan menggunakan kuesioner, serta melihat kendala-kendala yang terjadi pada proses uji coba skala kecil. Setelah mendapat saran perbaikan dari ahli pada proses uji coba skala kecil kemudian produk diperbaiki sesuai dengan saran ahli dan kondisi dilapangan ketika uji skala kecil. Produk yang direvisi merupakan produk akhir yang akan digunakan pada uji coba lapangan.

3.2.5 Uji Coba II (Kelompok Besar)

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk dengan menggunakan subjek siswa dengan jumlah yang lebih besar dari uji coba I. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan teknik kuesioner, observasi dan dokumentasi. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data kognitif peserta didik, observasi digunakan untuk memperoleh data afektif dan psikomotor peserta didik, serta dokumentasi untuk memperoleh foto dan video penelitian. Untuk memperoleh data ranah afektif peserta didik dilakukan dengan pengamatan pada awal pembelajaran sampai pembelajaran berakhir. Untuk memperoleh data ranah psikomotorik peserta didik dilakukan dengan pengamatan ketika peserta didik melakukan permainan yang terdapat dalam produk pengembangan. Untuk memperoleh data ranah kognitif peserta didik, digunakan lembar kuesioner yang diberikan diakhir pembelajaran.

3.2.6 Revisi II

Setelah produk di uji coba lapangan, kemudian produk direvisi berdasarkan uji coba lapangan yang telah dilaksanakan. Revisi produk ini dapat digunakan untuk

mengetahui kelemahan maupun kelebihan dari produk yang dikembangkan setelah digunakan dalam proses pembelajaran.

3.2.7 Produk Akhir

Produk akhir adalah hasil produk yang dihasilkan dari beberapa tahap percobaan hingga dirasa sudah cukup sempurna dan bisa dipakai.

3.3 Uji Coba Produk

Uji Coba Produk merupakan tahap yang penting dalam suatu penelitian. Uji coba dilakukan untuk memperoleh jumlah informasi yang penting untuk kepentingan revisi serta mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan. Uji coba ini melibatkan beberapa subjek yaitu; 1) dosen (ahli penjas), 2) guru Penjasorkes (ahli pembelajaran penjasorkes), 3) peserta didik (uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar). Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahap yaitu:

3.3.1 Desain Uji Coba

Pembuatan desain uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Sebelum desain produk diuji cobakan pada subjek uji coba maka produk harus dievaluasi dan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran. Aspek yang dievaluasi oleh ahli meliputi; 1) efektifitas dan efisiensi, 2) relevansi, 3) produktifitas produk sebagai media pembelajaran, dengan cara memberikan draf produk awal dengan disertai

lembar evaluasi. Hasil evaluasi dari para ahli dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk. Desain uji coba dilaksanakan terdiri dari:

3.3.1.1 Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil ini menggunakan 16 siswa, terdiri dari 8 siswa putri dan 8 siswa putra. Pengambilan sampling dilakukan secara *purposive sampling*. Siswa diberi arahan dan penjelasan terkait dengan permainan *Duos Voli*, baik dari segi cara bermain, peraturan dan sebagainya. Setelah melakukan uji coba terhadap permainan tersebut maka siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuannya adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari pengembangan produk yang dibuat sekaligus dapat menjadi koreksi peneliti untuk melakukan uji coba kelompok besar.

3.3.1.2 Uji Kelompok Besar

Pada uji kelompok besar, siswa yang dipakai berjumlah 36 diambil secara *purposive*. Sebelum melakukan uji coba, siswa diberi arahan tentang permainan *Duos Voli*. Selanjutnya siswa mengisi kuesioner.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Evaluasi ahli terdiri dari 1 ahli penjas dan 2 ahli pembelajaran, (2) Uji coba kelompok kecil terdiri dari 16 siswa, (3) Uji coba kelompok besar terdiri dari 36 siswa kelas VII SMP N 8 Pati.

3.4 Rancangan Produk

Permainan *Duos Voli* merupakan bentuk pengembangan dari permainan bola voli dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran guna untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Model permainan ini didesain agar dapat menjadi variasi dalam pembelajaran bola voli, serta dapat lebih mengoptimalkan gerak siswa dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. Pembelajaran dalam bentuk permainan ini bersifat kompetitif sehingga dapat meningkatkan semangat, sikap *fair play* dan daya juang yang tinggi.

3.5 Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, dan kuesioner yang berupa kritik dan saran dari para ahli secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari observasi atau pengamatan aspek afektif dan psikomotor peserta didik dan kuesioner untuk mengambil data kognitif peserta didik.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto dalam Riduwan (2007:24) instrumen penelitian sangat penting dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaanya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis

sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain:

1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mencari dan mengumpulkan informasi secara sistematis dan terarah secara langsung kepada narasumber yaitu guru penjasorkes pada awal penelitian untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SMP.

2. Observasi (pengamatan)

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengetahui sarana dan prasarana pembelajaran bola voli serta pelaksanaan pembelajaran permainan bola voli di SMP. Observasi juga digunakan pada pengambilan data dalam penilaian sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) peserta didik dengan menggunakan pedoman pengamatan dalam uji coba. Pengamatan psikomotorik dilakukan ketika peserta didik sedang mengaplikasikan teknik dasar ke dalam permainan *Duos Voli*. Sedangkan pengamatan afektif dilakukan pada awal sampai pembelajaran berakhir dalam uji coba.

3. Kuesioner

Dalam penelitian ini kuesioner digunakan untuk memperoleh data dari ahli dan peserta didik. Kuesioner yang digunakan oleh ahli berupa sejumlah pernyataan yang harus dijawab dengan alternatif jawaban yang telah disediakan. Kuesioner ini digunakan untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan. Sedangkan

kuesioner untuk peserta didik digunakan dalam mengukur kemampuan pengetahuan (kognitif) yang berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik dengan alternatif jawaban yang telah disediakan. Pengisian kuesioner untuk peserta didik dilakukan pada akhir pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang berupa foto dan video penelitian selama pembelajaran bola voli melalui permainan *Duos Voli*.

3.6.1 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data melalui kuesioner adalah berupa lembar evaluasi, lembar observasi(pengamatan) dan kuesioner untuk siswa. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Kuesioner dan lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa. Alasan memilih kuesioner adalah subjek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dalam waktu singkat. Lembar evaluasi ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan produk.

Lembar evaluasi yang digunakan oleh ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam evaluasi berupa kualitas model permainan *Duos Voli* serta komentar dan saran jika ada. Pengukuran penilaian menggunakan skala pengukuran *Likert*, dengan skala 1 sampai 4, dimana pernyataanya berbentuk daftar *checklist* yang diungkapkan dengan kata-kata. Skala

Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi orang ataupun kelompok (Riduwan, 2007:12). Berikut adalah penjabaran dari kriteria penilaian untuk ahli:

Rentangan evaluasi dimulai dari “kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

Berikut evaluasi yang akan digunakan oleh para ahli:

Tabel 3.1 Faktor, Indikator, Jumlah Butir Evaluasi Ahli

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

Kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat kognitif siswa. Pengukuran tingkat kemampuan pengetahuan peserta didik dilakukan dengan pemberian kuesioner yang berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab dengan alternatif jawaban. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skor Jawaban Kuesioner “Benar” dan “Salah”

Alternatif jawaban	Positif	Negatif
Benar	1	0
Salah	0	1

Sedangkan lembar pengamatan digunakan untuk menilai aspek afektif dan psikomotor. Perhitungan penilaian mulai dari “tidak baik” sampai “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia dengan kriteria:

Nilai 1: Tidak baik

Nilai 2: Cukup

Nilai 3: Baik

Nilai 4: Sangat baik

Berikut ini adalah aspek, indikator, dan item pertanyaan kuesioner dan lembar pengamatan yang akan digunakan pada peserta didik:

Tabel 3.3 Aspek, Indikator, dan Sub Indikator

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1	Kognitif	Kemampuan peserta didik dalam memahami: 1. Konsep gerak: bentuk bentuk <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dalam permainan bola voli. 2. Peraturan bola voli yang telah dimodifikasi (<i>duos voli</i>)	a. Mengetahui pemahaman responden tentang <i>passing</i> bawah bola voli b. Mengetahui pemahaman responden terhadap <i>passing</i> atas Bola voli c. Mengetahui pemahaman responden terhadap peraturan permainan bola voli yang dimodifikasi (<i>duos voli</i>)
2	Afektif	Kemampuan peserta didik menampilkan sikap: 1. Kerjasama 2. Toleransi 3. Memecahkan masalah 4. Keberanian	a. Mengetahui respon bisa tidaknya responden belajar bekerja sama (saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas) dalam proses pembelajaran maupun dalam permainan. b. Mengetahui respon bisa tidaknya responden belajar toleransi (menghargai keberagaman latar belakang, pandangan dan keyakinan). c. Mengetahui respon bisa tidaknya

			responden dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran maupun permainan. d. Mengetahui respon seorang responden dalam sikap berani yang ditunjukkan dengan keberanian melakukan gerakan, keberanian dalam bermain, serta keberanian dalam bertanya dalam pembelajaran.
	Psikomotor	Kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan: 1. Gerak <i>passing</i> bawah 2. Gerak <i>passing</i> atas	a. Mampu tidaknya responden mempraktikkan <i>passing</i> bawah b. Mampu tidaknya responden mempraktikkan <i>passing</i> atas

Contoh bentuk lembar pengamatan untuk aspek afektif dan psikomotorik

a. Contoh Penilaian Aspek Afektif

Kriteria sikap Toleransi :

1. Dapat menerima kekurangan orang lain
2. Menghargai pendapat orang lain
3. Kesiediaan untuk belajar dari gagasan orang lain
4. Mau berbagi peralatan dan tempat dalam pembelajaran

Petunjuk Penilaian:

Nilai 1 apabila peserta didik memenuhi hanya satu kriteria yang ada atau tidak memenuhi kriteria yang ada.

Nilai 2 apabila peserta didik memenuhi dua kriteria yang ada.

Nilai 3 apabila peserta didik memenuhi tiga kriteria yang ada.

Nilai 4 apabila peserta didik memenuhi semua kriteria yang ada.

Hasil dari penilaian afektif akan di akumulasikan seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Lembar Penilaian Afektif Siswa

No	Nama siswa	Toleransi				Kerjasama				Memecahkan masalah				Keberanian				Jumlah nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Jumlah nilai yang diperoleh

$$\text{Nilai afektif} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100 =$$

b. Contoh Penilaian Aspek psikomotor

Kriteria *passing* atas:

1. Sikap badan jongkok, lutut agak ditekuk
2. Tangan diatas kepala, siku ditekuk-jari jari terbuka
3. Ibu jari dan jari kedua tangan saling berdekatan membentuk segitiga
4. Bola didorong kedua jari-jari tangan dan kedua siku (penyentuhan pada semua jari-jari dan gerakannya dengan meluruskan kedua tangan).

Kriteria *passing* bawah yang benar

1. Kedua kaki dibuka selebar bahu, sikap badan agak jongkok dan lutut agak ditekuk.
2. Tangan dirapatkan satu dengan yang lain dengan cara mengaitkan jari-jari tangan.

3. Perkenaan bola pada tangan adalah pergelangan tangan sampai siku.

4. Bola mengenai 2 tangan dan didorong oleh siku.

Nilai 1 apabila peserta didik memenuhi hanya satu kriteria yang ada atau tidak memenuhi kriteria yang ada.

Nilai 2 apabila peserta didik memenuhi dua kriteria yang ada.

Nilai 3 apabila peserta didik memenuhi tiga kriteria yang ada.

Nilai 4 apabila peserta didik memenuhi semua kriteria yang ada.

Hasil dari penilaian psikomotor akan di akumulasikan seperti pada tabel dibawah:

Tabel 3.5 Lembar Penilaian Psikomotor Siswa

No	Nama siswa	<i>Passing bawah</i>				<i>Passing atas</i>				Jumlah nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	

Jumlah nilai yang diperoleh

Nilai afektif = $\frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100 =$

Jumlah nilai maksimal

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data ulang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah *indeks presentase* yaitu :

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

Keterangan :

% : presentase

n : nilai yang diperoleh

N : jumlah seluruh nilai (Muhammad Ali, 2012 : 201)

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 3.6 akan disajikan klasifikasi dalam presentase .

Tabel 3.6 Klasifikasi Analisis Deskriptif Persentase

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

Sumber: Muhamad Ali, 2012:206

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan *Duos Voli* dalam pembelajaran bola voli yang merupakan produk baru dari pengembangan pembelajaran penjas untuk SMP kelas VII. Model pembelajaran ini dapat dikembangkan diberbagai Sekolah Menengah Pertama, hal tersebut berdasarkan data hasil uji coba skala kecil dan uji coba skala besar pada siswa kelas VII SMP N 8 Pati. Data hasil uji coba berupa data hasil kuesioner untuk aspek kognitif dan data hasil pengamatan untuk aspek afektif dan psikomotor. Secara keseluruhan data hasil uji coba pembelajaran ini memiliki kategori “**baik**”.

Hasil penelitian dikatakan “**baik**” karena pada uji skala kecil mencapai 83,33% kemudian pada uji skala besar meningkat menjadi 84,88%. Dalam penelitian diketahui siswa juga dapat melakukan teknik dasar *passing* bola voli yaitu *passing* bawah maupun *passing* atas. Dengan melakukan pembelajaran melalui permainan, siswa menjadi lebih gembira dan tidak merasa jenuh.

Produk permainan *Duos Voli* sudah di evaluasi dan divalidasi oleh ahli penjas maupun ahli pembelajaran. Hasil persentase penilaian dari ahli penjas dan ahli pembelajaran mencapai 86,10% yang menurut kriteria penilaian uji ahli maka produk pembelajaran melalui permainan *Duos Voli* dapat digunakan untuk siswa SMP kelas VII. Aspek yang di evaluasi ahli meliputi aspek efektifitas dan efisiensi, aspek relevansi serta aspek produktifitas produk sebagai media pembelajaran.

Permainan *Duos Voli* dapat diterima oleh siswa SMP sebagai suatu model pembelajaran. Faktor yang menjadikan model permainan *Duos Voli* dapat diterima oleh siswa SMP adalah dari semua aspek uji coba yang ada, jumlah sebagian besar dari keseluruhan siswa kelas VII dapat mempraktekkan permainan ini dengan baik. Hal ini terlihat dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan, dan aktivitas gerak siswa sesuai dengan perkembangan gerak siswa. Secara keseluruhan model permainan *Duos Voli* dapat dijadikan alternatif pembelajaran penjasorkes yang efektif. Produk ini dapat diterima oleh siswa karena produk ini merupakan produk yang disesuaikan dengan karakteristik anak SMP yaitu produk ini dibuat dalam bentuk permainan karena usia SMP anak suka bermain, produk ini dibuat berkelompok karena pada usia ini, anak suka berkelompok, dan produk ini diberikan unsur kompetisi di dalamnya sebab anak suka berkompetisi, produk ini berupa permainan yang baru yaitu bermain dengan dua bola. Hasil uji coba skala kecil dan skala besar menunjukkan bahwa model ini dapat digunakan untuk siswa kelas VII SMP N 8 Pati. Dalam melakukan permainan ini, kebanyakan siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan data uji coba dan pengamatan selama penelitian, maka dilakukan beberapa revisi meliputi:

1. Tinggi net yang awalnya 1 meter diganti menjadi 2,24 meter.
2. Lama permainan yang awalnya tidak terbatas sampai salah satu tim memperoleh poin 25 dalam satu set, diganti menjadi lama permainan berdasarkan waktu yaitu 10 menit dalam satu set. Permainan berlangsung selama 2 kali. Jadi waktu permainan adalah 2x10 menit.

3. *Passing* yang digunakan awalnya boleh memilih *passing* bawah atau *passing* atas (bebas) diganti cara penggunaan *passing* menjadi *passing* atas dan *passing* bawah.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

5.2.1 Saran Pemanfaatan

Peneliti menyarankan agar permainan *Duos Voli* dapat dimanfaatkan:

- 1) Untuk guru penjasorkes : Hasil produk permainan *Duos Voli* dapat digunakan guru penjaskes sebagai *referensi* variasi pembelajaran penjasorkes khususnya pada pembelajaran bola voli bagi siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII.
- 2) Untuk Siswa: Hasil dari produk permainan *Duos Voli* dapat digunakan sebagai sarana bermain siswa dalam pembelajaran bola voli sehingga siswa lebih aktif bergerak.
- 3) Untuk Lembaga : Hasil dari produk permainan *Duos Voli* dapat dijadikan suatu informasi dan arsip penelitian sehingga menambah ragam penelitian khususnya penelitian Reseach and Development.

5.2.2 Diseminasi

Diseminasi dari produk permainan *Duos Voli* dapat dilakukan kepada para pengguna melalui beberapa cara yaitu melalui forum pertemuan, penulisan dalam jurnal maupun dalam bentuk buku atau *handbook*.

5.2.3 Pengembangan Lebih Lanjut

Peneliti menyarankan agar penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Model Permainan *Duos Voli* Dalam Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa Kelas VII SMP N 8 Pati” dapat dikembangkan lebih lanjut. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menggunakan produk untuk variasi pembelajaran, menggunakan produk untuk melakukan penelitian tindakan kelas ataupun sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA


- Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati. 2001. *Ilmu pendidikan*. Semarang: Rineka Cipta
- Achmad Munib. 2011. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UKK UNNES
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdiknas.
- Ahmad Rifa'l dan Chatarina. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UNNES PRESS.
- Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Anandita FP. 2010. *Mengenal Olahraga Voli*. Bogor: Quadra
- Anirotul Qori'ah.2011. *Filsafat Olahraga*. Semarang :FIK UNNES
- Depdiknas. 2006. *Badan Nasional Standar Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga.
- Depdiknas. 2006. *Standart Isi PJOK* . Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga dan Lemlit UNESA.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Herry Koesyanto. 2003. *Belajar Bermain Bola Volley*. Semarang: Perpustakaan Jurusan PJKR FIK UNNES.
- Husdarta dan Yudha M Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- KBBI.1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- M. Yunus. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti

- Mohamad Ali. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa
- Nana Sudjana. 2004. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nuril Ahmadi. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Yogyakarta: UNY
- PBVSJ. 2014. *Peraturan Bola Voli Internasional*. Jakarta: Depdikbud
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta : Litera.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud
- Subagiyo. 2008. *Perencanaan Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud.
- Universitas Negeri Semarang. 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi 2014*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan

Yoyo Bahagia dan A. Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas

LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Tema dan Judul Skripsi pada Verifikator



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PJKR PRODI PJKR, SI**
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024)
8508007 fax. 8508007
Email : FIK-UNNES SMG@telkom. Net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI


Diajukan oleh :

Nama : Agita Herweningtyas
NIM : 6101411111
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Tema : **PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT)**
Judul : **"PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN DUOS VOLI
DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PADA SISWA
KELAS VII SMP N 8 PATI"**


Semarang, Juni 2014

Mengetahui,
Verifikator

Yang Mengajukan




Agus Widodo S. S.Pd., M.Pd.
NIP. 19800907 200812 1 002



Agita Herweningtyas
NIM.6101411111

*Bisa dikembangkan lebih lanjut
permainan bola voli yg ada.*

Lampiran 2 Usulan Tema dan Judul Skripsi pada Ketua Jurusan



**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 : Agita Herweningtyas
NIM : 6101411111
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Tema : **PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT)**
Judul : **"PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN DUOS VOLI
DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PADA SISWA
KELAS VII SMP N 8 PATI"**


Semarang, Juni 2014

Mengetahui,
Ketua Jurusan

Yang Mengajukan



Drs. Mugivo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002



Agita Herweningtyas
NIM. 6101411111

*ada dapat diteliti
Pembimbing :
Agus purnama, M.Pd.
19/6/2014
Am*

Lampiran 3 Surat Keterangan Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 1184/FIK/2014**

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

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar 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, penjeftasan 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 6 November 2014

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada
Nama : Agus Pujianto, S.Pd.,M.Pd.
NIP : 197302022006041001
Pangkat/Golongan : III/B
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : AGITA HERWENINGTYAS
NIM : 6101411111
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : pengembangan model permainan duos voli dalam pembelajaran bola voli pada siswa kelas VII SMP N 8 Pati

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 6 November 2014


Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

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



610411111
FN-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 4 Surat Ijin Observasi

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN <small>Gedung F1 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007 Email : ik_unnes@idkom.net, Website http://ik.unnes.ac.id</small>
<hr/>	
Nomor	: 4250/UN37.1.6/L.T/2015
Hal	: Ijin Observasi SKripsi
Yth.	Kepala SMP N 8 Pati
Di	Pati
<p>Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :</p>	
N a m a	: Agita Herweningtyas
N I M	: 6101411111
Semester	: VII / Tujuh
Prodi	: S.1 / PJKR FIK UNNES
<p>Agar diperkenankan mengadakan Observasi untuk memenuhi tugas Penulisan Skripsi, di tempat yang bapak pimpin.</p>	
<p>Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.</p>	
	
Semarang, 27 Januari 2015 Pembantu Dekan Bidang Akademik, Prof. Dr. H. Rustiadi, M.Kes NIP. 496410231990021001	
Tembusan : 1. Dekan FIK UNNES 2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES FIK Universitas Negeri Semarang	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">No Dokumen FM-01-AKD-03</div>	

Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi

	DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN PATI
	SMP NEGERI 8 PATI
	<i>Alamat : Jl. RA. Kartini No. 1 Pati</i>
	Telepon : 0295-381451 Email : smp8pati@yahoo.com Fax : - Website : www.http://smp8pati@yahoo.co.id

SURAT KETERAANGAN
Nomor : 800 / 010

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: SUDADI, S.Pd, M.M.
NIP	: 19600929 198301 1 004
Pangkat / Gol. Ruang	: Pembina / IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa yang tersebut dibawah ini :

Nam a	: AGITA HERWENINGTYAS
N I M	: 610141111
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan
Program Studi	: PJKR
Jenjang program	: Sarjana (S1)
Tahun akademik	: 2014 - 2015
Universitas	: UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Yang bersangkutan diberikan ijin untuk mengadakan observasi / penelitian di SMP Negeri 8 Pati, untuk menenuhi tugas Penulisan Skripsi

Demikian surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pati, 9 Februari 2015

Kepala SMP Negeri 8 Pati




SUDADI, S.Pd, M.M.
 NIP 19600929 198301 1 004

Lampiran 6 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 : 1057/UN/37-I.6/LT/2015
	Lamp. :
	Hal : Ijin Penelitian
Kepada Yth. Kepala SMP N 8 Pati di SMP N 8 Pati	
Dengan Hormat, Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:	
Nama	: AGITA HERWENINGTYAS
NIM	: 6101411111
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik	: pengembangan model permainan duos voli dalam pembelajaran bola voli pada siswa kelas VII SMP N 8 Pati
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
	
Semarang, 2 Maret 2015 Harry Pramono, M.Si. NIP. 195910191985031001	

Lampiran 7 Surat Keterangan Telah melakukan Penelitian

	DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN PATI
	SMP NEGERI 8 PATI
	Alamat : <i>Jl. R.A. Kartini No. 1 Pati</i>
Telepon : 0295-381451	Email : smp8pati@yahoo.com
Fax : -	Website : www.htm/smp8pati@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 800 / 269

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SUDADI, S.Pd, M.M.**
 NIP : 19600929 198301 1 004
 Pangkat / Gol. Ruang : Pembina / IV/a
 Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa yang tersebut dibawah ini :


Nama : **AGITA HERWENINGTYAS**
 NIM : 610141111
 Fakultas : Ilmu Keolahragaan
 Program Studi : PJKR
 Jenjang program : Sarjana (S1)
 Tahun akademik : 2014 - 2015
 Universitas : UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

benar-benar telah mengadakan Penelitian / Riset di SMP Negeri 8 Pati dengan mengambil Judul dalam Penelitian " **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN DUOS VOLY DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLY PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 8 PATI TAHUN AJARAN 2014 / 2015**".

Demikian surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pati, 29 Mei 2015

Kepala SMP Negeri 8 Pati


Sudadi
SUDADI, S.Pd, M.M.
NIP 19600929 198301 1 004

Lampiran 8 Hasil Evaluasi Ahli Penjasorkes

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

**EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN DUOS VOLI DALAM
PEMBELAJARAN BOLA VOLI PADA SISWA KELAS VII SMP N 8 PATI**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola voli

Sasaran Program : Sekolah Menengah Pertama

Evaluator : Drs. Tri Nurharsono, M.Pd

Tanggal : 10 Juli 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan bola voli yang efektif, dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas VII SMP yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

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

Keterangan :

1 : Kurang baik
2 : Cukup baik
3 : Baik
4 : Sangat baik

Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah tersedia dan apabila tidak mencukupi mohon tulis dikertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang di nilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
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 atau model permainan untuk dimainkan siswa			✓		
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.			✓		
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik jasmani siswa.				✓	
8.	Mendorong aspek kognitif siswa.			✓		
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.			✓		
10.	Mendorong aspek afektif siswa.			✓		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				✓	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				✓	
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.			✓		
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam bermain bola voli			✓		
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bola voli			✓		

B. Saran untuk Perbaikan model Permainan

Petunjuk :

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

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
	2	3	4
1	Diperhatikan ketinggian satukan bola.	Supaya lebih teratur dan merata.	Sikap siswa 1 tetapi arahnya berganda.
2	Ketinggian net. Pa/pi	Karena kurang ada penunjang / rally.	Ketinggian disesuaikan dengan net normal ketinggian bola basket.

C. Komentar/ Saran umum

Dapat di ikuti. cukup baik.

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan :

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

(mohon beri tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, 23 Januari 2015

Evaluator

(Drs. Tri Nurharsono, M.Pd)

Lampiran 9 Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran 1

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

**EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN DUOS VOLI DALAM
PEMBELAJARAN BOLA VOLI PADA SISWA KELAS VII SMP N 8 PATI**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola voli

Sasaran Program : Sekolah Menengah Pertama

Evaluator : Dyah . K . S . Pd

Tanggal : 9 Februari 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan bola voli yang efektif, dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas VII SMP yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

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

Keterangan :

- 1 : Kurang baik
- 2 : Cukup baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat baik

Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah tersedia dan apabila tidak mencukupi mohon tulis dikertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang di nilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
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 atau model permainan untuk dimainkan siswa				✓	
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.			✓		
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/ jasmani siswa.				✓	
8.	Mendorong aspek kognitif siswa.			✓		
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.			✓		
10.	Mendorong aspek afektif siswa.			✓		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				✓	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				✓	

13.	Mendorong siswa aktif bergerak.				✓	
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam bermain bola voli				✓	
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bola voli				✓	

B. Saran untuk Perbaikan model Permainan

Petunjuk :

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

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
	2	3	4
	harus lebih teliti pada saat bola jatuh di lapangan bagian mana	karena tm penilai tidak teliti, akan merugikan skor utk regu.	Agar membuat bendera yang berbeda antara bola point dan tidak point.

C. Komentar/ Saran umum

Sangat baik untuk gerak ketangkasan dan terampil anak dalam memasing bawah dalam setiap permainan

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan :

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

(mohon beri tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, 9 Februari 2015

Evaluatur

Shuuf

(*pyan-p*)

Lampiran 10 Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran 2

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

**EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN DUOS VOLI DALAM
PEMBELAJARAN BOLA VOLI PADA SISWA KELAS VII SMP N 8 PATI**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola voli

Sasaran Program : Sekolah Menengah Pertama

Evaluator : Aguslan SPA

Tanggal : Sabtu, 7 Feb 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan bola voli yang efektif, dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas VII SMP yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

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

Keterangan :

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah tersedia dan apabila tidak mencukupi mohon tulis dikertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang di nilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
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 atau model permainan untuk dimainkan siswa			✓		
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.			✓		
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/ jasmani siswa.				✓	
8.	Mendorong aspek kognitif siswa.			✓		
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.				✓	
10.	Mendorong aspek afektif siswa.			✓		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.			✓		
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				✓	

13.	Mendorong siswa aktif bergerak.				✓	
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam bermain bola voli				✓	
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bola voli			✓		

B. Saran untuk Perbaikan model Permainan

Petunjuk :

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

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
	2	3	4
	perhatikan jth sentuhan	Jika sekali sentuh, selit di sebrang kan	perbolehkan lebih satu sentuhan bola

C. Komentar/ Saran umum

Cukup baik untuk pembelajaran
bermain ping secara bergu

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan :

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

(mohon beri tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, 7 Feb 2015

Evaluator


Aguslan

Lampiran 11

A. KUESIONER PENGETAHUAN (ASPEK KOGNITIF)

KUESIONER PENELITIAN SISWA TERHADAP MODEL PERMAINAN *DUOS VOLI* DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PADA SISWA KELAS VII SMP N 8 PATI

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

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

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah :

Nama Siswa :

Umur :

Kelas :

Jenis Kelamin :

II. PERTANYAAN

1. Apakah kamu mengetahui cara bermain permainan *Duos Voli* ?

Lampiran 12

B. LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN (ASPEK PSIKOMOTOR)

Bagian yang dinilai : Teknik passing atas dan passing bawah

a. Kriteria passing atas yang benar

- 1, Sikap badan jongkok, lutut agak ditekuk
2. Tangan diatas kepala, siku ditekuk jari jari terbuka
3. Ibu jari dan jari kedua tangan saling berdekatan membentuk segitiga
4. Bola didorong kedua jari jari tangan dan kedua siku (Penyentuhan pada semua jari-jari dan gerakannya dengan meluruskan kedua tangan).

b. Kriteria passing bawah yang benar

1. Kedua kaki dibuka selebar bahu, sikap badan agak jongkok dan lutut agak ditekuk.
2. Tangan dirapatkan satu dengan yang lain dengan cara mengaitkan jari jari tangan
3. Perkenaan bola pada tangan adalah pergelangan tangan sampai siku
4. Bola mengenai 2 tangan dan didorong oleh siku

Petunjuk Penilaian:

Skor	Keterangan
4	Jika peserta didik memenuhi semua kriteria (1,2,3,4)
3	Jika peserta didik hanya memenuhi 3 dari 4 kriteria yang ada
2	Jika peserta didik hanya memenuhi 2 dari 4 kriteria yang ada
1	Jika peserta didik hanya memenuhi 1 kriteria atau sama sekali tidak memenuhi kriteria yang ada

(Sumber Kriteria Penilaian: Bola Voli, Anindita FP)

Lampiran 13

C. LEMBAR PENGAMATAN SIKAP (ASPEK AFEKTIF)

Bagian yang dinilai : sikap Kerjasama, Toleransi, Memecahkan Masalah, dan Keberanian

a. Kriteria sikap Kerjasama yang diharapkan:

1. Kompak dengan kelompok, tidak mendahulukan kepentingan pribadi
2. Kesiediaan untuk melakukan tugas sesuai dengan kesepakatan
3. Memusatkan perhatian pada tujuan kelompok
4. Bersedia untuk saling membantu dengan teman satu kelompok

b. Kriteria sikap Toleransi yang diharapkan:

5. Dapat menerima kekurangan orang lain
6. Menghargai pendapat orang lain
7. Kesiediaan untuk belajar dari gagasan orang lain
8. Mau berbagi peralatan dan tempat dalam pembelajaran

c. Kriteria sikap Memecahkan Masalah yang diharapkan:

1. Terlibat aktif dalam memecahkan persoalan yang ada
2. Mampu membuat keputusan
3. Tidak mudah putus asa dalam mencari pemecahan masalah
4. Kritis dalam berupaya memecahkan masalah

d. Kriteria sikap Keberanian yang diharapkan:

1. Berani berpendapat
2. Berani bertanya
3. Berani bergerak

4. Berani menjawab pertanyaan

Petunjuk Penilaian:

Skor	Keterangan
4	Jika peserta didik memenuhi semua kriteria (1,2,3,4)
3	Jika peserta didik hanya memenuhi 3 dari 4 kriteria yang ada
2	Jika peserta didik hanya memenuhi 2 dari 4 kriteria yang ada
1	Jika peserta didik hanya memenuhi 1 kriteria atau sama sekali tidak memenuhi kriteria yang ada

(Sumber Kriteria Penilaian : LKS PKn kelas VII dan VIII)

Lampiran 14

HASIL EVALUASI AHLI

No	ASPEK PENILAIAN	SKOR PENILAIAN AHLI DAN GURU		
		AHLI PENJAS	GURU PENJAS I	GURU PENJAS II
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	3	4	4
2.	Kejelasan petunjuk pembelajaran.	3	4	4
3.	Ketepatan memilih bentuk/model pembelajaran bagi siswa.	3	3	3
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	3	3
5.	Kesesuaian bentuk/model pembelajaran siswa.	3	4	3
6.	Kesesuaian bentuk model pembelajaran dengan karakteristik siswa.	3	3	3
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik jasmani siswa.	4	4	4
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	3	3	3
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	3	3	4
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.	3	3	3
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	4	3
12.	Dapat dimainkan siswa putra dan putri.	4	4	4

13.	Mendorong siswa aktif bergerak.	3	4	4
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran bola voli.	3	4	4
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bola voli.	3	4	3
JUMLAH SKOR		49	54	52
PERSENTASE RATA RATA (%)		81,66%	90,00%	86,66%

Lampiran 15

DAFTAR SISWA PADA UJI COBA SKALA KECIL

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	UMUR
1.	Noor Faizah	P	13 TAHUN
2.	Ardella Dhenatha R.	P	12 TAHUN
3.	Alvina Dwiarianti	P	13 TAHUN
4.	Rina Isnaeni Putri	P	13 TAHUN
5.	Rina Oktaviana	P	13 TAHUN
6.	Dwi Krisdayanti	P	12 TAHUN
7.	Ema Ullihta Sari	P	13 TAHUN
8.	Ari Ija Nugraeni	P	13 TAHUN
9.	Galang Mahesa S.	L	13 TAHUN
10.	Ari Setyo N.	L	13 TAHUN
11.	Ridzky Kurniyanto	L	13 TAHUN
12.	Ananda Khrisna Kusuma	L	13 TAHUN
13.	Ander Tegar Yuana	L	13 TAHUN
14.	Riswanda Yulianto	L	13 TAHUN
15.	Reza Efendi Susanto	L	13 TAHUN
16.	Heru Adhi Wibowo	L	12 TAHUN

Lampiran 16

**JAWABAN KUISONER ASPEK KOGNITIF UJI SKALA KECIL
SMP N 8 PATI (N:16)**

NO	NAMA	BUTIR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Noor Faizah	A	B	A	B	B	A	A	A	A	A
2	Ardella Dhenatha R.	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A
3	Alvina Dwiaranti	A	B	A	A	A	A	B	A	A	A
4	Rina Isnaeni Putri	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B
5	Rina Oktaviana	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Dwi Krisdayanti	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A
7	Ema Ullihta Sari	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B
8	Ari Ija Nugraeni	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Anindhita Agni Maulana	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Ari Setyo N.	A	B	A	A	A	A	B	A	A	A
11	Ridzky Kurniyanto	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
12	Ananda Khrisna Kusuma	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A
13	Ander Tegar Yuana	A	B	A	B	A	A	A	A	B	B
14	Riswanda Yulianto	A	B	A	A	A	B	A	A	A	A
15	Reza Efendi Susanto	A	B	A	A	A	A	B	A	A	A
16	Heru Adhi Wibowo	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A

Lampiran 17

HASIL REKAPITULASI ASPEK KOGNITIF SISWA UJI SKALA KECIL

NO	NAMA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Noor Faizah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
2	Ardella Dhenatha R.	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
3	Alvina Dwiarianti	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
4	Rina Isnaeni Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
5	Rina Oktaviana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Dwi Krisdayanti	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
7	Ema Ullihta Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
8	Ari Ija Nugraeni	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
9	Anindhita Agni Maulana	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	Ari Setyo N.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9

11	Ridzky Kurniyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Ananda Khrisna Kusuma	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
13	Ander Tegar Yuana	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
14	Riswanda Yulianto	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
15	Reza Efendi Susanto	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
16	Heru Adhi Wibowo	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
JUMLAH		16	12	15	13	16	14	12	16	15	14	143
PERSENTASE RATA RATA (%)		100%	75,00 %	93,75 %	81,25 %	100%	87,50 %	75,00 %	100%	93,75 %	87,50 %	89,37%

Lampiran 18

HASIL PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF

NO	NAMA SISWA	KERJASAMA				TOLERANSI				KEBERANIAN				MENGHARGAI TEMAN				MEMECAHKAN MASALAH				TOTAL
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Noor Faizah				√			√				√				√			√			15
2.	Ardella Dhenatha R.			√				√				√					√			√		17
3.	Alvina Dwiaranti			√				√				√				√					√	16
4.	Rina Isnaeni Putri				√			√				√				√				√		17
5.	Rina Oktaviana			√				√					√			√					√	17
6.	Dwi Krisdayanti			√				√				√				√				√		15
7.	Ema Ullihta Sari			√				√				√				√			√			15
8.	Ari Ija Nugraeni				√			√				√				√				√		16
9.	Anindhita Agni Maulana			√				√				√					√			√		17

10.	Ari Setyo N.			√					√			√				√			√		17
11.	Ridzky Kurniyanto				√				√			√			√				√		18
12.	Ananda Khrisna Kusuma			√				√				√				√			√		16
13.	Ander Tegar Yuana			√			√				√			√					√		12
14.	Riswanda Yulianto			√				√			√		√						√		16
15.	Reza Efendi Susanto			√			√				√		√						√		14
16.	Heru Adhi Wibowo			√			√				√			√						√	16

Lampiran 19

HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN SISWA ASPEK AFEKTIF

NO	NAMA	BUTIR HASIL					TOTAL
		1	2	3	4	5	
1	Noor Faizah	4	3	3	3	2	15
2	Ardella Dhenatha R.	3	4	3	4	3	17
3	Alvina Dwiaranti	3	3	3	3	4	16
4	Rina Isnaeni Putri	4	4	3	3	3	17
5	Rina Oktaviana	3	3	4	3	4	17
6	Dwi Krisdayanti	3	3	3	3	3	15
7	Ema Ullihta Sari	3	4	3	3	2	15
8	Ari Ija Nugraeni	4	3	3	3	3	16
9	Anindhita Agni Maulana	3	4	3	4	3	17
10	Ari Setyo N.	3	4	3	4	3	17
11	Ridzky Kurniyanto	4	4	4	3	3	18
12	Ananda Khrisna Kusuma	3	3	3	4	3	16
13	Ander Tegar Yuana	3	2	2	2	3	12
14	Riswanda Yulianto	3	4	4	2	3	16
15	Reza Efendi Susanto	3	3	3	2	3	14
16	Heru Adhi Wibowo	3	3	3	3	4	16

JUMLAH	52	54	50	49	49	254
PERSENTASE RATA RATA %	81,25 %	84,37 %	78,12 %	76,56 %	76,56 %	79,37 %

Lampiran 20

HASIL PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR

NO	NAMA SISWA	PASSING BAWAH				PASSING ATAS				TOTAL
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Noor Faizah		√				√		5	
2.	Ardella Dhenatha R.				√		√		7	
3.	Alvina Dwiarianti			√			√		6	
4.	Rina Isnaeni Putri				√		√		7	
5.	Rina Oktaviana			√			√		6	
6.	Dwi Krisdayanti			√				√	7	
7.	Ema Ullihta Sari			√			√		6	
8.	Ari Ija Nugraeni			√			√		6	
9.	Anindhita Agni Maulana			√			√		6	
10.	Ari Setyo N.				√		√		7	
11.	Ridzky Kurniyanto				√		√		7	
12.	Ananda Khrisna Kusuma			√			√		6	
13.	Ander Tegar Yuana				√		√		7	
14.	Riswanda Yulianto			√				√	7	
15.	Reza Efendi Susanto			√				√	7	
16.	Heru Adhi Wibowo				√		√		7	

Lampiran 21

HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN SISWA ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai		Total
		Passing bawah	Passing atas	
1	Noor Faizah	2	3	5
2	Ardella Dhenatha R.	4	3	7
3	Alvina Dwiarianti	3	3	6
4	Rina Isnaeni Putri	4	3	7
5	Rina Oktaviana	3	3	6
6	Dwi Krisdayanti	3	4	7
7	Ema Ullihta Sari	3	3	6
8	Ari Ija Nugraeni	3	3	6
9	Anindhita Agni Maulana	3	3	6
10	Ari Setyo N.	4	3	7
11	Ridzky Kurniyanto	4	3	7
12	Ananda Khrisna Kusuma	3	3	6
13	Ander Tegar Yuana	4	3	7
14	Riswanda Yulianto	3	4	7
15	Reza Efendi Susanto	3	4	7
16	Heru Adhi Wibowo	4	3	7
Jumlah		53	51	104
Persentase		82,81%	79,68%	81,25%

Lampiran 22

HASIL PERSENTASE DARI UJI SKALA KECIL

No	Aspek	Persentase
1.	Kognitif	89,37%
2.	Psikomotor	81,25%
3.	Afektif	79,37%
	Rata-rata	83,33%

Lampiran 23

DATA SISWA KELAS VII SMP N 8 PATI UJI SKALA BESAR

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	UMUR
1.	Alinda Dwi Rahmati	P	13TAHUN
2.	Alvian Arga Styani	L	12TAHUN
3.	Alvira Eka Anjani	P	12TAHUN
4.	Ananda Dewa Krisna	L	13TAHUN
5.	Ander Tegar	L	14TAHUN
6.	Andra Yuana	L	14TAHUN
7.	Anindita Agni Maulana	P	13TAHUN
8.	Ardhena Nada R.	P	13TAHUN
9.	Ari Fatmaningtyas	P	13TAHUN
10.	Ari Setyo Wahyudi	L	13TAHUN
11.	Arif Syaiful Fatah	L	12TAHUN
12.	Dewi Sofiyani	P	13TAHUN
13.	Emi Fahmasari	P	13TAHUN
14.	Faisal Rahmat S.	L	13TAHUN
15.	Galang Mahesa Sarira	L	13TAHUN
16.	Gathan Arya D.	L	13TAHUN
17.	Heru Wibowo	L	12TAHUN
18.	Hesrita Danik Soraya	P	13TAHUN
19.	Ibnu Rizky R.	L	13TAHUN

20.	Jenny Setyo N.	L	13TAHUN
21.	Kalis Chandika R.W	L	13TAHUN
22.	Mario Yustinus Aditya	L	13TAHUN
23.	Miko Ferdinand N.	L	13TAHUN
24.	Moh. Cahyo Nugroho	L	13TAHUN
25.	Muh. Farid S.	L	13TAHUN
26.	Nur Azizah	P	13TAHUN
27.	Rangga Prasetya W.	L	13TAHUN
28.	Reno Fandy N.	L	13TAHUN
29.	Ridzki Kurniyanto	L	12TAHUN
30.	Rigel Wicaksono	L	13TAHUN
31.	Rani Aminatul Fajri	P	14TAHUN
32.	Riana Pitra Devi	P	13TAHUN
33.	Risti Camelia D.	P	13TAHUN
34.	Rivka Yulianto	L	13TAHUN
35.	Sandi Bagas Irawan	L	13TAHUN
36.	Zakaria W.A	L	13TAHUN

17.	Heru Wibowo	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
18.	Hesrita Danik Soraya	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A
19.	Ibnu Rizky R.	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A
20.	Jenny Setyo N.	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
21.	Kalis Chandika R.W	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B
22.	Mario Yustinus Aditya	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A
23.	Miko Ferdinand N.	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B
24.	Moh. Cahyo Nugroho	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B
25.	Muh. Farid S.	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A
26.	Nur Azizah	A	B	B	A	A	A	A	B	A	A
27.	Rangga Prasetya W.	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B
28.	Reno Fandy N.	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
29.	Ridzki Kurniyanto	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A
30.	Rigel Wicaksono	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
31.	Rani Aminatul Fajri	A	B	A	B	A	A	B	A	A	A
32.	Riana Pitra Devi	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
33.	Risti Camelia D.	B	B	A	A	B	A	A	A	B	A
34.	Rivka Yulianto	B	B	A	B	A	A	A	A	A	A
35.	Sandi Bagas Irawan	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
36.	Zakaria W.A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A

Lampiran 25

HASIL REKAPITULASI ASPEK KOGNITIF SISWA UJI SKALA BESAR

NO	NAMA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Alinda Dwi Rahmati	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
2.	Alvian Arga Styani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
3.	Alvira Eka Anjani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
4.	Ananda Dewa K.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
5.	Ander Tegar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	Andra Yuana	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7
7.	Anindita Agni M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8.	Ardhena Nada R.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
9.	Ari Fatmaningtyas	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9

10.	Ari Setyo Wahyudi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11.	Arif Syaiful Fatah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
12.	Dewi Sofiyani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
13.	Emi Fahmasari	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7
14.	Faisal Rahmat S.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
15.	Galang Mahesa S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16.	Gathan Arya D.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17.	Heru Wibowo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18.	Hesrita Danik S.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
19.	Ibnu Rizky R.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
20.	Jenny Setyo N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21.	Kalis Chandika R.W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
22.	Mario Yustinus A.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
23.	Miko Ferdinand N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
24.	Moh. Cahyo N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
25.	Muh. Farid S.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9

26.	Nur Azizah	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
27.	Rangga Prasetya W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
28.	Reno Fandy N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29.	Ridzki Kurniyanto	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
30.	Rigel Wicaksono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31.	Rani Aminatul Fajri	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7
32.	Riana Pitra Devi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
33.	Risti Camelia D.	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7
34.	Rivka Yulianto	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
35.	Sandi Bagas Irawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
36.	Zakaria W.A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		31	34	34	27	35	34	32	35	33	27	322
PERSENTASE RATA RATA (%)		86,11 %	94,44 %	94,44 %	75,00 %	97,22 %	94,44 %	88,88 %	97,22 %	91,66 %	75,00 %	89,44%

Lampiran 26

HASIL PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF

NO	NAMA SISWA	KERJASAMA				TOLERANSI				KEBERANIAN				MENGHARGAI TEMAN				MEMECAHKAN MASALAH				TOTAL
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Alinda Dwi Rahmati			√				√				√				√				√		15
2.	Alvian Arga Styani		√					√				√					√			√		15
3.	Alvira Eka Anjani				√			√					√			√					√	18
4.	Ananda Dewa K.				√				√				√			√					√	18
5.	Ander Tegar			√				√					√			√					√	17
6.	Andra Yuana				√			√				√				√					√	16
7.	Anindita Agni M.			√					√			√				√			√			15
8.	Ardhena Nada R.				√				√			√				√					√	17
9.	Ari Fatmaningtyas			√					√			√			√						√	15
10.	Ari Setyo Wahyudi			√				√				√					√			√		16
11.	Arif Syaiful Fatah				√				√				√			√					√	18

12.	Dewi Sofiyani				√			√								√			√		17	
13.	Emi Fahmasari			√			√					√				√				√		15
14.	Faisal Rahmat S.			√				√				√				√				√		17
15.	Galang Mahesa S.				√			√				√				√				√		16
16.	Gathan Arya D.				√			√				√				√					√	18
17.	Heru Wibowo			√				√				√				√				√		15
18.	Hesrita Danik S.			√				√				√				√				√		16
19.	Ibnu Rizky R.				√			√				√			√					√		15
20.	Jenny Setyo N.		√					√				√				√					√	16
21.	Kalis Chandika R.W			√				√				√				√					√	16
22.	Mario Yustinus A.			√			√					√				√				√		16
23.	Miko Ferdinand N.				√			√			√				√						√	15
24.	Moh. Cahyo N.				√			√				√				√				√		18
25.	Muh. Farid S.			√				√				√				√				√		15
26.	Nur Azizah			√				√				√				√				√		15
27.	Rangga Prasetya W				√			√				√				√				√		17

28.	Reno Fandy N.			√				√					√			√			15
29.	Ridzki Kurniyanto			√				√				√					√		15
30.	Rigel Wicaksono				√			√				√						√	17
31.	Rani Aminatul Fajri			√					√			√						√	18
32.	Riana Pitra Devi				√			√						√			√		16
33.	Risti Camelia D.			√				√				√			√			√	17
34.	Rivka Yulianto				√			√				√			√			√	18
35.	Sandi Bagas Irawan			√				√				√						√	17
36.	Zakaria W.A				√			√				√						√	17

Lampiran 27

HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN SISWA ASPEK AFEKTIF

NO	NAMA	BUTIR HASIL					TOTAL
		1	2	3	4	5	
1	Alinda Dwi Rahmati	3	3	3	3	3	15
2	Alvian Arga Styani	2	3	3	4	3	15
3	Alvira Eka Anjani	4	3	4	3	4	18
4	Ananda Dewa K.	4	4	4	3	3	18
5	Ander Tegar	3	3	4	3	4	17
6	Andra Yuana	4	3	3	3	3	16
7	Anindita Agni M.	3	4	3	3	2	15
8	Ardhena Nada R.	4	4	3	3	3	17
9	Ari Fatmaningtyas	3	4	3	2	3	15
10	Ari Setyo Wahyudi	3	3	3	4	3	16
11	Arif Syaiful Fatah	4	4	4	3	3	18
12	Dewi Sofiyani	4	3	3	4	3	17
13	Emi Fahmasari	3	2	4	3	3	15
14	Faisal Rahmat S.	3	4	4	3	3	17
15	Galang Mahesa S.	4	3	3	3	3	16
16	Gathan Arya D.	4	4	3	3	4	18
17	Heru Wibowo	3	3	3	3	3	15
18	Hesrita Danik S.	3	4	4	3	2	16

19	Ibnu Rizky R.	4	3	3	2	3	15
20	Jenny Setyo N.	2	3	3	4	4	16
21	Kalis Chandika R.W	3	3	3	3	4	16
22	Mario Yustinus A.	3	2	4	4	3	16
23	Miko Ferdinand N.	4	3	2	2	4	15
24	Moh. Cahyo N.	4	4	4	3	3	18
25	Muh. Farid S.	3	3	4	3	2	15
26	Nur Azizah	3	3	3	3	3	15
27	Rangga Prasetya W.	4	4	3	3	3	17
28	Reno Fandy N.	3	3	4	3	2	15
29	Ridzki Kurniyanto	3	3	3	3	3	15
30	Rigel Wicaksono	4	3	3	3	4	17
31	Rani Aminatul Fajri	3	4	4	3	4	18
32	Riana Pitra Devi	4	3	3	4	2	16
33	Risti Camelia D.	3	3	4	4	3	17
34	Rivka Yulianto	4	3	4	4	3	18
35	Sandi Bagas Irawan	3	3	4	3	4	17
36	Zakaria W.A	4	3	4	3	3	17
JUMLAH		122	117	123	113	112	587
PERSENTASE RATA RATA %		84,72 %	81,25 %	85,41 %	78,47 %	77,77 %	81,52%

Lampiran 28

HASIL PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR

NO	NAMA SISWA	PASSING BAWAH				PASSING ATAS				TOTAL
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Alinda Dwi Rahmati			√			√		6	
2.	Alvian Arga Styani				√		√		7	
3.	Alvira Eka Anjani			√			√		6	
4.	Ananda Dewa K.			√			√		6	
5.	Ander Tegar				√			√	8	
6.	Andra Yuana				√			√	8	
7.	Anindita Agni M.			√			√		6	
8.	Ardhena Nada R.				√		√		7	
9.	Ari Fatmaningtyas			√			√		6	
10.	Ari Setyo Wahyudi				√		√		7	
11.	Arif Syaiful Fatah				√		√		7	
12.	Dewi Sofiyani				√		√		7	
13.	Emi Fahmasari				√		√		7	
14.	Faisal Rahmat S.				√			√	8	
15.	Galang Mahesa S.			√				√	7	
16.	Gathan Arya D.				√			√	8	
17.	Heru Wibowo			√			√		6	

18.	Hesrita Danik S.			√			√		7
19.	Ibnu Rizky R.			√			√		6
20.	Jenny Setyo N.			√			√		6
21.	Kalis Chandika R.W			√				√	7
22.	Mario Yustinus A.			√			√		6
23.	Miko Ferdinand N.				√			√	8
24.	Moh. Cahyo N.			√			√		6
25.	Muh. Farid S.				√		√		7
26.	Nur Azizah			√				√	7
27.	Rangga Prasetya W.			√				√	7
28.	Reno Fandy N.			√			√		6
29.	Ridzki Kurniyanto				√		√		7
30.	Rigel Wicaksono				√			√	8
31.	Rani Aminatul Fajri			√			√		6
32.	Riana Pitra Devi			√			√		6
33.	Risti Camelia D.	√					√		4
34.	Rivka Yulianto			√			√		6
35.	Sandi Bagas Irawan				√			√	8
36.	Zakaria W.A			√			√		6

Lampiran 29

HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN SISWA ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai		Total
		Passing bawah	Passing atas	
1	Alinda Dwi Rahmati	3	3	6
2	Alvian Arga Styani	4	3	7
3	Alvira Eka Anjani	3	3	6
4	Ananda Dewa K.	3	3	6
5	Ander Tegar	4	4	8
6	Andra Yuana	4	4	8
7	Anindita Agni M.	3	3	6
8	Ardhena Nada R.	4	3	7
9	Ari Fatmaningtyas	3	3	6
10	Ari Setyo Wahyudi	4	3	7
11	Arif Syaiful Fatah	4	3	7
12	Dewi Sofiyani	4	3	7
13	Emi Fahmasari	4	3	7
14	Faisal Rahmat S.	4	4	8
15	Galang Mahesa S.	3	4	7
16	Gathan Arya D.	4	4	8
17	Heru Wibowo	3	3	6

18	Hesrita Danik S.	4	3	7
19	Ibnu Rizky R.	3	3	6
20	Jenny Setyo N.	3	3	6
21	Kalis Chandika R.W	3	4	7
22	Mario Yustinus A.	3	3	6
23	Miko Ferdinand N.	4	4	8
24	Moh. Cahyo N.	3	3	6
25	Muh. Farid S.	4	3	7
26	Nur Azizah	3	4	7
27	Rangga Prasetya W.	3	4	7
28	Reno Fandy N.	3	3	6
29	Ridzki Kurniyanto	4	3	7
30	Rigel Wicaksono	4	4	8
31	Rani Aminatul Fajri	3	3	6
32	Riana Pitra Devi	3	3	6
33	Risti Camelia D.	2	2	4
34	Rivka Yulianto	3	3	6
35	Sandi Bagas Irawan	4	4	8
36	Zakaria W.A	3	3	6
Jumlah		123	118	241
Persentase		85,41%	81,94%	83,68%

Lampiran 33

No	Aspek	Persentase
1.	Kognitif	89,44%
2.	Psikomotor	83,68%
3.	Afektif	81,52%
	Rata-rata	84,88%

DOKUMENTASI PENELITIAN



PEMANASAN





PENJELASAN PERMAINAN





PERMAINAN DUOS VOLI





PENGISIAN KUESIONER