



**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI
PERMAINAN *MICRO VOLLEY BACK* DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA,
DAN KESEHATAN SISWA KELAS V SD NEGERI
JEMBANGAN 01 KECAMATAN BATANGAN
KABUPATEN PATI TAHUN 2015**

SKRIPSI

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

Oleh :
Putut Indra Herminata
6101411027

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

ABSTRAK

Putut Indra Herminata. 2015. *Pengembangan pembelajaran bola voli melalui permainan "Micro Volley Back" dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan siswa kelas V SD N Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati Tahun 2015.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Tommy Soenyoto, S. Pd., M. Pd.

Kata kunci: Pengembangan, bola voli, *micro volley back*.

Latar belakang masalah pada penelitian ini adalah pembelajaran bola voli di sekolah dasar kurang efektif. Hal ini dikarenakan oleh: (1) siswa kesulitan menerapkan teknik dasar ketika bermain bola voli seperti servis, *passing* bawah, *passing* atas dan smash, (2) siswa kurang antusias dalam bermain bola voli. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya alternatif model pembelajaran bola voli. Dari perumusan masalah tersebut, bagaimanakah model pengembangan permainan *micro volley back* efektif untuk materi bola voli dalam pembelajaran penjasorkes siswa kelas V SD N Jembangan 01. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan permainan *micro volley back* efektif untuk materi bola voli dalam pembelajaran penjasorkes siswa kelas V SD N Jembangan 01.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Adapun prosedur pengembangan yaitu (1) melakukan analisa produk, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) evaluasi ahli menggunakan satu ahli bola voli dan satu ahli pembelajaran penjasorkes sekolah dasar, (4) Uji coba skala kecil (8 siswa), (5) revisi produk pertama, (6) uji coba skala besar (18 siswa), (7) revisi produk akhir, (8) hasil akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, serta menggunakan hasil pengamatan di lapangan dan hasil kuesioner oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase.

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata validasi ahli pada uji coba skala kecil didapat persentase sebesar 79,33 % (baik), hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba skala kecil didapat persentase sebesar 91,25 % (sangat baik). Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata validasi ahli pada uji coba skala besar didapat persentase sebesar 81,33 % (baik), hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba skala besar didapat persentase sebesar 93,85 % (sangat baik).

Berdasarkan data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan *micro volley back* efektif dapat digunakan dalam pembelajaran bola voli pada siswa SD N 1 Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati. Bagi guru penjasorkes sebagai referensi atau solusi dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes yaitu materi bola voli. Bagi siswa pemanfaatan produk permainan *micro volley back* diharapkan mampu bekerjasama, toleransi dan menjadikan siswa lebih berkarakter.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul:

"Pengembangan pembelajaran bola voli melalui permainan *Micro Volley Back* dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan siswa kelas V SD N Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati Tahun 2015"

Disusun oleh:

Nama : Putut Indra herminata

NIM : 6101411027

Jurusan/Prodi : FIK/PJKR

Telah oleh pembimbing untuk dilanjutkan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Semarang, 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR



Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd.

NIP. 19610903 198803 1 002

24/16/2015

Menyetujui,

Pembimbing

Dr. Tommy Soenyoto, S. Pd., M. Pd.

NIP. 19770303 200604 1 003

26/16/2015

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Putut Indra Herminata

NIM : 6101411027

Prodi : PJKR

Fakultas : FIK

Judul Skripsi : "Pengembangan pembelajaran bola voli melalui permainan *Micro Volley Back* dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan siswa kelas V SD N Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati Tahun 2015"

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian di dalam tulisan ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

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

Semarang,Juni 2015

Yang Menyatakan



Putut Indra Herminata
NIM. 6101411027

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Putut Indra Herminata, NIM 6101411027, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Pengembangan pembelajaran bola voli melalui permainan *Micro Volley Back* dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan siswa kelas V SD N Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati Tahun 2015 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari **Rabu** tanggal **5 Agustus** 2015.



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

Panitia Ujian



PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. Mugiy Hartono M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

Dewan Penguji

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

(Penguji I)

2. Drs. H. Cahyo Yuwono, M.Pd.
NIP. 19620425 198610 1 001

(Penguji II)

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

(Penguji III)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Berangkat dengan penuh keyakinan, belajar dengan penuh keikhlasan, bersungguh-sungguh dalam menjalani kehidupan, selalu bertawakal, dan istiqomah dalam menghadapi cobaan.
2. Semua masalah pasti bisa terselesaikan, gapailah cita-cita setinggi mungkin, raihlah kesuksesan dengan kerja keras dan caramu sendiri.

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua, Bpk Jamin dan Ibu Sumi Hartuti terima kasih atas segala dukungan, doa, cinta dan kasih sayang,serta nasehatnya.
2. Adikku Ilham Indrawan dan Akbar Mahindra yang selalu mendukungku.
3. Keluarga besarku, dan semua saudaraku yang selau mendukungku terimakasih atas doanya.
4. Buat Sahabat, teman-teman seperjuanganku, dan semua anggota kontraan penuh warna.
5. Teman-teman PJKR angkatan Tahun 2011.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan pembelajaran bola voli melalui permainan *Micro Volley Back* dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan siswa kelas V SD N Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati Tahun 2015” dengan baik. Segala kekurangan dan keterbatasan sangat penulis sadari dalam penulisan skripsi ini. Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Dr. Tommy Soenyoto, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Agung Wahyudi, S.Pd., M.Pd, selaku dosen ahli bola voli yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Ibu Nanik Suratini, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Jembangan 01 yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.
7. Anatri Sulistiyo, S.Pd selaku guru penjas SD N Jembangan 01 yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu Guru SD N Jembangan 01 yang mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Siswa siswi kelas V SD N Jembangan 01 yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.

10. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman PJKR angkatan 2011 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis sangat berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang,Juni 2015

Penulis



Putut Indra Herminata
NIM. 6101411027

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1. 1 Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2 Alasan Pemilihan Judul	5
1. 3 Perumusan Masalah	6
1. 4 Tujuan Penelitian Pengembangan.....	6
1. 5 Spesifikasi Produk.....	6
1. 6 Manfaat Penelitian	8
1. 7 Pentingnya Pengembangan.....	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	10
2.1.1.1 Ciri-ciri Pendidikan Jasmani	12
2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani	13
2.1.1.3 Fungsi Pendidikan Jasmani.....	13
2.1.2 Belajar.....	14
2.1.3 Pembelajaran.....	15
2.1.3.1 Komponen-Komponen Pembelajaran.....	16
2.1.4 Perkembangan Gerak	16
2.1.4.1 Pengertian Gerak.....	16
2.1.4.2 Konsep Gerak	17
2.1.4.3 Belajar Gerak	20
2.1.5 Sarana dan Prasarana Olahraga.....	23
2.1.5.1 Pengertian Prasarana Olahraga.....	23
2.1.5.2 Pengertian Sarana Olahraga.....	23
2.1.6 Pengertian Pengembangan.....	24
2.1.7 Model Pengembangan.....	25
2.1.8 Pengertian Modifikasi	25
2.1.9 Karakteristik Anak Sekolah Dasar	26

2.1.10	Sejarah Bola Voli.....	20
2.1.10.1	Pengertian Bola Voli.....	31
2.1.10.2	Sarana dan Prasarana Bola Voli	31
2.1.10.3	Gerak Dasar Permainan Bola Voli.....	31
2.1.10.4	Teknik Dasar Permainan Bola Voli	32
2.1.11	Permainan Bola Voli Mini	35
2.1.11.1	Bentuk dan Ukuran Lapangan Bola Voli Mini	35
2.1.11.2	Teknik Dasar Permainan Bola Voli Mini	36
2.1.11.3	Bermain Bola Voli Mini	37
2.2	Kerangka Berfikir.....	38

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1	Model Pengembangan	40
3.2	Prosedur Pengembangan	42
3.2.1	Analisis Kebutuhan	43
3.2.2	Pembuatan Produk Awal.....	44
3.2.3	Uji Coba Produk.....	44
3.2.4	Revisi Produk Pertama.....	44
3.2.5	Uji Coba Lapangan	44
3.2.6	Revisi Produk Akhir.....	44
3.2.7	Hasil Akhir.....	44
3.3	Uji Coba Produk.....	45
3.3.1	Desain Uji Coba	45
3.3.1.1	Evaluasi Ahli	45
3.3.1.2	Uji Coba Kelompok Kecil.....	45
3.3.1.3	Revisi Produk Pertama.....	46
3.3.1.4	Uji Coba Lapangan	46
3.3.2	Subjek Uji Coba	46
3.4	Rancangan Produk	47
3.4.1	Pengertian Permainan <i>Micro Volley Back</i>	47
3.4.2	Sarana dan Prasarana Permainan <i>Micro Volley Back</i>	48
3.4.3	Peraturan Permainan <i>Micro Volley Back</i>	50
3.4.4	Aspek-Aspek Permainan.....	53
3.4.5	Koponen Kesegaran Jasmani Dalam Permainan	53
3.4.6	Tujuan Permainan.....	54
3.5	Jenis Data	55
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	55
3.7	Analisis Data Produk.....	57

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1	Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	59
4.1.1	Data Analisis Kebutuhan	59
4.1.2	Subjek Uji Coba	60
4.1.3	Diskripsi Draf Produk Awal.....	61
4.1.3.1	Pengertian Permainan <i>Micro Volley Back</i>	62
4.1.3.2	Sarana dan Prasarana Permainan <i>Micro Volley Back</i>	63
4.1.3.3	Peraturan Permainan <i>Micro Volley Back</i>	65

4.1.4	Validasi Ahli	68
4.1.4.1	Validasi Draf Produk Awal	68
4.1.4.2	Deskripsi Data Validasi Ahli Produk Awal	69
4.1.4.3	Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil..	71
4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	72
4.2.1	Hasil Kuesioner Kenyamanan Penggunaan Produk Untuk Siswa Siswa Uji Coba Skala Kecil.....	74
4.2.1.1	Aspek Psikomotor	78
4.2.1.2	Aspek Kognitif	78
4.2.1.2	Aspek Afektif	78
4.3	Revisi Produk.....	79
4.4	Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Besar/Uji Coba Lapangan.....	80
4.4.1	Draf Produk Uji Coba Skala Besar/Uji Coba Lapangan ...	80
4.4.1.1	Pengertian Permainan <i>Micro Volley Back</i>	80
4.4.1.2	Sarana dan Prasarana Permainan <i>Micro Volley Back</i>	83
4.1.4.3	Peraturan Permainan <i>Micro Volley Back</i>	86
4.4.2	Validasi Ahli Uji Coba Skala Besar/Uji Coba Lapangan...	88
4.4.3	Deskripsi Data Uji Coba Skala Besar/Uji Coba Lapangn.	91
4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar/Uji Coba Lapangan.....	92
4.5.1	Hasil Analisis dari Kuesioner Kenyamanan Penggunan Produk untuk Siswa	93
4.5.1.1	Aspek Psikomotor	97
4.5.1.2	Aspek Kognitif	97
4.5.1.3	Aspek Afektif	97
4.6	Produk Akhir	98
4.6.1	Pengertian Permainan <i>Micro Volley Back</i>	98
4.6.1.1	Sarana dan Prasarana Permainan <i>Micro Volley Back</i>	101
4.6.1.2	Peraturan Permainan <i>Micro Volley Back</i>	103
4.6.2	Data Efektifitas Permainan <i>Micro Volley Back</i>	106
4.6.3	Keunggulan Produk.....	108
4.6.4	Kelemahan Produk.....	108

BAB V KAJIAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1	Kajian.....	110
5.2	Implikasi.....	111
5.3	Saran	112

DAFTAR PUSTAKA.....	114
---------------------	-----

LAMPIRAN-LAMPIRAN	116
-------------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Faktor, Indikator, dan Sub Indikator Kuesioner Ahli	56
3.2 Skor Jawaban Kuesioner “ya” atau “tidak”	56
3.3 Faktor, Indikator, dan Sub Indikator Kuesioner Siswa	57
3.4 Tabel Klasifikasi Presentase	58
4.1 Hasil Rata-Rata Skor Penilaian Ahli Produk Awal	69
4.2 Saran Perbaikan Model Permainan	69
4.3 Hasil Analisis Kuesioner Kenyamanan Produk untuk Siswa.	73
4.4 Pengukuran Denyut Nadi Uji Skala Kecil	73
4.5 Perbedaan Permainan Bola Voli Mini dengan Permainan <i>Micro</i> <i>Volley Back</i>	81
4.6 Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Skala Besar	89
4.7 Saran Perbaikan Model Permainan	89
4.8 Hasil Analisis Kuesioner Kenyamanan Penggunaan Produk Skala Besar	91
4.9 Pengukuran Denyut Nadi Uji Skala Besar/Uji Lapangan.....	92
4.10 Perbedaan Permainan Bola Voli Mini dengan Permainan <i>Micro</i> <i>Volley Back</i>	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1	Prosedur Pengembangan 42
3.2	Lapangan Permainan <i>Micro Volley Back</i> 48
3.3	Lapangan Permainan <i>Micro Volley Back</i> 49
3.4	Bola Voli 49
3.5	Net Atau Tali 50
3.6	Kun 50
4.1	Lapangan Permainan <i>Micro Volley Back</i> 63
4.2	Lapangan Permainan <i>Micro Volley Back</i> 64
4.3	Bola Voli 65
4.4	Net Atau Tali 65
4.5	Kun 65
4.6	Lapangan Permainan <i>Micro Volley Back</i> 84
4.7	Lapangan Permainan <i>Micro Volley Back</i> 84
4.8	Bola Voli 85
4.9	Net Atau Tali..... 85
4.10	Kun 85
4.11	Lapangan Permainan <i>Micro Volley Back</i> 101
4.12	Lapangan Permainan <i>Micro Volley Back</i> 102
4.13	Bola Voli 102
4.14	Net Atau Tali..... 103
4.15	Kun 103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Judul dan Topik	116
2. Surat Keterangan Dosen Pembimbing	117
3. Surat Bukti Observasi	118
4. Surat Ijin Penelitian	120
5. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	121
6. Lembar Evaluasi Ahli	124
7. Lembar Kuesioner Siswa	129
8. Lembar Evaluasi Ahli Bola Voli Skala Kecil.....	133
9. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran Penjas Skala Kecil	138
10. Lembar Evaluasi Ahli Bola Voli Skala Besar	143
11. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran Penjas Skala Besar.....	148
12. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Bola Voli dan Ahli Pembelajaran Penjas	153
13. Saran Perbaikan Pengembangan Permainan	154
14. Daftar Siswa Uji Skala Kecil dan Jumlah Denyut Nadi Sebelum dan Setelah Kegiatan	155
15. Jawaban Kuesioner Siswa Skala Kecil.....	156
16. Hasil Rekapitulasi Jawaban Kuesioner Siswa Skala Kecil.....	157
17. Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	158
18. Daftar Siswa Uji Skala Besar dan Jumlah Denyut Nadi Sebelum dan Setelah Kegiatan	162
19. Jawaban Kuesioner Siswa Skala Besar	163
20. Hasil Rekapitulasi Jawaban Kuesioner Siswa Skala Besar	165
21. Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Besar	167
22. Catatan Lapangan	171
23. Wawancara Responden.....	173
24. Dokumentasi Penelitian	174

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu upaya mendewasakan anak manusia, yaitu membimbing anak agar menjadi manusia yang bertanggungjawab. Ini berarti bahwa pada diri manusia ada sesuatu yang tidak ada pada hewan, yaitu sesuatu yang memungkinkan manusia memiliki dan melaksanakan tanggungjawab. Tanggungjawab menunjukkan adanya kesadaran normatif pada diri manusia karena ia menyadari bahwa suatu perbuatan itu tidak baik, tidak benar, tidak patut, tidak adil, sehingga perlu diperbaiki, dibetulkan atau diatur supaya lebih baik, lebih benar, lebih adil, dan sebagainya. Suatu fungsi yang ada pada manusia untuk menyadari hal-hal yang normatif itu tadi disebut kata hati atau hati nurani (*conscience*). Ketika manusia melaksanakan kesadaran normatifnya, ia dibantu oleh akal pikirannya, yang dapat memutuskan segala rencana perbuatannya. Kemudian ia mampu mengkomunikasikan pikiran dan logikanya itu melalui bahasa verbal dengan menggunakan kata-kata dan simbol-simbol berupa lisan dan tulisan (Rusli Ibrahim, 2000:5-6).

Pendidikan pada dasarnya merupakan rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang di alami individu agar sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna. Morse (1964) membedakan pengertian istilah pendidikan liberal (*liberal education*) dengan pendidikan umum (*general education*). Ia mengatakan bahwa pendidikan liberal lebih berorientasi pada bidang studi dan menekankan penguasaan materinya. Tujuan utamanya adalah penguasaan materi

pembelajaran secara mendalam dan bahkan jika mungkin sampai tuntas. Sementara itu, pendidikan umum lebih bersifat memperhatikan pelakunya daripada bidang studi atau materinya. Tujuan utamanya adalah mencapai perkembangan individu secara menyeluruh.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang melibatkan seluruh organ tubuh yaitu otot-otot besar untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila yang meyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik (Adang Suherman, 2000).

Bola voli adalah olahraga memasukan bola ke daerah lawan melewati suatu rintangan berupa tali atau net dan berusaha memenangkan permainan dengan memantulkan bola itu di daerah lawan. Memvoli artinya memainkan atau memantulkan bola sebelum bola jatuh atau sebelum bola menyentuh lantai. Sebagai aturan dasar, bola boleh dipantulkan dengan bagian badan, pinggang ke atas. Pada dasarnya permainan bola voli ini adalah permainan tim atau regu, meskipun sekarang sudah mulai dikembangkan permainan bola voli dua lawan dua dan satu lawan satu yang lebih mengarah ke tujuan rekreasi seperti voli pantai yang mulai berkembang akhir-akhir ini. Aturan dasar lainnya, bola boleh dimainkan atau dipantulkan dengan temannya secara bergantian tiga kali

berturut turut sebelum di seberangkan ke daerah lawan. Bola dinyatakan dalam permainan setelah bola di pukul oleh pelaku servis melawati atas net ke daerah lawan. Permainan dilanjutkan hingga menyentuh lantai, bola keluar atau satu tim gagal mengembalikan bola secara sempurna.

Dalam permainan bola voli, tim yang memenangkan sebuah reli memperoleh satu angka (*Rally Point System*). Apabila tim yang sedang menerima servis memenangkan reli, akan memperoleh satu angka dan berhak untuk melakukan servis berikutnya, serta para pemainnya melakukan pergeseran satu posisi searah jarum jam. Kemenangan dalam pertandingan bola voli ditentukan oleh jumlah set yang dimenangkan oleh salah satu regu. Setiap set dikatakan selesai apabila salah satu regu mencapai 25 angka atau bila terjadi angka yang sama pada kedudukan 24-24 maka terjadi *deuce*. Regu yang lebih dulu mencapai selesih angka 2 dinyatakan sebagai pemenang.

Tujuan bermain yang berawal dari tujuan yang bersifat rekreatif untuk mengisi waktu luang atau sebagai selingan setelah bekerja, kemudian berkembang ke arah tujuan-tujuan yang lain, seperti tujuan mencapai prestasi yang tinggi meningkatkan *prestise* diri, mengharumkan nama daerah bangsa dan negara. Selain tujuan-tujuan tersebut banyak orang berolahraga khususnya bermain bola voli untuk memelihara dan meningkatkan kesegaran jasmani atau kesehatan (Macfud Irsyada, 2000:13).

Model pembelajaran penjasorkes merupakan salah satu upaya untuk membantu penyelesaian terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran penjasorkes di sekolah. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan model pembelajaran penjasorkes yang dilakukan oleh guru penjasorkes dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif. Dengan terciptanya

pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi para peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki. Walaupun model pembelajaran yang ada masih terbatas dalam lingkup lingkungan fisik di luar sekolah yang sebenarnya memiliki potensi sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di 3 SD Negeri di Kecamatan Batangan Kabupaten Pati yaitu SD N Jembangan 01, SD N Lengkong, dan SD N Bumimulyo 01 hanya memiliki lapangan serba guna untuk pembelajaran bola voli dan tidak memiliki lapangan bola voli. Proses pembelajaran penjasorkes khususnya pembelajaran bola voli, masih mempunyai kendala untuk melakukan proses pembelajaran penjasorkes. Guru mengajar permainan bola voli dengan menggunakan metode demonstrasi, guru memberikan contoh materi bola voli dan siswa memainkan permainan bola voli. Dalam pembelajaran bola voli kurang maksimal, siswa merasa kesuitan dan kurang antusias dalam pembelajaran bola voli, masalah lain yang sering dijumpai yaitu tentang kurangnya kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran untuk mendukung pembelajaran bola voli. Dari permasalahan tersebut, maka proses pembelajaran bola voli tidak akan berjalan dengan efektif. Oleh karena itu, perlu adanya alternatif model pembelajaran melalui modifikasi sarana dan prasarana permainan bola voli dari segi lapangan, net, dan peraturan permainannya dengan menyesuaikan sarana dan prasarana yang tersedia. Melalui model pengembangan pembelajaran diharapkan akan mengatasi kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran dan juga meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan pembelajaran permainan bola voli agar lebih bervariasi dan inovatif. Pada pembelajaran seperti itu sangat menarik untuk siswa, maka dari itu peneliti tertarik untuk mencoba mengembangkan pembelajaran permainan bola voli melalui permainan "*MICRO VOLLEY BACK*". Permainan ini merupakan penyederhanaan dari permainan bola voli yang disederhanakan dengan mengurangi baik dari segi ukuran lapangan, teknik dalam permainan, peraturan dalam bermain hingga peraturan permainan. Tujuan permainan *micro volley back* adalah siswa dapat cepat melakukan servis, *passing* bawah, *passing* atas maupun smash dengan baik dan benar. Dari latar belakang tersebut maka penulis bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani yang menyesuaikan sarana dan prasarana serta kondisi pertumbuhan dan perkembangan siswa Sekolah Dasar, sebagai salah satu alternatif model pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif, maka penulis mengadakan penelitian dengan judul "**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN *MICRO VOLLEY BACK* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN SISWA KELAS V SD NEGERI JEMBANGAN 01 KECAMATAN BATANGAN KABUPATEN PATI TAHUN 2015**"

1.2 Alasan Pemilihan Judul

1. Sebagai calon guru penjasorkes berusaha untuk mengembangkan model pembelajaran agar dapat berjalan dengan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
2. Sebagai calon guru penjasorkes harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

1.3 Perumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut maka rumusan masalahnya sebagai berikut: Bagaimanakah model pengembangan permainan *micro volley back* efektif untuk materi bola voli dalam pembelajaran penjasorkes siswa kelas V SD Negeri Jembatan 01?.

1.4 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pengembangan permainan *micro volley back* yang efektif dalam pembelajaran penjasorkes siswa kelas V SD N Jembatan 01.

1.5 Spesifikasi Produk

Sesuai dengan judul, maka spesifikasi produk yang dihasilkan adalah model pengembangan permainan *micro volley back* dengan memodifikasi semua peraturan permainan yang disesuaikan dengan kondisi fisik siswa kelas V Sekolah Dasar, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran dan komponen kesegaran jasmani yaitu:

1. Aspek Kognitif

Aspek kognitif dalam permainan ini siswa dituntut untuk mengetahui dan mengerti tentang teknik dasar bola voli yaitu teknik servis, teknik *passing* bawah, teknik *passing* atas, dan teknik smash yang benar dan memahami akurasi atau ketepatan.

2. Aspek Afektif

Aspek Afektif dalam permainan ini siswa dituntut agar dapat bekerjasama dengan timnya dalam melakukan servis, melakukan *passing* bawah, melakukan *passing* atas untuk mengoper ke teman, dan melakukan

smash agar dapat memperoleh poin serta siswa dituntut agar bermain sportif.

3. Aspek Psikomotor

Aspek Psikomotor dalam permainan ini siswa dituntut agar bergerak aktif mempraktekan teknik dasar bola voli yaitu melakukan servis, melakukan *passing* bawah, melakukan *passing* atas untuk mengoper ke teman, dan melakukan smash. Siswa juga dituntut mempunyai akurasi cara melakukan smash dengan baik dan ketepatan penempatan bola dalam bermain.

4. Fisik

Siswa dapat mengembangkan dan meningkatkan kondisi kesehatan jasmani di dalam tubuh yang prima dan kuat sehingga ketahanan tubuh untuk beraktivitas tanpa mengalami kelelahan yang berlebihan.

Komponen kesegaran jasmani dalam permainan yaitu:

a) Kekuatan (*Streght*)

Dalam Permainan ini diperlukan kekuatan untuk melakukan servis agar bola melewati net dan jatuh di area lapangan lawan, melakukan smash agar bola bisa meluncur dengan keras ke arah yang diinginkan.

b) Daya Tahan (*Endurance*)

Dalam Permainan ini diperlukan daya tahan tubuh agar dapat bermain maksimal ketika bergerak dan melakukan semua teknik yang diterapkan dalam permainan bola voli.

c) Kecepatan (*Speed*)

Dalam permainan ini sangat penting, karena kecepatan merupakan kemampuan seseorang untuk mengerjakan gerakan secara cepat. Salah satunya perpindahan posisi pemain ketika mengejar bola di jangkauan yang jauh.

d) Kelincahan (*Agility*)

Kelincahan adalah kemampuan seseorang mengubah posisi di area tertentu, dari depan ke belakang, dari kiri ke kanan atau dari samping ke depan dalam permainan bola voli.

e) Koordinasi (*Coordination*)

kemampuan seseorang melakukan berbagai gerakan yang berbeda ke dalam pola gerakan tunggal secara efektif dan bisa mengarahkan bola ke teman satu tim dalam permainan bola voli.

f) Ketepatan (*Accuracy*)

Dalam permainan ini diperlukan ketepatan ketika melakukan teknik *passing* bawah dan *passing* atas permainan bola voli agar bisa mengoper ke teman dengan baik dan untuk mencetak poin.

g) Reaksi

Dalam permainan ini diperlukan reaksi yang cepat untuk mengejar pergerakan bola dan mengatur arah bola agar tidak masuk ke area lapangan sendiri.

1.6 Manfaat Penelitian

Harapan yang ingin diperoleh melalui penelitian ini adalah:

1. Sebagai wacana bagi guru penjas untuk memperoleh informasi ilmiah tentang pengembangan permainan bola voli dengan menggunakan

permainan *micro volley back*.

2. Dapat menambah pengalaman bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran penjasorkes yang menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Dapat dijadikan referensi sekolah bahwa pembelajaran penjasorkes dapat mengatasi masalah kurangnya pengetahuan tentang teknik dasar bola voli siswa Sekolah Dasar.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Bagi Peneliti:

1. Sebagai modal dalam penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
2. Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjasorkes.
3. Lebih paham jika dalam pembelajaran penjas itu dibutuhkan suatu pengembangan dalam pembelajaran.

Bagi Guru Penjas:

1. Sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di sekolahannya masing-masing.
2. Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjas untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara mengembangkan jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, serta siswa lebih aktif bergerak.
3. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan masalah, pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat para pakar dan ahli.

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani atau aktivitas fisik yang melibatkan seluruh organ tubuh yaitu otot-otot besar untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan ketetapan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila yang meyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik (Adang Suherman, 2000).

Menurut Hough, dkk dalam Rusli lutan (2000:3), mendefinisikan mengajar sebagai proses penatan manusia, materi dan sumber-sumber untuk keperluan kelancaran proses belajar. Khususnya untuk pendidikan jasmani, penataan dalam proses pembuatan perencanaan mengajar pendidikan jasmani nampak lebih penting mengingat lingkungan belajarnya yang agak unik. Pentingnya suatu perencanaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Waktu mengajar yang relatif terbatas

Jumlah waktu yang relatif terbatas untuk mengajar pendidikan jasmani merupakan salah satu faktor pentingnya membuat perencanaan pengajaran. Rata-rata frekuensi mengajar pendidikan jasmani dalam seminggu adalah satu kali dengan jumlah waktu sekitar 2 x 30 atau 40 menit.

2. Jumlah siswa dan fasilitas

Jumlah siswa yang cukup banyak peralatan dan fasilitas yang relatif terbatas akan mempengaruhi teknik dan strategi mengajar agar tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik.

3. Latar belakang guru

Walaupun kemungkinan besar semua guru pendidikan jasmani adalah lulusan dari lembaga persiapan guru pendidikan jasmani, tetapi tidak menutup kemungkinan guru pendidikan jasmani harus mengajar pelajaran yang tidak diperolehnya waktu mengikuti pendidikan. Dalam hal ini perencanaan pengajaran sangat membantu guru agar dapat mengajar dengan baik.

4. Karakteristik siswa

Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, seperti kemampuan fisik, pengetahuan, minat, lingkungan sosial, ekonomi dan letak geografinya. Semua itu memerlukan perencanaan yang baik sehingga semua ikut belajar sesuai dengan tingkat kemampuan dari perkembangannya.

5. Keterlibatan guru lain

Terkadang guru pendidikan jasmani memerlukan bantuan guru lain untuk mengawasi program yang diberikan siswa. Dalam kasus demikian

perencanaan perlu dibuat sehingga guru yang terlibat pasti tahu arah, tujuan, dan jenis kegiatan yang harus dilakukan siswa yang diawasinya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses mengajar pada dasarnya adalah proses penataan yang akan selalu melibatkan proses sebelum pelaksanaan (perencanaan), pelaksanaan (melaksanakan perencanaan), dan proses setelah pelaksanaan (evaluasi).

2.1.1.1 Ciri-ciri Pendidikan Jasmani

Menurut Uzer usman (2010:34-37). Dalam proses kegiatan belajar mengajar terdapat hal-hal yang harus diperhatikan. Adapun klasifikasi yang diperoleh dari hasil belajar mengajar antara lain:

1) Kognitif

Domain kognitif terdiri atas enam bagian sebagai berikut: (1) Ingatan/*recall*, yang mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari teori yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar, (2) Pemahaman, mengacu pada kemampuan memahami makna materi, (3) Penerapan, mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip.

2) Afektif

Domain afektif terbagi dalam tiga kategori sebagai berikut: (1) Penerimaan, mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan dan memberi respon terhadap sesuatu yang akan dicapai. (2) Pemberian respon, dalam hal ini siswa ikut aktif dan tertarik. (3) Karakteristik, mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang dan hubungannya dengan kepribadian, sosial, emosional.

3) Psikomotor

Domain psikomotor terbagi dalam dua kategori sebagai berikut: (1) Peniruan, terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan dan memberi *respons* serupa dengan yang diamati, (2) Manipulasi, menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengarahannya, penampilan, gerakan-gerakan pilihan melalui latihan.

2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

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 seorang (*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 dalam lingkungannya.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 2000:23).

2.1.1.3 Fungsi Pendidikan Jasmani

Reuben B. Frost (1975) dalam Sugiyanto (2008:7.37) mengemukakan secara rinci mengenai fungsi pendidikan jasmani, yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan gerak dan pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa seorang bergerak, serta pengetahuan tentang cara-cara gerakan dapat dikoordinasi.
2. Untuk belajar mengatasi pola-pola gerak keterampilan secara efektif melalui latihan, pertandingan, tari, dan renang.
3. Memperkaya pengertian tentang konsep ruang, waktu, dan gaya dalam hubungannya dengan gerakan tubuh.
4. Mengekspresikan pola-pola perilaku personal dan hubungan interpersonal yang baik di dalam pertandingan dan tari.
5. Meningkatkan kondisi jantung, paru-paru, otot, sistem organ tubuh lainnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan dalam keadaan darurat.
6. Memperoleh manfaat serta bisa menghargai kondisi fisik dan bentuk tubuh yang baik, serta kondisi perasaan yang selaras.
7. Mengembangkan minat atau keinginan berpartisipasi dalam olahraga sepanjang hidup.

2.1.2 Belajar

Seseorang tanpa disadari setiap hari selalu melakukan kegiatan belajar. Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni (2010:82) menyatakan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

Menurut Sugiyanto (2008:7.34) mengenai pengertian tentang belajar dalam bentuk definisi ada banyak ahli yang telah merumuskannya. Beberapa di antaranya disajikan berikut ini:

1. S. Nasution (1982) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan urut-urur, perubahan pengetahuan, dan perubahan perilaku yang dihasilkan dari pengalaman dan latihan.
2. Charles Galloway (1976) mendefinisikan: belajar adalah perubahan kecenderungan tingkah laku yang relatif permanen, yang merupakan hasil dan berbuat berulang-ulang.
3. Robert N. Gagne (1977) yaitu seorang ahli yang besar pengaruhnya dalam perkembangan konsep pendidikan dewasa ini mendefinisikan: belajar adalah suatu perubahan pembawaan atau kemampuan yang bertahan dalam jangka waktu tertentu dan tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, mengenai pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang bisa menghasilkan perubahan pada diri seseorang yang diperoleh melalui pengalaman, berbuat berulang-ulang dan berlatih. Perubahan yang terjadi karena belajar bisa bertahan dalam jangka waktu yang relatif lama.

2.1.3 Pembelajaran

Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*event*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan (Briggs, 1992) dalam (Ahmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni, 2010:191). Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal dan eksternal. Gagne (1981) dalam Ahmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni, 2010:192) juga menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses hasil belajar.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik, maupun antar peserta didik. Dalam proses komunikasi dapat dilakukan secara lisan (verbal) maupun nonverbal, seperti penggunaan media agar pembelajaran dapat berlangsung.

2.1.3.1 Komponen-Komponen Pembelajaran

Menurut Ahmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni (2010:194) Pembelajaran ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam prosesnya melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut adalah:

1. Tujuan
2. Subyek belajar
3. Materi pelajaran
4. Strategi pembelajaran
5. Media pembelajaran
6. Penunjang

2.1.4 Perkembangan gerak

2.1.4.1 Pengertian gerak

Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra (2000:20) menyebutkan bahwa kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa dilakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar di bagi menjadi 3, yaitu: 1) kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat lain seperti lompat, dan loncat; 2) kemampuan non lokomotor, dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contohnya mendorong, menarik, dll.; 3) kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki.

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan perubahan tempat, posisi, dan kecepatan tubuh atau bagian tubuh manusia yang terjadi dalam suatu dimensi ruang dan waktu dan dapat diamati secara objektif.

2.1.4.2 Konsep Gerak

Menurut Rusli Rutan dan Adang Suherman (2000:59), konsep pada dasarnya merupakan gagasan kognitif. Memilih materi tertentu untuk diberikan kepada siswa dengan harapan selain siswa menguasai materi tersebut juga dapat mentransfer informasi dari materi tersebut pada materi lain yang mempunyai banyak kesamaan dalam konsepnya. Konsep dasar belajar suatu ketrampilan pada ketrampilan pada situasi dan kondisi yang sederhana dapat juga ditransfer dan diterapkan pada situasi dan kondisi yang kompleks (*Intra task transfer*)

Kata kunci dari konsep gerak adalah kata "*transfer*". Kemampuan ini sangat berguna untuk menyokong konsep "*transfer of learning*". Ring (1993) mengemukakan enam kategori konsep gerak yang mempunyai nilai "*transfer*" dan sangat penting diajarkan dalam pendidikan jasmani (Rusli Rutan, Adang Suherman 200:60).

- 1) Kata-kata tindakan (*action words*). Istilah ini pada dasarnya merujuk pada kategori gerak yang dapat menghasilkan aneka ragam respon gerak. Beberapa diantaranya adalah: (a) Keseimbangan, (b) Pindah tempat, (c) Memukul, (d) Mengangkat, (e) Menerima, (f) Memutar.

Penekanan pembelajaran kata-kata tindakan adalah melakukan gerak secara terampil melalui pemberian aneka ragam gerak sambil tetap

berorientasi pada konsep geraknya agar dapat melakukan transfer pada aktivitas yang mempunyai basis konsep yang sama.

- 2) Kualitas gerak (*movement qualities*). Istilah ini pada dasarnya merujuk pada kategori gerak yang dapat menghasilkan aneka ragam respon dalam bentuk kualitas gerak yang dilakukannya. Beberapa bentuk kualitas gerak tersebut beraneka ragam dengan:
 - a. Aspek ruang (*spatial*) yang di dalamnya meliputi: level (tinggi, menengah, rendah), arah (kiri, kanan, atas, bawah, dsb), jalur (lurus, parabol, dsb).
 - b. Aspek usaha (*effort*) yang di dalamnya meliputi: kecepatan, kekuatan, kekakuan, dan space.
 - c. Aspek hubungan (*relationship*) yang di dalamnya meliputi: keserasian, memimpin, dan kerjasama.

Penekanan pembelajaran kualitas gerak adalah pengembangan kinestetik. Cara ini dilakukan melalui pemberian aneka ragam respon gerak sambil tetap berorientasi pada peningkatan konsep kualitas gerak secara akurat dan transfer terhadap aktivitas lainnya.

- 3) Prinsip gerak (*movement principles*). Istilah ini pada dasarnya merujuk pada kategori konsep gerak yang bertalian dengan efektifitas dan efisiensi. Prinsip gerak ini meliputi: (a) Gerak lanjut, (b) Pemindahan titik berat badan, (d) *Spin*, (e) Stabilitas, (f) Peningkatan dan penurunan kekuatan.

Pembelajaran prinsip gerak lebih menekankan pada perolehan dan penerapan konsep efektif dan efisien terhadap aktivitas gerak yang belum

pernah dilakukan sebelumnya sehingga dapat dijadikan kemampuan dasar pada tahap awal belajar gerak. Permasalahan yang sering muncul adalah ragamnya konsep gerak efisien dan efektif pada berbagai situasi termasuk proses mendefinisikan konsep, pemberian contoh yang negatif dan positif, serta pemberian kesempatan untuk menerapkan prinsip.

- 4) Strategi gerak (*movement strategies*). Istilah ini pada dasarnya merujuk pada kategori gerak yang bertalian dengan hubungan kooperatif dan kompetitif dengan orang lain. Strategi gerak ini meliputi: (a) *Ofensif*, (b) *Defensive*, kooperatif, dan (c) Penyesuaian diri dengan orang lain. Konsep ini berlaku juga untuk strategi pada aktivitas lainnya. Dengan kata lain strategi gerak disini adalah penyesuaian gerak yang dilakukan individu manakala ia terlibat dalam aktivitas dengan orang lain.
- 5) Efek gerak (*movement effects*). Istilah ini pada dasarnya merujuk pada efek atau akibat aktivitas gerak terhadap pelakunya. Efek gerak ini lebih banyak menekankan pada ilmu faal olahraga (*exercise physiologi*) seperti hubungan latihan dengan denyut nadi, kekuatan, daya tahan, dan fleksibilitas. Konsep ini diharapkan dapat ditransfer oleh siswa terhadap kegiatan lainnya.
- 6) Afeksi gerak (*movements affects*). Istilah ini pada dasarnya merujuk pada aspek-aspek perkembangan sikap (afektif). Gerak afeksi lebih banyak menyoroti konsep-konsep tentang hubungan partisipasi dalam aktivitas gerak dengan perasaan, aktualisasi diri, perilaku social, kerjasama teman, fair play, kesenangan atau kegembiraan. Pembelajaran konsep gerak afeksi tidak hanya menekankan pada aspek psikomotoriknya akan tetapi juga aspek afektifnya.

2.1.4.3 Belajar Gerak

Menurut Amung Ma,mum (2000:3) belajar gerak merupakan studi tentang keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skills*). Keterampilan gerak sangat terkait dengan latihan dan pengalaman individu bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman, atau situasi belajar gerak pada manusia. Ada tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu:

a) Tahapan verbal kognitif

Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami tentang apa, kapan, dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal kognitif sangat mendominasi tahapan ini.

b) Tahapan gerak (motorik)

Pada tahapan ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang harus dikuasai peserta didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri dan rasa percaya diri.

c) Tahapan otomatisasi

Pada tahapan ini, setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini motor program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih terampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya harapan tertentu, hasil tersebut biasanya adalah biasanya penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang tergambarkan dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh siswa tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut, maka semakin baik keterampilan siswa tersebut (Amung Ma'mun, 2000:57).

Pencapaian suatu keterampilan dipengaruhi banyak faktor. Adapun faktor-faktor yang menentukan keterampilan secara umum dapat dibedakan menjadi tiga hal utama, yaitu:

1. Faktor proses belajar (*learning process*)

Proses belajar yang baik tentunya harus mendukung upaya menjelmakan pembelajaran pada setiap pesertanya. Dengan memahami berbagai teori belajar akan memberi jalan tentang bagaimana pembelajaran bisa dijelmakan, yang intisari dari adanya kegiatan pembelajaran adalah terjadinya perubahan pengetahuan dan perilaku individu peserta pembelajaran.

Dalam pembelajaran gerak, proses belajar yang harus diciptakan adalah dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang dipilih kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya. Berbagai tanda serta langkah yang bisa menimbulkan berbagai perubahan dalam perilaku siswa dalam ketika sedang belajar gerak harus diupayakan kehadirannya. Dipihak lain, teori-teori belajar mengajarkan atau mengarahkan kita pada pemahaman tentang metode

pengajaran yang efektif. Apakah suatu materi pelajaran cocok disampaikan dengan menggunakan metode keseluruhan versus bagian, metode distribusi *versus* metode padat, atau metode pengajaran terprogram yang kesemuanya merupakan poin-poin yang akan mengarahkan pada pencapaian keterampilan (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:70).

2. Faktor pribadi (*personal factor*)

Setiap orang merupakan individu yang berbeda-beda, baik dalam hal fisik, intelektual, emosional, maupaun kemampuan-kemampuannya. Ada ungkapan yang sering didengar dalam kehidupan sehari-hari bahwa si A berbakat besar dalam sepakbola, si B berbakat dalam olahraga-olahraga individu, dsb. Demikian juga bahwa juga seorang anak lebih cepat menguasai keterampilan, sedangkan anak yang lain memerlukan waktu lebih lama. Dan semua itu merupakan pertanda bahwa setiap individu memiliki ciri, kemampuan, minat, kecenderungan serta bakat yang berbeda.

Dengan adanya perbedaan-perbedaan tersebut siswa yang mempelajari gerak ditentukan oleh ciri-ciri atau kemampuan dan bakat dari orang yang bersangkutan dalam menguasai sebuah keterampilan tertentu, maka akan semakin mudah untuk menguasai keterampilan yang dimaksud. Ini semua membuktikan bahwa faktor pribadi yang mempengaruhi penguasaan keterampilan (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:72).

3. Faktor situasional (*situational factor*)

Sebenarnya faktor situasional yang dapat mempengaruhi kondisi pembelajaran adalah lebih tertuju pada keadaan lingkungan yang termasuk dalam faktor situasional itu antara lain seperti: tipe tugas yang diberikan, peralatan yang digunakan termasuk media belajar, serta kondisi sekitar dimana pembelajaran itu dilangsungkan. Faktor-faktor ini pada pelaksanaannya akan mempengaruhi proses pembelajaran serta kondisi pribadi anak, yang kesemuanya terjalin saling menunjang dan atau sebaliknya.

Penggunaan alat serta media belajar misalnya secara langsung atau tidak, tentunya akan berpengaruh pada minat dan kesungguhan siswa dalam proses belajar yang pada gilirannya akan juga mempengaruhi keberhasilan mereka dalam menguasai keterampilan yang sedang dipelajari. Kemajuan teknologi yang belakangan berkembang juga dianggap sebagai penyebab utama dalam mendongkrak keberhasilan seseorang sebagai gambaran nyata dari semakin terkuasainya keterampilan dengan lebih baik lagi. Demikian juga kemajuan dalam bidang kesehatan dan kedokteran, dalam dekade terakhir telah mampu mengungkap banyak rahasia dari kemampuan akhir manusia dalam hal gerak dan keterampilan (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:73).

2.1.5 Sarana dan Prasarana Olahraga

2.1.5.1 Pengertian Prasarana Olahraga

Prasarana merupakan salah satu faktor penting dalam bidang olahraga. Ketersediaan prasarana juga menentukan prestasi dalam bidang olahraga.

Secara umum prasarana berarti segala sesuatu yang merupakan penunjang terselenggaranya suatu proses (usaha atau pembangunan). Dalam olahraga prasarana didefinisikan sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Salah satu sifat tersebut adalah susah dipindahkan (Soepartono, 2000:5).

2.1.5.2 Pengertian Sarana Olahraga

Sarana olahraga adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai penunjang dalam aktivitas olahraga dan dapat dipindah-pindah. Istilah sarana olahraga menurut Soepartono (2000:6) adalah terjemahan dari "*facilities*", yaitu sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga atau pendidikan jasmani. Sarana olahraga dapat dikembangkan menjadi dua kelompok yaitu: a). peralatan (*appartus*) ialah suatu yang digunakan, contoh: peti loncat, palang tunggal, palang sejajar, gelang-gelang, dan lain-lain. b). perlengkapan (*device*) yaitu: sesuatu yang melengkapi kebutuhan prasarana, misalnya: net, bendera untuk tanda garis, garis batas dan lain-lain; sesuatu yang dapat dimainkan atau dimanipulasi dengan tangan atau kaki, misalnya: bola, raket, pemukul dan lain-lain (Soepartono, 2000:6).

2.1.6 Pengertian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut penelitian berbasis pengembangan yang merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran.

Metode penelitian dan pengembangan atau yang disebut *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat

menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2009:297).

2.1.7 Model Pengembangan

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, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

Ada tiga hal yang melandasi munculnya model pembelajaran ini, yaitu: pengalaman praktek, telaahan teori-teori tertentu, dan hasil penelitian. Atas dasar inilah maka lahir kelompok-kelompok model pembelajaran. Ada dua pengaruh implementasi suatu model pembelajaran terhadap perubahan siswa yaitu yang bersifat langsung dan tidak langsung (Husdarta dan Yudha M. Saputra, 2000: 35).

2.1.8 Pengertian Modifikasi

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Oleh karena itu, DAP termasuk di dalamnya "*body scaling*" atau ukuran tubuh siswa, harus dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjasorkes. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini

dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Adang Suherman dan Yono Bahagia, 2000).

2.1.9 Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa usia yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Karakteristik perkembangan anak pada kelas satu, dua, dan tiga SD biasanya pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan, mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Mereka telah dapat melompat dengan kaki secara bergantian, dapat mengendarai sepeda roda dua, dapat menangkap bola dan telah berkembang koordinasi tangan dan mata untuk memegang pensil maupun memegang gunting. Selain itu, perkembangan sosial anak yang berada pada usia kelas awal SD antara lain mereka telah dapat menunjukkan keakuannya tentang jenis kelaminnya, telah mulai berkompetisi dengan teman sebaya, mempunyai sahabat, telah mampu berbagi, dan mandiri.

Perkembangan emosi anak usia 6-8 tahun antara lain anak telah dapat mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, telah dapat mengontrol emosi, sudah mampu berpisah dengan orang tua dan mulai belajar tentang benar atau salah. Untuk perkembangan dan kecerdasannya anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dan melakukan seriasi, mengelompokkan objek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata,

senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman ruang dan waktu (Samsudin, 2008:46).

Pemahaman peserta didik yang berkaitan dengan aspek kejiwaan merupakan salah satu kunci keberhasilan pendidikan. Sebagai implikasinya pendidik tidak mungkin memberi perlakuan sama kepada setiap peserta didik, sekalipun mereka mungkin memiliki beberapa kesamaan. Oleh karena anak SD memiliki keunikan masing-masing sebagai individu yang khas dan sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan, untuk mentotalitaskan potensi yang dimilikinya maka pendidik memerlukan adanya pemahaman karakter peserta didik khususnya anak usia SD. Dalam memahami karakteristik tersebut, kita sebagai pendidik harus mengerti beberapa aspek antara lain:

1. Perkembangan

Perkembangan merupakan proses perubahan pada manusia baik secara fisik maupun mental, sejak berada dalam kandungan sampai manusia meninggal dan ini terjadi dikarenakan manusia mengalami kematangan dan proses belajar dari waktu ke waktu. Perkembangan sangat ditentukan oleh faktor lingkungan dimana manusia itu tumbuh dan belajar.

2. Kematangan

Kematangan adalah perubahan yang terjadi pada individu dikarenakan adanya pertumbuhan fisik dan biologis, seperti anak yang beranjak dewasa akan mengalami perubahan fisik dan mentalnya.

3. Pertumbuhan

Pertumbuhan terutama terjadi karena pengaruh faktor internal sebagai akibat kematangan dan proses pendewasaan. Sebagai contoh dorongan untuk

berbicara karena kematangan organ bicara, sedangkan penggunaan bahasa tergantung pada lingkungan sebagai akibat dari perkembangan.

4. Belajar

Sebuah proses yang berkesinambungan dari sebuah pengalaman yang membuat individu berubah dari tidak tahu menjadi tahu (kognitif), dari tidak mau menjadi mau (afektif), dan dari tidak bisa menjadi bisa (psikomotorik). Proses kematangan dan belajar akan mempengaruhi kesiapan belajar pada seseorang, misalnya seseorang yang proses kematangan dan belajarnya baik akan memiliki kesiapan belajar yang jauh lebih baik dengan seseorang yang memiliki dan belajar yang buruk.

Pada dasarnya keempat aspek tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain, dimana perkembangan merupakan proses perubahan pada manusia baik secara fisik maupun mental, kematangan merupakan perubahan yang terjadi pada individu karena adanya pertumbuhan fisik dan biologis, sedangkan pertumbuhan terjadi akibat kematangan dan proses pendewasaan sebagai hasil belajar. Keempat aspek inilah yang sangat berpengaruh dalam proses pembentukan karakter seseorang termasuk anak usia SD.

Karakteristik anak usia siswa SD merupakan semua watak yang nyata dan timbul dalam suatu tindakan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan demikian karena watak dan perbuatan manusia yang tidak akan lepas dari kodrat, dan sifat, serta bentuknya yang berbeda-beda, maka bentuk dan karakter siswa menjadi berbeda sesuai dengan keadaan pribadinya. Pemahaman karakter pada anak usia SD sangat penting karena dapat mempermudah terjadinya proses belajar mengajar. Adapun bentuk dan

karakter anak usia SD masa kelas-kelas rendah, rentang usia 5 sampai 9 tahun adalah:

1. Imajinatif serta menyenangi suara dan gerak ritmis.
2. Menyenangi pergaulan aktifitas dan berkompetitif, rasa ingin tahunya besar.
3. Selalu memikirkan sesuatu yang dibutuhkan dan menyenangi aktivitas kelompok.
4. Meningkatnya minat pada permainan yang terorganisasi.
5. Cenderung membandingkan dirinya dengan teman-temanya dan senang menirukan idola.
6. Mudah gembira dan sedih, selalu menginginkan persetujuan orang dewasa tentang apa yang diperbuat.

Karakteristik anak usia antara 10-12 tahun atau masa kelas tinggi sekolah dasar:

1. Menyenangi permainan aktif.
2. Minat terhadap olahraga kompetitif dan permainan organisasi meningkat.
3. Rasa kebanggaan dan ketrampilan yang dikuasai tinggi.
4. Mencari perhatian orang dewasa.
5. Pemujaan kepahlawanan tinggi.
6. Mudah gembira kondisi emosionalnya tidak stabil.
7. Mulai memahami arti waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya.

Dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu guru di haruskan memiliki kemampuan khusus untuk bisa mengiringi, memahami, dan membimbing karakter anak usia SD agar bias tetap terkontrol dan terarah ke hal positif sesuai tujuan pembelajaran yang dilakukan.

http://echananaey.blogspot.com/2012/11/memahami-karakteristik-anak-usia-sd_8067.html

2.1.10 Sejarah Bola Voli

Permainan bola voli sudah di kenal sejak abad pertengahan, terutama di negara-negara Eropa. Dari Italia permainan ini diperkenalkan di Jerman dengan nama "*faustball*" pada tahun 1893. *Faustball* menggunakan lapangan berukuran 20 m x 50 m, sedangkan sebagai pemisah lapangan menggunakan tali tingginya 2 m dari lantai. Bola yang dipakai pada waktu itu mempunyai keliling 65 cm. Jumlah pemain masing-masing regu terdiri dari lima orang. Cara memainkannya adalah dengan memantul-mantulkan bola di udara melawati tali tanpa adanya batas sentuhan. Bola diperbolehkan menyentuh lantai dua kali.

Dua tahun kemudian, yakni pada tahun 1895, William G. Morgan memperkenalkan sebuah permainan bola yang dia ciptakan sendiri. Permainan bola yang dikenal dengan istilah *Minonette* ini, dari sisi peraturan permainan, secara umum hampir sama dengan permainan bulutangkis yang memang sudah berkembang lebih awal pada masa itu. Oleh Morgan, permainan yang pada tahun 1895 dirubah nama menjadi bola voli ini dikembangkan untuk melatih jasmani para buruh yang sudah bosan dengan teknik-teknik senam.

Permainan bola voli berkembang dengan pesat di tahun 1918, menyebar ke seluruh dunia dan mulai dipertandingkan dalam turnamen-turnamen olahraga. Dan di Indonesia sendiri voli masuk menjadi cabang resmi dalam PON ke I di Yogyakarta pada tahun 1951. Mulai dari itu, bola voli mendapat perhatian serius dari pemerintah. Dibentuklah Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia pada tahun 1955 dan perserikatan itu menjadi tampuk perkembangan bola voli tanah air.

Permainan bola voli saat ini telah berkembang dan dikenal oleh semua lapisan masyarakat. Para pemuda-pemudi bergotong royong membangun lapangan voli dikampungnya masing-masing dan memainkannya saat sore hari. Alasan terkuat mengapa permainan bola voli bisa sangat terkenal adalah tak lain karena ia adalah salah satu permainan yang murah meriah (Nuril Ahmadi, 2007:2).

2.1.10.1 Pengertian Bola Voli

Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Sebab, dalam permainan bola voli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli. Walaupun begitu, permainan bola voli sangat cepat berkembang dan merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di Indonesia sesudah cabang olahraga sepakbola dan bulutangkis.

2.1.10.2 Sarana dan Prasarana Bola Voli

Ukuran lapangan bola voli yang umum adalah 9 meter x 18 meter. Garis batas serang untuk pemain belakang berjarak 3 meter dari garis tengah (sejajar dengan jaring). Garis tepi lapangan adalah 5 cm. Bola yang digunakan memiliki keliling lingkaran 65 hingga 67 cm, dengan berat 260 hingga 280 gram. Net dengan ukuran tinggi net putra 2,43 meter dan untuk net putri 2,24 meter.

2.1.10.3 Gerak Dasar Permainan Bola Voli

Gerak dasar dalam permainan bola voli adalah keterampilan gerak yang dilakukan dalam kegiatan bermain bola voli baik yang berkaitan dengan aktivitas pada saat memainkan bola maupun pada saat tanpa memainkan bola. Gerak dasar itu mencakup keterampilan lokomotor dan keterampilan manipulatif.

Keterampilan lokomotor adalah kemampuan seseorang untuk bergerak atau memindahkan ketitik berat badan dan posisi badannya dari satu tempat ke tempat yang lain. Keterampilan itu mencakup gerakan melompat ke arah tegak, terutama dengan bertumpu pada dua kaki, dan keterampilan berjalan atau lari beberapa langkah untuk mengambil posisi yang baik agar bola dapat dimainkan dengan baik sesuai dengan tujuan yang dikehendaki oleh pemain. Gerakan ini termasuk ke dalam langkah-langkah khas atau "*foot work*" untuk bermain bola voli.

Keterampilan manipulatif, terutama menggunakan satu tangan atau dua tangan yang disatukan merupakan kemampuan pokok dalam bermain bola voli. Hal itu sesuai dengan karakteristik utama bermain bola voli yaitu bola dipukul dengan satu pukulan oleh tangan atau disentuh oleh bagian tubuh lainnya (misalnya kepala, kaki), sebelum bola menyentuh lapangan. Karena itu permainan bola voli tergolong permainan yang membutuhkan kemampuan pemain, untuk memusatkan perhatian pada satu objek yang dimainkan bersama, yakni bola.

Sehubungan dengan hal itu, permainan ini juga membutuhkan kemampuan untuk mempersepsi bola, mencakup arahnya, ketinggianya, dan kecepatannya, untuk kemudian di pukul. Bola dapat dimainkan dengan cara memantulkan atau memukul hanya satu kali atau satu tangan. Dua tangan menjadi satu, ataupun dua tangan membuka, bahkan kini bola dapat dimainkan oleh seluruh anggota tubuh (Machfud Irsyada, 2000:17-18)

2.1.10.4 Teknik Dasar Permainan Bola Voli

Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Sebab, dalam permainan bola voli

dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli. Walaupun begitu, permainan bola voli sangat cepat berkembang dan merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di Indonesia sesudah cabang olahraga sepakbola dan bulutangkis.

Kepopuleran olahraga ini tampak dari sarana lapanannya yang ada di pedesaan maupun di perkotaan serta berbagai kegiatan yang diselenggarakan dalam kejuaraan antar sekolah, antar instansi, antar perusahaan, dan lain-lain.

Menurut Nuril Ahmadi (2007:20) dalam permainan bola voli ada beberapa bentuk teknik dasar yang harus dikuasai, Teknik-teknik dalam permainan bola voli terdiri atas:

a. Servis (*Servise*)

Servis adalah pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan. Pukulan servis dilakukan pada permulaan yang setelah terjadinya setiap kesalahan.

b. *Passing*

Passing adalah usaha seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoper bola yang dimainkan kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri.

1. *Passing* bawah

Passing bawah adalah memainkan bola dengan sisi dengan lengan bawah merupakan teknik bermain yang cukup penting.

2. *Passing* atas

Passing atas adalah memainkan bola dengan jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan.

Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit terbuka hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara sikut dan badan $\pm 45^\circ$. Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan.

c. Umpan (*Set up*)

Umpan atau *Set-Up* adalah usaha atau upaya seseorang pemain bola voli dengan menggunakan suatu teknik tertentu yang memiliki tujuan menyajikan bola yang dimainkan kepada teman se-regu yang selanjutnya dapat melakukan serangan (*smash*) terhadap regu lawan. Dalam permainan bola voli, *passing* dapat dilakukan *passing* bawah dan *passing* atas.

d. *Blocking* (Bendungan)

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan, *block* bukanlah merupakan teknik yang sulit. Namun persentase keberhasilan suatu *block* relatif kecil karena arah bola *smash* yang di *block* dikendalikan oleh lawan.

e. *Smash*

Pukulan keras atau *smash*, disebut juga *spike*, merupakan bentuk serangan yang paling banyak digunakan dalam upaya memperoleh nilai suatu tim. Pukulan *smash* banyak macam variasinya. *Smash* adalah pukulan bola yang keras dari atas ke bawah, jalannya bola menukik. Proses dalam melakukan *smash* meliputi:

Awalan

- 1) Tolakan
- 2) Sikap saat perkenaan
- 3) Sikap akhir

Di dalam permainan bola voli, memainkan bola dengan teknik *passing* bawah ada kalanya harus melakukan dengan satu tangan, yang mana posisi bola tidak memungkinkan untuk dipassing dengan dua tangan (Nuril Ahmadi, 2007:23).

2.1.11 Permainan Bola Voli Mini

Permainan ini disebut permainan bola voli mini karena merupakan modifikasi dari permainan bola voli standar. Ukuran lapangan, ukuran bola, dan juga peraturannya disesuaikan dengan anak. Permainan bola voli mini harus disesuaikan agar anak dapat memainkan dengan asyik dan gembira. Bola voli mini mengembangkan peraturan-peraturan bola voli standar. Agar menarik dan lebih mudah dilakukan anak-anak usia 9 sampai 13 tahun. Teknik permainan bola voli mini sama dengan permainan bola voli standar, yaitu ada servis, *passing*, smash, dan membendung (*blocking*).

Permainan bola voli mini diajarkan kepada anak memiliki beberapa tujuan. Tujuan permainan bola voli mini bagi anak antara lain sebagai berikut: Agar anak-anak mengenal dan menyukai, anak dapat bermain bola voli dengan teknik yang baik, anak menjadi atlet bagi yang potensi (pembibitan), memberikan dasar fisik, teknik, dan taktik yang kuat untuk berprestasi.

2.1.11.1 Bentuk dan Ukuran Lapangan Bola Voli Mini

Lapangan bola voli mini berukuran lebih kecil daripada lapangan bola voli standar. Ukuran lapangan bola voli standar 18 meter x 9 meter. Lapangan bola voli mini berbentuk persegi panjang dengan ukuran sebagai berikut:

- Panjang lapangan 12 meter.
- Lebar lapangan 6 meter.
- Tinggi net putra 2,10 meter.

- Tinggi net putri 2 meter.
- Bola yang digunakan adalah nomor 4 dengan garis tengah 22 - 24 cm dan berat 230-250 gram.
- Jumlah pemain dalam satu regu 4 orang dengan cadangan 2 orang.

2.1.11.2 Teknik Dasar Permainan Bola Voli Mini

1. *Passing* bawah

Passing bawah merupakan dasar dari permainan bola voli. *Passing* bawah sangat banyak manfaatnya antara lain: menerima servis, menahan smash, dan memantulkan bola. Perhatikan beberapa hal dalam melakukan *passing* bawah:

- Kedua lutut ditekuk.
- Badan condong ke depan.
- Tangan lurus ke depan (antara lutut dan bahu).
- Persentuhan bola pada pergelangan tangan.
- Pandangan mata ke depan.
- Koordinasi gerak lutut, badan dan bahu.

2. *Passing* atas

Passing atas dilakukan di atas kepala dengan jari-jari tangan. *Passing* atas berguna untuk menerima servis, menerima operan teman, mengoper bola, mengumpan smash dan mengembalikan bola.

Passing atas harus banyak dilatih supaya arah bola terkendali dan tidak sampai menimbulkan cedera jari tangan.

3. Servis Bawah

Permainan bola voli diawali dengan servis. Ada servis bawah dan servis

atas. Untuk siswa sekolah dasar biasanya menggunakan servis bawah terlebih dahulu.

Perhatikan teknik servis bawah berikut:

- Kaki kiri di depan.
- Badan condong ke depan.
- Tangan kiri ke depan menyangga bola.
- Bola dilambungkan ketika hendak di pukul.
- Tangan kanan diayunkan ke belakang kemudian ke depan untuk memukul bola sekuat tenaga.

2.1.11.3 Bermain Bola Voli Mini

Permainan bola voli mini dapat dimainkan pada lapangan yang tidak begitu luas. Bermain bola voli mini dapat menggunakan lapangan yang disesuaikan dengan keadaan sekolah. Setelah mempelajari teknik bermain bola voli, siswa bermain dengan peraturan yang sederhana. Peraturan bola voli mini disederhanakan sebagai berikut:

- Saat servis bola harus dilambungkan.
- Sebelum bola dilambungkan untuk diservis, seluruh pemain harus berada pada posisinya masing-masing.
- Saat bola dilambungkan sebelum diservis, pemain boleh bertukar posisi (peraturan terbaru).
- Saat akan melakukan servis, pemain tidak boleh memantulkan bola ke lapangan setelah peluit dibunyikan oleh wasit.
- Pemain boleh menyentuh net (tidak sengaja) asal bukan pita net (bagian net paling atas) dan tidak mengganggu pemain lawan/jalannya pertandingan (peraturan terbaru).

- Kaki pemain boleh menyentuh garis/sebagian garis tengah sepanjang tidak mengganggu lawan dan jalannya permainan (peraturan terbaru).
- Bola mengenai pita net saat diservis dan masuk ke bidang lapangan lawan maka permainan dapat dilanjutkan (peraturan terbaru).
- Bola kena *stick* (antena) maka poin untuk lawan.
- Pukulan ganda dihitung *double*.
- Tidak boleh melempar dan menangkap bola dalam permainan.
- Bola yang keluar lapangan, belum dinyatakan *out* sebelum menyentuh tanah/dasar lapangan.
- Seluruh bagian tubuh diperbolehkan untuk memantulkan bola kecuali dengan cara menendang.
- Penggunaan kaki hanya untuk menahan bola bukan untuk menendang bola.
- Setiap tim wajib bertukar sisi lapangan apabila tiap set telah selesai.
- Jika terjadi rubber set maka pada set ke 3 dilakukan pertukaran tempat apabila salah satu regu memperoleh angka 8 (Tim Abdi Guru, 2007:59-61).

2.2 Kerangka Berfikir

Pengembangan model pembelajaran yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah model pengembangan permainan bola voli. Melalui pengembangan tersebut diharapkan pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan serta menarik bagi anak.

Dalam penelitian ini pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan permainan *micro volley back* diharapkan dapat menarik minat belajar bola voli pada siswa kelas V SD Negeri Jembangan 01. Adapun model

pengembangan yang digunakan dalam pembelajaran adalah permainan bola voli yang sudah dibuat sedemikian rupa untuk menghasilkan model pembelajaran pengembangan teknik bola voli yang lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan serta menarik bagi siswa sehingga diharapkan minat siswa terhadap pembelajaran permainan bola voli di sekolah akan lebih baik. Oleh karena itu model pengembangan permainan bola voli ini dapat dijadikan pengalaman baru bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian jenis ini relatif baru dalam dunia pendidikan. Beberapa tahun belakangan ini, penelitian pengembangan sering digunakan oleh mahasiswa jurusan kependidikan dalam skripsi yang dikerjakannya.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran penjasorkes melalui modifikasi permainan bola voli siswa Sekolah Dasar (SD). Menurut Sogiono (2009:297), Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) dalam Punaji Setyosari (2010:194) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan menurut Seels & Richey (1994) dalam Punaji Setyosari (2010:195) didefinisikan sebagai berikut: "Penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, di definisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

Metodologi pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar belakang dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan (Borg & Gall dalam Punaji Setyosari, 2010:194).

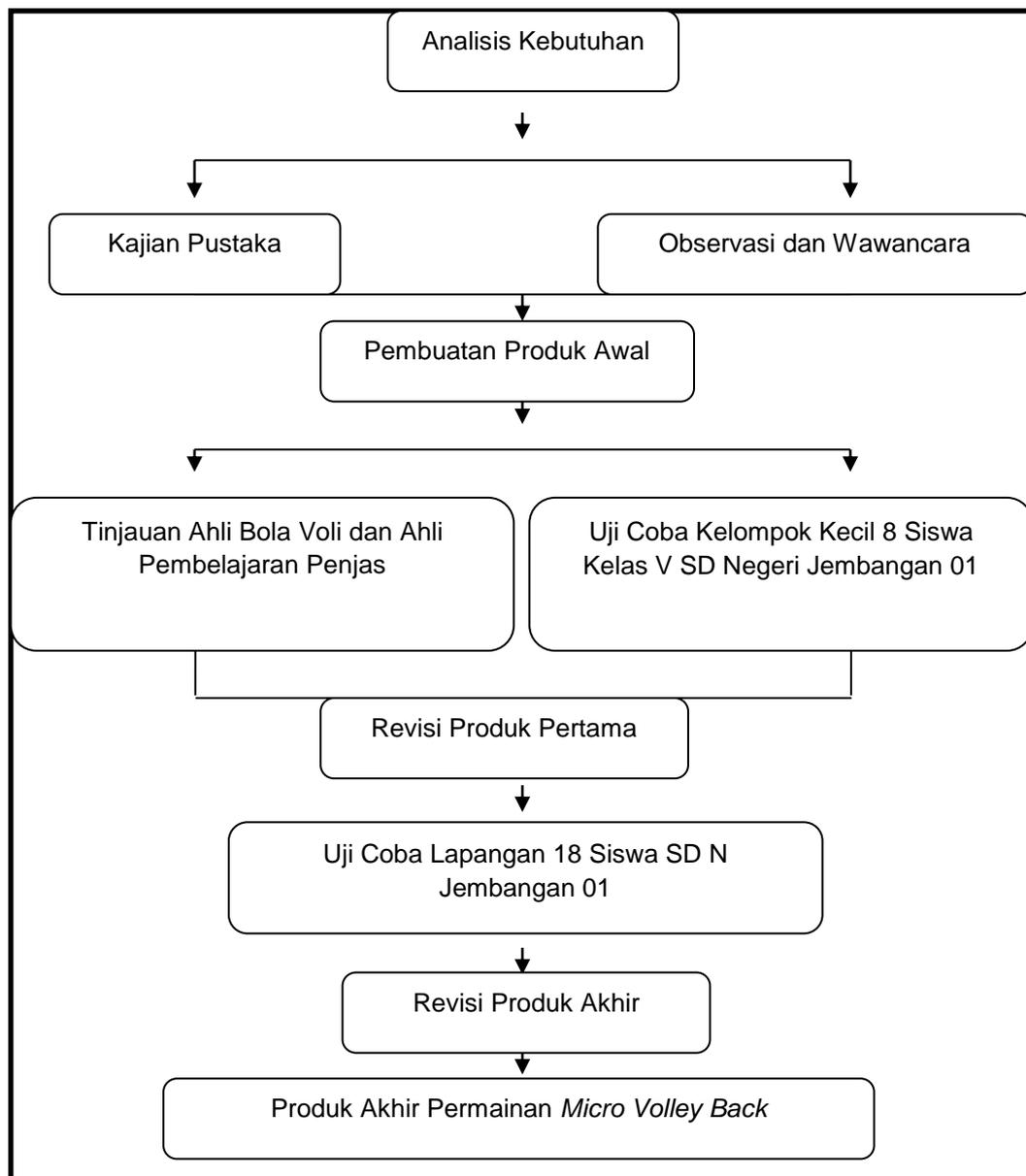
Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. (melakukan observasi dengan cara mengamati proses pembelajaran bola voli yang ada di SD N Jembatan 01 dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani, maka ditemui kebutuhan-kebutuhan yang dijadikan acuan dalam pembuatan produk).
2. Mengembangkan bentuk produk awal. (berupa permainan *micro volley back*).
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli bola voli dan satu ahli pembelajaran, yaitu dosen bola voli FIK dan guru pendidikan jasmani SD N Jembatan 01.
4. Uji coba kelompok kecil dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
5. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
6. Uji coba lapangan atau uji skala besar.
7. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan atau uji skala besar.

8. Hasil akhir modifikasi model pembelajaran permainan bola voli bagi siswa kelas V SD N Jembangan 01 yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model permainan *micro volly back* dalam pembelajaran bola voli dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model Permainan *Micro Volley Back* Untuk Pembelajaran Siswa SD

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Permainan *micro volley back* merupakan modifikasi dari permainan bola voli mini. Permainan ini disederhanakan dengan mengurangi baik dari segi ukuran lapangan, teknik dasar dalam permainan yaitu teknik servis, teknik *passing* bawah, teknik *passing* atas untuk mengoper bola ke teman, dan teknik smash, dan peraturan permainan yaitu: (1) Ketika melakukan *passing* bawah, bola boleh memantul ke tanah satu kali, (2) Tinggi net 1,5 meter lebih pendek dari ukuran sesungguhnya, (3) Terdapat area rawan di sekitar net sepanjang 2 meter dan pemain tidak boleh memasuki area tersebut, (4) Sistem perhitungan menggunakan *rally point* dengan skor 15, apabila terjadi *douce* (14-14) maka regu yang unggul 2 angka terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang pada set tersebut. (5) Tim yang memenangkan 2 set terlebih dahulu adalah tim yang menang dalam pertandingan. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model permainan *micro volley back* dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD N Jembatan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati tentang pelaksanaan pembelajaran bola voli dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktifitas siswa.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka selanjutnya adalah pembuatan produk pembuatan model pengembangan bola voli dengan permainan *micro volley back*. Dalam produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui kajian teori, observasi, dan pengamatan, kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan satu guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok

kecil. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati.

3.2.3 Uji Coba Produk

Uji coba kelompok ini dimaksudkan untuk memperoleh masukan, saran dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Dalam uji coba produk mengambil 8 siswa kelas V SD N Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati.

3.2.4 Revisi Produk Pertama

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

3.2.5 Uji Lapangan

Pada tahap ini uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba 18 siswa kelas V SD N Jembangan 01 kecamatan Batangan Kabupaten Pati.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi dari hasil uji lapangan yang telah di uji cobakan siswa kelas V SD N Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model permainan *micro volley back* dalam bola voli.

3.3 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan (4) menentukan teknik analisis data.

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

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi kemanfaatan produk yang dikembangkan, terdiri dari:

3.3.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli bola voli yaitu Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd., dan ahli pembelajaran penjas yaitu Anatri Sulistiyo, S.Pd.. Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan serta memenangkan pertandingan, memainkan bola, aktivitas siswa dalam permainan. Untuk menghimpun data para ahli digunakan kuesioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemungkinan diujicobakan kepada siswa kelas V SD N Jembatan 01. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 8 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara acak karena karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa berbeda.

Pertama-tama siswa diberi penjelasan peraturan model permainan *micro volley back* kemudian melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal produk yang dikembangkan dengan memberikan

kuesioner pertanyaan yang mencakup aspek: kognitif, afektif dan psikomotor. Pengamatan aktifitas siswa yang diukur menggunakan denyut nadi awal dan denyut nadi akhir saat melakukan model permainan *micro volley back* dalam bola voli.

3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

Hasil dari evaluasi satu ahli bola voli dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.4 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas V SD N Jembatan 01 sebanyak 18 siswa.

Pertama-tama siswa diberi penjelasan peraturan model permainan *micro volley back* kemudian melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli bola voli dan satu ahli pembelajaran penjas.
- (2) Uji coba kelompok kecil terdiri dari 8 siswa putra kelas V SD N Jembatan 01 dipilih menggunakan sampel secara acak. Materi yang digunakan dalam uji coba kelompok kecil adalah produk permainan *micro volley back* yang sudah di validasi oleh ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas.
- (3) Uji coba lapangan yang terdiri dari 18 siswa kelas V SD N Jembatan 01 sampel dipilih secara total (*total sampling*). Materi yang digunakan pada uji

coba lapangan adalah produk permainan *micro volley back* yang direvisi setelah uji coba kelompok kecil.

3.4 Rancangan Produk

Merupakan rencana keseluruhan dari model pengembangan produk yang diciptakan peneliti dalam penelitian ini berupa model pembelajaran bola voli melalui permainan "*micro volley back*".

3.4.1 Pengertian Permainan *Micro Volley Back*

Pengembangan model permainan bola voli *micro volley back* merupakan permainan yang dibentuk sesuai karakter siswa dengan cara membuat peraturan permainan bola voli yang sebenarnya menjadi lebih sederhana dan menarik. Dengan model permainan bola voli *micro volley back* ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan lapangan bola voli beserta peralatannya dan sesuai dengan karakteristik pertumbuhan perkembangan siswa Sekolah Dasar, sehingga model permainan bola voli ini dapat berjalan dengan efektif.

Permainan *micro volley back* adalah merupakan penyederhanaan dari permainan bola voli yang disederhanakan dengan mengurangi baik dari segi ukuran lapangan, teknik dalam permainan, peraturan dalam bermain hingga peraturan permainan. Diantaranya menggunakan lapangan seukuran lapangan bulutangkis, lapangan sepak takraw, atau menyesuaikan kondisi tempat yang tersedia. Permainan ini mengapa dinamakan *micro volley back*, karena filosofinya adalah dari kata *micro* yaitu penyederhanaan teknik peraturan permainan dan *back* dari artinya kembali atau kesana kemari. Permainan ini dimainkan 3-4 orang setiap satu timnya. Setiap pemain hanya boleh melakukan satu kali sentuh bola, setiap tim harus melakukan 3 kali sentuhan, bola diperbolehkan menyentuh tanah satu kali kemudian melakukan *passing* bawah. Tim dikatakan kehilangan

reli jika melakukan 3 kali sentuhan bola menyentuh tanah 2 kali atau lebih dan bila setiap tim melakukan satu kali atau dua kali sentuhan lalu bola tersebut menyeberang di area lapangan lawan maka poin untuk lawan. Untuk memulai atau mengawali permainan dengan servis, seperti dalam permainan bola voli, tetapi hanya boleh menggunakan servis bawah.

3.4.2 Sarana dan Prasarana Permainan *Micro Volley Back*

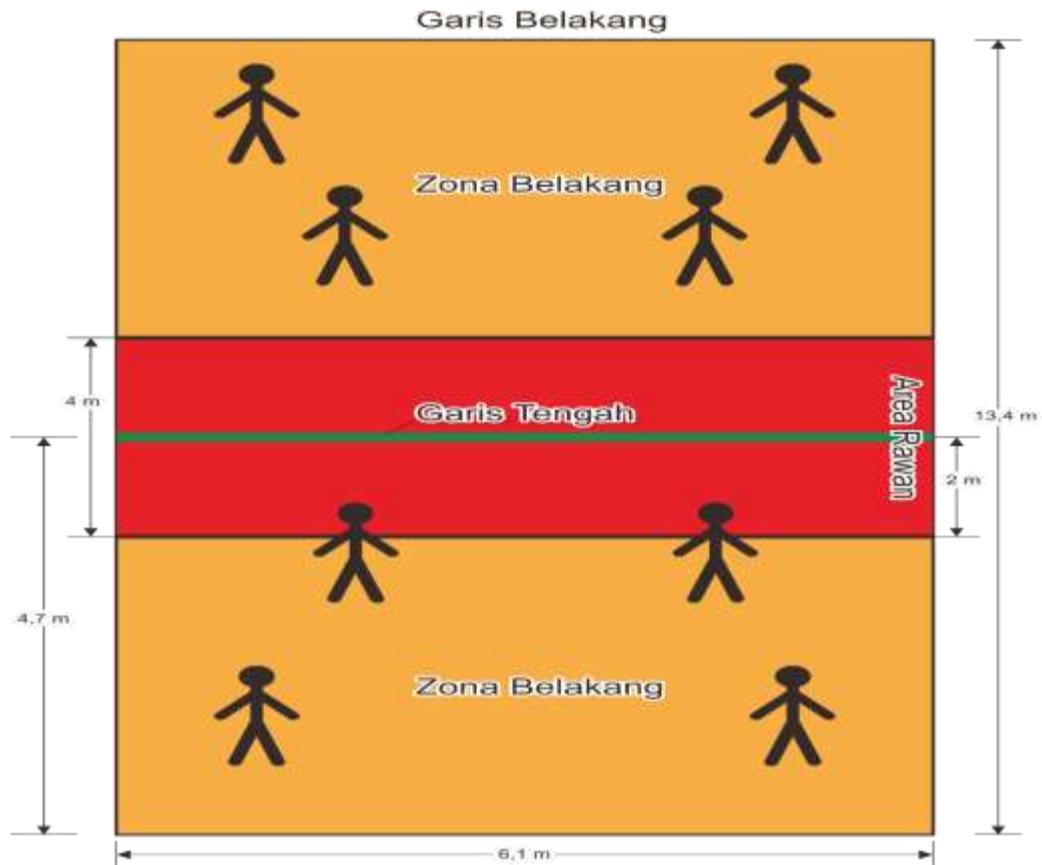
Adapun perincian peraturan model permainan bola voli *micro volley back* untuk pembelajaran penjasorkes sebagai berikut:

(1) Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan *micro volley back* adalah ukuran 13,40 x 6,10 meter atau menyesuaikan dengan kondisi sekitar. Untuk modifikasi ini, net diganti dengan ukuran 1,5 meter dan disertai area rawan sebagai pembatas antar lapangan yaitu suatu area dengan panjang 4 meter dan lebar 6,1 meter.



Gambar 3.2 Lapangan Permainan *Micro Volley Back*, Peneliti 2015.



Gambar 3.3 Lapangan Permainan *Micro Volley Back*, Peneliti 2015.

(2) Bola Voli

Bola yang digunakan dalam modifikasi permainan ini adalah menggunakan bola voli ukuran 4 yaitu bola yang ukurannya lebih kecil dari ukuran bola voli sebenarnya. Bola tersebut memiliki garis tengah 22 - 24 cm dan berat 230-250 gram.



Gambar 3.4, Peneliti 2015

(3) Net atau tali



Gambar 3.5, Peneliti 2015

(4) Kun



Gambar 3.6, Peneliti 2015

(5) Peluit

(6) Stopwatch atau jam tangan

3.4.3 Peraturan Permainan *Micro Volley Back***a. Kedudukan Pemain**

- Model permainan *micro volley back* dimainkan oleh 2 tim.
- Pemain berjumlah 3-4 orang setiap tim.
- Pemain diperbolehkan bergerak bebas dan melakukan penyerangan karena tidak ada garis serang yang membatasi pemain antar satu regu, tetapi tidak boleh memasuki area rawan.

- Pada waktu servis, kedua regu harus berada dalam lapangan atau daerahnya masing-masing dalam 2 deret ke samping. Posisinya 2 pemain berada di depan dan 2 pemain lainnya berada di belakang.

b. Servis

- Servis yang digunakan adalah servis bawah.
- Jika tim yang melakukan servis memenangkan reli, tim itu mendapatkan poin dan tetap melakukan servis.
- Jika tim yang menerima servis memenangkan reli, tim itu mendapatkan poin dan selanjutnya harus melakukan servis.

c. Sentuhan Bola

- Setiap tim diperbolehkan melakukan 3 kali sentuhan.
- Bola diperbolehkan menyentuh tanah 1 kali pada setiap sentuhan.
- Sentuhan pertama bola boleh menyentuh tanah kemudian melakukan *passing* bawah.
- Bola boleh keluar di sekitar lapangan sendiri tetapi tidak boleh melewati batas net.
- Tim dikatakan kehilangan reli jika melakukan 3 kali sentuhan, bola menyentuh tanah 2 kali.

d. Cara Memperoleh Poin

- Berhasil memasukkan bola di daerah lawan dan regu lawan tidak bisa mengembalikan bola.
- Tim lawan membuat kesalahan, yaitu jika bermain menyalahi peraturan seperti: memasuki area tanah rawan, bola menyentuh tanah lebih dari 2 kali, dan melakukan sentuhan lebih dari 3 kali sentuh.

e. Cara Memenangkan Permainan Dalam Pertandingan

- Tim memperoleh angka 15 terlebih dahulu, maka tim tersebut memenangkan 1 set.
- Tim yang memenangkan 2 set terlebih dahulu adalah tim yang menang dalam pertandingan.
- Jika terjadi *rubber set* atau set penentu, maka tim harus memperoleh angka 10 untuk memenangkan pertandingan ke-3.
- Jika terjadi angka 14 sama pada set ke-1 dan set ke-2, maka terjadi *deuce*, yaitu kemenangan diperoleh dengan angka selisih 2 terlebih dahulu yang memenangkan pertandingan.
- Jika terjadi angka 9 sama pada pada set ke-3, maka terjadi *deuce*, yaitu kemenangan diperoleh dengan angka 11 terlebih dahulu.
- Jika terjadi *deuce* secara terus menerus pada set ke-1 dan set ke-2, maka kemenangan diperoleh dengan angka 16 terlebih dahulu untuk memenangkan pertandingan.

f. Time Out

- Dalam modifikasi permainan bola voli ini tidak ada *time out*.
- Waktu istirahat diberikan setelah berakhir set pertandingan selama 2 menit.

g. Perlengkapan Pemain

- Memakai pakaian atau seragam olahraga.
- Memakai celana olahraga.
- Memakai sepatu olahraga dan kaos kaki.

F. Wasit

- Permainan dipimpin oleh satu orang wasit.

- Wasit memimpin pertandingan di awal sampai akhir.
- Wasit mempunyai kekuasaan untuk memutuskan segala sesuatu yang menyangkut pertandingan.
- Wasit memberikan isyarat untuk menandakan dimulainya reli dan berakhir reli dengan meniup peluit.
- Wasit berada di luar lapangan berdekatan dengan area rawan atau tepat di sebelah tiang net.

3.4.4 Aspek-Aspek Permainan

a) Aspek Kognitif

Aspek kognitif dalam permainan ini siswa dituntut untuk mengetahui teknik dasar permainan bola voli yang benar dan akurasi atau ketepatan.

b) Aspek Afektif

Aspek afektif dalam permainan ini siswa dituntut agar dapat bekerjasama dengan timnya agar dapat memperoleh poin serta siswa dituntut agar bermain sportif.

c) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik dalam permainan ini siswa dituntut agar mau mempraktekkan permainan bola voli serta siswa aktif bergerak melakukan permainan ini. Siswa juga dituntut mempunyai akurasi dan ketepatan dalam bermain.

3.4.5 Komponen Kesegaran Jasmani Dalam Permainan

a) Kekuatan (*Streght*)

Dalam permainan ini diperlukan kekuatan agar dapat melakukan permainan ini.

b) Daya Tahan (*Endurance*)

Dalam permainan ini diperlukan daya tahan tubuh agar dapat melakukan permainan ini.

c) Kecepatan (*Speed*)

Dalam permainan ini sangat penting, karena kecepatan merupakan kemampuan seseorang untuk mengerjakan gerakan secara cepat.

d) Kelincahan (*Agility*)

Kelincahan adalah kemampuan seseorang mengubah posisi di area tertentu, dari depan ke belakang, dari kiri ke kanan atau dari samping ke depan dalam permainan bola voli.

e) Koordinasi (*Coordination*)

Koordinasi adalah kemampuan seseorang melakukan berbagai gerakan yang berbeda ke dalam pola gerakan tunggal secara efektif dalam permainan bola voli.

f) Ketepatan (*Accuracy*)

Dalam permainan ini diperlukan ketepatan ketika melakukan teknik dasar permainan bola voli agar bisa mengoper ke teman dengan baik dan untuk mencetak poin.

g) Reaksi

Dalam permainan ini diperlukan reaksi yang cepat untuk memainkan bola agar tidak masuk ke area lapangan sendiri.

3.4.6 Tujuan Permainan

Permainan ini pada umumnya bertujuan untuk mengenalkan cara bermain bola voli pada siswa. Siswa diajarkan bagaimana cara bermain bola voli dengan

benar sesuai peraturan yang berlaku. Akan tetapi dalam permainan ini agak sedikit dimodifikasi dan peraturannya berbeda.

Yang mejadi latar belakang atau alasan saya membuat permainan *micro volley back* adalah untuk mengenalkan siswa cara bermain voli dengan baik dan benar, melalui penyederhanaan peraturan serta siswa dituntut untuk saling bekerja sama dengan baik, dan melatih kesabaran siswa dalam melakukan permainan *micro volley back*, serta dapat meningkatkan aspek pembelajaran yaitu: aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik.

Kemudian secara khusus permainan ini bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang teknik dasar permainan bola voli.

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas secara lisan maupun tertulis sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengambilan denyut nadi pengaruh penggunaan produk.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi atau kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli bola voli dan ahli pembelajaran penjas. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak sehingga dapat diambil secara serempak dan waktu yang singkat. Kuesioner ahli dititikberatkan pada

produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititikberatkan pada kenyamanan produk.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model modifikasi permainan. Serta komentar dan saran umum jika ada.

Rentang evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

1. : tidak baik
2. : kurang baik
3. : cukup baik
4. : baik
5. : sangat baik (Handi Nugroho Saputro, 2012:53)

Berikut ini adalah faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang digunakan pada kuesioner ahli:

Tabel 3.1 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

NO	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD.	15

Kuesioner yang digunakan yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus di jawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Cara Pemberian Skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak”

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator, dan jumlah butir koesioner yang digunakan pada siswa:

Tabel 3.3 Faktor, Indiator,dan Jumlah Butir Kuesioner

No	Indikator	Jumlah
1	Kemampuan siswa mempraktekkan variasi gerak dalam pembelajaran teknik dasar bola voli dalam permainan <i>micro volley back</i> .	10
2	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model pembelajaran permainan <i>micro volley back</i> .	10
3	Menampilkan sikap dalam pembelajaran permainan <i>micro volley back</i> , serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.	10

3.7 Analisis Data Produk

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis diskriptif berbentuk persentase, sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhammad Ali (1987:184) dalam skripsi Handi Nugroho Saputro (2012:54), yaitu:

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

Keterangan:

- NP : nilai dalam %
- n : nilai yang diperoleh
- N : jumlah seluruh data
- 100% : konstanta

Dari hasil presentasi yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada table 3.4 akan diklasifikasi persentase

Tabel 3.4 Klasifikasi Persentase

No	Persentase	Klasifikasi	Makna
1	0 - 20 %	Tidak Baik	Dibuang
2	20, 1 - 40 %	Kurang Baik	Diperbaiki
3	40, 1 - 70 %	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
4	70, 1 - 90 %	Baik	Digunakan
5	90, 1 - 100 %	Sangat Baik	Digunakan

Dikutip dari Gufford (dalam Handi Nugroho Saputro, 2012:55)

BAB V

KAJIAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan *micro volley back* efektif digunakan pada saat uji skala kecil atau kelompok kecil (N=8) dan uji skala besar atau kelompok besar (N=18) pada siswa kelas V SD N Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati.

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

1. Peraturan permainan yang dibuat lebih terperinci dan diperjelas. Hal ini dimaksudkan agar mempermudah siswa dalam memahami peraturan sehingga siswa tidak merasa bingung dengan peraturan permainannya.
2. Lapangan permainan dibuat disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah dengan menggunakan lapangan bola voli.
3. Peraturan *passing* bawah dan *passing* atas, peneliti mempermudah peraturan *passing* bawah boleh menyentuh tanah satu kali, sedangkan peraturan *passing* atas boleh dipegang selama 3 detik.
4. Peraturan servis, peneliti mengubah peraturan untuk melakukan servis boleh di area dalam lapangan. Area tersebut dari garis belakang lapangan hingga 2 meter ke dalam lapangan.
5. Peneliti lebih menekankan dan menjelaskan lebih jelas peraturan permainan *micro volley back* dengan di sertai contoh gerakan.

6. Mempersempit area rawan dan menjelaskan kembali peraturannya yaitu bola boleh memantul di area rawan tetapi pemain tidak boleh memasuki area rawan.

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

Produk model pembelajaran permainan *micro volley back* efektif digunakan pembelajaran bola voli bagi siswa kelas V SD N Jembatan 01. Hal ini berdasarkan hasil analisis data kenyamanan produk terhadap aspek psikomotor, kognitif, dan afektif pada uji coba skala kecil atau kelompok kecil didapat rata-rata presentase 91,25 % dan analisis data uji coba skala besar didapat rata-rata presentase 93,85 %. Berdasarkan kriteria yang ditentukan maka model pembelajaran permainan *micro volley back* pada uji coba skala kecil memenuhi kriteria “**Sangat Baik**” dan pada uji coba skala besar memenuhi kriteria “**Sangat Baik**” sehingga model pembelajaran permainan *micro volley back* efektif digunakan untuk pembelajaran bola voli pada siswa kelas V SD Jembatan 01.

Secara keseluruhan model pembelajaran permainan *micro volley back* ini dapat diterima siswa dengan baik, baik dari uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar, sehingga model pembelajaran ini dapat digunakan bagi siswa kelas V SD N Jembatan 01.

5.2 Implikasi

Dari proses dan hasil yang dicapai penelitian ini ada beberapa implikasi yang perlu diperhatikan berkaitan dengan pengembangan permainan *micro volley back*, antara lain:

1. Implikasi Bagi Siswa

Model pengembangan pembelajaran permainan *micro volley back* merupakan sebuah cara bagi siswa untuk bisa bermain dan memperbaiki gerakan, serta melatih teknik dasar permainan bola voli yang sesungguhnya, sehingga model pengembangan pembelajaran permainan *micro volley back* ini dapat digunakan dan dimanfaatkan secara maksimal.

2. Implikasi Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Hasil pengembangan dan uji coba produk pengembangan permainan *micro volley back* merupakan bahwa permainan *micro volley back* menawarkan sebuah produk modifikasi (produk alternatif) yang dapat memberikan solusi bagi terlaksananya pembelajaran bola voli pada siswa sekolah dasar.

5.3 Saran

Berdasarkan saran yang dapat disampaikan dengan pemanfaatan dan pengembangan produk model pembelajaran permainan *micro volley back* ini adalah:

1. Bagi guru penjasorkes di SD N Jembangan 01 dapat menggunakan produk pembelajaran ini di sekolah, sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes yaitu materi bola voli.
2. Bagi guru penjasorkes di SD N Jembangan 01 diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran menggunakan permainan *micro volley back* ini dalam pembelajaran permainan bola voli. Produk model pembelajaran ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi guru untuk dapat mengembangkan produk lain dalam ruang lingkup pembelajaran penjasorkes.

3. Bagi peserta didik, pemanfaatan produk permainan *micro volley back* diharapkan mampu bekerjasama, toleransi dan menjadikan siswa lebih berkarakter.
4. Bagi instansi perkuliahan atau perguruan tinggi dengan adanya pengembangan permainan *micro volley back* yang ditujukan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar, hal ini merupakan salah satu terobosan agar mahasiswa khususnya mahasiswa yang menempuh pendidikan jasmani mendapatkan pengalaman untuk meningkatkan minat siswa dalam melakukan aktivitas gerak.
5. Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan ini, disesuaikan dengan kondisi sekolah, sehingga produk permainan *micro volley back* dapat digunakan lebih efektif dan lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas.
- Handi Nugroho Saputro. 2012. *Model Permainan Bola Voli Tanah Panas untuk Materi Penjasorkes Siswa Kelas V SD Negeri Ngetuk Kecamatan Nalumsasi Kabupaten Jepara*. Skripsi. Semarang: FIK UNNES.
- Macfud Irsyada. 2000. *Bola Voli*. Depdiknas: Dirjen Pendidikan Dasar & Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Nuril Ahmadi. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Solo: Era Pustaka Utama.
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Rusli Lutan dan Adang Suherman. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Depdiknas: Dirjen Pendidikan Dasar & Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Rusli Ibrahim. 2000. *Pengantar Kependidikan*. Depdiknas: Dirjen Pendidikan Dasar & Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.

Sugioyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Tim Abdi Guru. 2007. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk SD Kelas IV. Erlangga: PT. Gelora Aksara Pratama.

Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Depdiknas: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

http://echananaey.blogspot.com/2012/11/memahami-karakteristik-anak-usia-sd_8067.html Diakses Pada 5 Maret 2015

Lampiran 1 Usulan Judul Dan Tema



**Departemen Pendidikan Nasional
Universitas Negeri Semarang
Fakultas Ilmu Keolahragaan**

Kampus Sekaran Gununggoi, Semarang 50229, Telp (024) 8508007 fax 8508007
Email: FIK-UNNES SMG@telkomnet

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh:

Nama : Putut Indra Herminata
NIM : 6101411027
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Tema Skripsi : **Pengembangan**
JudulSkripsi : **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN "MIKRO VOLLY BACK" DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Semarang, Januari 2015

Verifikator


Martin Sudarmono, S.Pd, M.Pd
NIP. 19880318 201303 1 116

Yang mengajukan


Putut Indra Herminata
NIM. 6101411027

Catatan :
- Judul ini dapat diteliti
- Substansi materi yang
digunakan dalam draft
pengembangan ini ditanyakan
pada teknik dasar
Passing bawah.

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR S1


Drs. Mugiyo Hartono M.Pd.

NIP. 19610903 198803 1002

ada
dapat diteliti
Pembimbing = Tommy. S.
3/ 2015
ta

Lampiran 2 Surat Keterangan Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 168/FIK/2015**

**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, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES.
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES.
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 23 Januari 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA

Menunjuk dan mengugaskan kepada:

Nama : Dr. Tommy Soenyoto, S.Pd, M.Pd.
NIP : 197703032006041003
Pangkat/Golongan : III/B
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : PUTUT INDRA HERMINATA
NIM : 6101411027
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN MIKRO VOLLY BACK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN SISWA SEKOLAH DASAR

KEDUA

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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



DISETUJUKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 4 Februari 2015

Harry Pramono, M.Si
NIP 195910191985031001

Lampiran 3 Surat Bukti Observasi



DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN PATI
KECAMATAN BATANGAN
SEKOLAH DASAR NEGERI JEMBANGAN 01
 Jln. Juwana - Rembang Km. 10 Desa Jembangan Kec. Batangan Kode Pos 59186

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/1/42/2015

Dengan ini kami yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD N Jembangan 01, Kec. Batangan, Kab. Pati, menerangkan bahwa:

Nama : Putut Indra Herminata
 NIM : 610141027
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Benar-benar telah melakukan observasi di SD Negeri Jembangan 01, Kecamatan Batangan, Kabupaten Pati.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jembangan, 6 Januari 2015
 Kepala SD N Jembangan 01

 Nanik, Suratini, S.Pd.
 NIP 1996110201982012006



**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN PATI
KECAMATAN BATANGAN
SEKOLAH DASAR NEGERI JEMBANGAN 01**

Jln. Juwana - Rembang Km. 10 Desa Jembangan Kec. Batangan Kode Pos 59186

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/ II / 43/ 2015

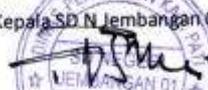
Menindaklanjuti surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang (UNNES) nomor; 621/UN37.1.6/LT/2015 tanggal 10 Februari 2015 tentang ijin observasi untuk pemenuhan tugas penulisan skripsi, yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD N Jembangan 01, Kec. Batangan, Kab. Pati, menerangkan bahwa:

Nama : Putut Indra Herminata
NIM : 610141027
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Benar-benar telah melakukan observasi di SD Negeri Jembangan 01, Kecamatan Batangan, Kabupaten Pati.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jembangan, 10 Februari 2015
Kepala SD N Jembangan 01


Nanik, Suratini, S.Pd.
NIP 1996110201982032006

Lampiran 4 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 : *efk/umg-1.6/LI/2015*
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD N Jembangan 01 Kec. Batangan Kab. Pati
di SD N Jembangan 01 Kec. Batangan Kab. Pati

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

Nama : PUTUT INDRA HERMINATA
NIM : 6101411027
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik : PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN MICRO VOLLEY BACK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN SISWA KELAS V SD NEGERI JEMBANGAN 01 KECAMATAN BATANGAN KABUPATEN PATI TAHUN 2015.

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 2 April 2015

Harry Pramono, M.Si.
6101411027

Lampiran 5 Surat Keterangan Sudah Penelitian



**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN PATI
KECAMATAN BATANGAN
SEKOLAH DASAR NEGERI JEMBANGAN 01**

Jln. Juwana - Rembang Km. 10 Desa Jembangan Kec. Batangan Kode Pos 59186

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/ IV / 45/ 2015

Menindaklanjuti surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang (UNNES) nomor; 2172/UN37.1.6/LT/2015 tanggal 2 April 2015 tentang ijin penelitian untuk pemenuhan tugas penulisan skripsi, yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD N Jembangan 01, Kec. Batangan, Kab. Pati, menerangkan bahwa:

Nama : Putut Indra Herminata
NIM : 610141027
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD N Jembangan 01, dengan judul topik; Pengembangan Pembelajaran Bola Voli melalui Permainan Micro Volley Back dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas V SD Negeri Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jembangan, 25 April 2015
Kepala SD N Jembangan 01

Nanik, Suratini, S.Pd.
NIP 1996110201982012006



**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN PATI
KECAMATAN BATANGAN
SEKOLAH DASAR NEGERI JEMBANGAN 01**

Jln. Juwana - Rembang Km. 10 Desa Jembangan Kec. Batangan Kode Pos 59186

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/ IV / 46/ 2015

Menindaklanjuti surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang (UNNES) nomor; 2172/UN37.1.6/LT/2015 tanggal 2 April 2015 tentang ijin penelitian untuk pemenuhan tugas penulisan skripsi, yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD N Jembangan 01, Kec. Batangan, Kab. Pati, menerangkan bahwa:

Nama : Putut Indra Herminata
NIM : 610141027
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD N Jembangan 01, dengan judul topik; Pengembangan Pembelajaran Bola Voli melalui Permainan Micro Volley Back dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas V SD Negeri Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jembangan, 28 April 2015

Kepala SD N Jembangan 01

Nanik, Suratini, S.Pd.

NIP 1996110201982012006



DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN PATI
KECAMATAN BATANGAN
SEKOLAH DASAR NEGERI JEMBANGAN 01
 Jln. Juwana - Rembang Km. 10 Desa Jembangan Kec. Batangan Kode Pos 59186

SURAT KETERANGAN

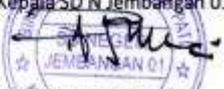
No. 421.2/V / 47/ 2015

Menindaklanjuti surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang (UNNES) nomor; 2172/UN37.1.6/LT/2015 tanggal 2 April 2015 tentang ijin penelitian untuk pemenuhan tugas penulisan skripsi, yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD N Jembangan 01, Kec. Batangan, Kab. Pati, menerangkan bahwa:

Nama : Putut Indra Herminata
 NIM : 610141027
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD N Jembangan 01, dengan judul topik; Pengembangan Pembelajaran Bola Voli melalui Permainan Micro Volley Back dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas V SD Negeri Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jembangan, 12 Mei 2015
 Kepala SD N Jembangan 01

 Nanik, Suratini, S.Pd.
 NIP 1996110201982012006

Lampiran 6 Lembar Evaluasi Ahli

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI BOLA VOLI DAN AHLI
PEMBELAJARAN PENJAS
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI
PERMAINAN *MICRO VOLLEY BACK* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN SISWA
KELAS V SD NEGERI JEMBANGAN 01 KECAMATAN BATANGAN
KABUPATEN PATI TAHUN 2015**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan *Micro Volley Back*

Sasaran Program : Siswa kelas V SD N Jembangan 01

Evaluator : Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd.

Anatri Sulistiyo, S.Pd.

Tanggal : April 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pembelajaran terhadap pengembangan model permainan *micro volley back* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

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

Keterangan:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kognitif							
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.						
2	Kejelasan petunjuk permainan.						
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.						
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.						
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.						
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.						

7	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.						
<i>Afektif</i>							
8	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.						
9	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan <i>micro volley back</i> .						
10	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan bola besar.						
<i>Psikomotor</i>							
11	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.						
12	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.						
13	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.						
14	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.						
15	Mendorong siswa aktif bergerak.						

B. Saran untuk perbaikan Model Pengembangan**Petunjuk:**

1. Bila ada revisi pada model permainan ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2.
2. Alasan perlunya di revisi, mohon untuk dituliskan pada kolom 3.
3. Saran perbaikan permainan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang Direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4

C. Komentor dan saran umum**D. Kesimpulan**

Model permainan ini dinyatakan:

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

(mohon beri tanda “√” pada kolom sesuai kesimpulan)

Pati, April 2015

Evaluator

.....

Lampiran 7 Lembar Kuesioner Siswa

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI
PERMAINAN *MICRO VOLLEY BACK* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN SISWA
KELAS V SD NEGERI JEMBANGAN 01 KECAMATAN BATANGAN
KABUPATEN PATI TAHUN 2015

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama SD :
Nama Siswa :
Usia :
Kelas :
Jenis Kelamin :

II. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Isilah identitas saudara terlebih dahulu.
2. Jawablah pertanyaan ini sesuai dengan apa yang saudara rasakan.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf A atau B sesuai dengan pilihanmu.
4. Kuesioner ini tidak ada hubungannya dengan nilai, sehingga tidak mempengaruhi keberadaan saudara disekolahan.
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih.

III. PERTANYAAN

A. PSIKOMOTORIK

1. Apakah menurut kamu, permainan *micro volley back* merupakan permainan yang mudah?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu bisa memainkan permainan *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah dalam permainan *micro volley back*, kamu mudah melakukan servis?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah dalam permainan *micro volley back*, kamu mudah melakukan *passing* bawah?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah dalam permainan *micro volley back*, kamu mudah melakukan *passing* atas?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah dalam permainan *micro volley back*, kamu merasa mudah dalam melakukan serangan dengan pukulan smash?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah tim kamu bisa mendapatkan poin pada saat bermain *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah dalam bermain *micro volley back* perlu kerja sama dengan satu tim?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah bermain *micro volley back* lebih menarik dari pada bermain voli yang kamu kenal?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah kamu merasa bugar setelah bermain *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak

B. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu cara bermain permainan *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak

2. Apakah kamu tahu perbedaan permainan *micro volley back* dengan bola voli sesungguhnya ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah permainan *micro volley back* dapat mendorong kamu untuk aktif bergerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah sebelum bermain *micro volley back* perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah dalam bermain permainan *micro volley back* perlu kerja sama dengan teman satu tim?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah Setiap pemain wajib menaati peraturan dalam permainan *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah seorang wasit akan memberi teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan tidak menaati aturan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah dalam bermain permainan *micro volley back* dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah permainan *micro volley back* dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?
 - a. Ya
 - b. Tidak

C. AFEKTIF

1. Apakah selama ini kamu sering bermain bola voli?
 - a. Ya
 - b. Tidak

2. Apakah kamu suka bermain permainan *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain permainan *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah kamu merasa gembira setelah mendapatkan poin dalam bermain permainan *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu akan menaati peraturan selama bermain permainan *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah kamu bisa menghormati lawan ketika bertanding dalam permainan *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah kamu bisa bekerja sama dengan teman satu tim ketika kamu bermain permainan *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam bermain permainan *micro volley back*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah kamu ingin bermain permainan *micro volley back* lagi?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Lampiran 8 Lembar Evaluasi Ahli Bola Voli Skala Kecil

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI BOLA VOLI
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI
PERMAINAN *MICRO VOLLEY BACK* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN SISWA
KELAS V SD NEGERI JEMBANGAN 01 KECAMATAN BATANGAN
KABUPATEN PATI TAHUN 2015**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan *Micro Volley Back*

Sasaran Program : Siswa kelas V SD N Jembangan 01

Evaluators : Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd.

Tanggal : April 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pendidikan jasmani terhadap pengembangan model permainan *micro volley back* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan penjasorkes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

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

Keterangan:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kognitif							
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				√		
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.			√			
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas				√		

	yang digunakan.						
7	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
Afektif							
8	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				√		
9	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan <i>micro volley back</i> .				√		
10	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan bola besar.				√		
Psikomotor							
11	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				√		
12	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa..				√		
13	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.			√			
14	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.			√			
15	Mendorong siswa aktif bergerak.				√		

B. Saran untuk perbaikan Model Pengembangan

Petunjuk:

1. Bila ada revisi pada model permainan ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2.
2. Alasan perlunya di revisi, mohon untuk dituliskan pada kolom 3.
3. Saran perbaikan permainan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang Direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1. 2.	Peraturan <i>passing</i> bawah Area rawan dalam lapangan bola voli	Masih menggunakan peraturan bola voli mini Kurang pembatas yang ditentukan	Peraturan <i>passing</i> bawah lebih mudah Tambahkan pembatas yang ditentukan

C. Komentor dan saran umum

Permainan sudah baik dan dapat dilakukan penelitian uji skala kecil.

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

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

(mohon beri tanda “√” pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, April 2015

Evaluator

Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd.

NIP : 197709082005011001

**Lampiran 9 Lembar Evaluasi Untuk Ahli Pembelajaran Penjas Skala
Kecil**

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN PENJAS
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI
PERMAINAN *MICRO VOLLEY BACK* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN SISWA
KELAS V SD NEGERI JEMBANGAN 01 KECAMATAN BATANGAN
KABUPATEN PATI TAHUN 2015**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan *Micro Volley Back*
Sasaran Program : Siswa kelas V SD N Jembangan 01
Evaluator : Anatri Sulistiyo, S.Pd.
Tanggal : April 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pembelajaran terhadap pengembangan model permainan *micro volley back* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

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

Keterangan:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kognitif							
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2	Kejelasan petunjuk permainan.			√			
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				√		
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				√		

7	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.			√		
Afektif						
8	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.			√		
9	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan <i>micro volley back</i> .				√	
10	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan bola besar.				√	
Psikomotorik						
11	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.			√		
12	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.			√		
13	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				√	
14	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.			√		
15	Mendorong siswa aktif bergerak.				√	

B. Saran untuk perbaikan Model Pengembangan

Petunjuk:

1. Bila ada revisi pada model permainan ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2.
2. Alasan perlunya di revisi, mohon untuk dituliskan pada kolom 3.
3. Saran perbaikan permainan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom
- 4.

No	Bagian yang Direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1. 2.	Untuk Batas area rawan sepertinya terlalu besar Lapangan permainan <i>micro volley back</i>	Siswa kesulitan dalam bergerak di permainan ini Harus menyesuaikan keadaan	Ukuran area rawan lebih diperkecil Menyesuaikan halaman sekolah

C. Komentar dan saran umum

Bisa diaplikasikan dan dimainkan dalam pembelajaran bola voli untuk anak SD

D. Kesimpulan

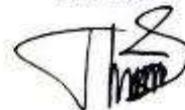
Model permainan ini dinyatakan:

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

(mohon beri tanda “√” pada kolom sesuai kesimpulan)

Pati, April 2015

Evaluator



Anatri Sulistiyo, S.Pd.

Lampiran 10 Lembar Evaluasi Ahli Bola Voli Skala Besar

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI BOLA VOLI
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI
PERMAINAN *MICRO VOLLEY BACK* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN SISWA
KELAS V SD NEGERI JEMBANGAN 01 KECAMATAN BATANGAN
KABUPATEN PATI TAHUN 2015**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan *Micro Volley Back*
Sasaran Program : Siswa kelas V SD N Jembangan 01
Evaluator : Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd.
Tanggal : April 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pendidikan jasmani terhadap pengembangan model permainan *micro volley back* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan penjasorkes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

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

Keterangan:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kognitif							
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				√		
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				√		

7	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
Afektif							
8	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				√		
9	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan <i>micro volley back</i> .				√		
10	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan bola besar.				√		
Psikomotor							
11	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				√		
12	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa..				√		
13	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.			√			
14	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.			√			
15	Mendorong siswa aktif bergerak.				√		

B. Saran untuk perbaikan Model Pengembangan

Petunjuk:

1. Bila ada revisi pada model permainan ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2.
2. Alasan perlunya di revisi, mohon untuk dituliskan pada kolom 3.
3. Saran perbaikan permainan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom
- 4.

No	Bagian yang Direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1.	Peraturan <i>passing</i> atas lebih dipermudah	Kurang mempermudah siswa untuk melakukan <i>passing</i> atas	Bola boleh di pegang selama 3 detik

C. Komentor dan saran umum

Sesudah melakukan uji skala kecil dan dilakukan revisi, permainan dapat di uji coba skala besar

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

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

(mohon beri tanda “√” pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, April 2015

Evaluator

Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd.

NIP : 197709082005011001

**Lampiran 11 Lembar Evaluasi Untuk Ahli Pembelajaran Penjas Skala
Besar**

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN PENJAS
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI
PERMAINAN *MICRO VOLLEY BACK* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN SISWA
KELAS V SD NEGERI JEMBANGAN 01 KECAMATAN BATANGAN
KABUPATEN PATI TAHUN 2015**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan *Micro Volley Back*
Sasaran Program : Siswa kelas V SD N Jembangan 01
Evaluator : Anatri Sulistiyo, S.Pd.
Tanggal : April 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pembelajaran terhadap pengembangan model permainan *micro volley back* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

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

Keterangan:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kognitif							
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.					√	
2	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				√		
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					√	

7	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
<i>Afektif</i>							
8	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				√		
9	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan <i>micro volley back</i> .				√		
10	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan bola besar.				√		
<i>Psikomotor</i>							
11	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				√		
12	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					√	
13	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				√		
14	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				√		
15	Mendorong siswa aktif bergerak.					√	

B. Saran untuk perbaikan Model Pengembangan

Petunjuk:

1. Bila ada revisi pada model permainan ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2.
2. Alasan perlunya di revisi, mohon untuk dituliskan pada kolom 3.
3. Saran perbaikan permainan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom
- 4.

No	Bagian yang Direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1. 2.	Garis area rawan dalam lapangan bola voli kurang jelas Area Servis bisa dimodifikasi lagi	Tidak diberikan tanda yang jelas, sehingga siswa kurang paham Terdapan kesulitan pada anak yang tidak bisa melakukan servis	Garis Area rawan diperjelas dengan kapur warna Memodifikasi peraturan servis untuk siswa yang kesulitan

C. Komentor dan saran umum

1. Permainan sudah baik dilakukan oleh siswa.
2. Permainan bisa ditingkatkan lagi untuk dikembangkan lebih memperjelas peraturan permainan.

D. Kesimpulan

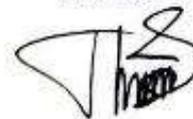
Model permainan ini dinyatakan:

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

(mohon beri tanda “√” pada kolom sesuai kesimpulan)

Pati, April 2015

Evaluator



Anatri Sulistiyo, S.Pd.

Lampiran 12

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Bola Voli dan Ahli Pembelajaran Penjas					
No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli1 dan Ahli2			
		Skala Kecil		Skala Besar	
		A1	A2	A1	A2
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	4	4	4	5
2.	Kejelasan petunjuk permainan.	4	3	4	4
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.	4	4	4	4
4.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.	3	4	4	4
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.	4	4	4	4
6.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	4	4	5
7.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	4	3	4	4
8.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.	4	4	4	4
9.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan <i>micro volley back</i> .	4	5	4	4
10.	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan bola besar.	4	5	4	4
11.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	4	4	4	4
12.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa..	4	4	4	5
13.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	3	5	3	4
14.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	3	4	3	4
15.	Mendorong siswa aktif bergerak.	4	5	4	5
	Jumlah Skor	57	62	58	64
	Rata-Rata	3,8	4,13	3,87	4,27
	Prosentase	76,00%	82,67%	77,33%	85,33%
	Rata-Rata Persentase	80,33%			
	Keterangan :				
	A1 = Ahli Bola Voli				
	A2 = Ahli Pembelajaran Penjas				

Lampiran 13 Saran Perbaikan Pengembangan Permainan

1. Komentar Dan Saran Umum Skala Kecil

No	Responden Ahli	Saran Perbaikan
1	Agung WAhyudi, M.Pd	<p>a. Peraturan passing bawah lebih dipermudah dengan bola boleh menyentuh tanah satu kali.</p> <p>b. Area rawan atau batas net diperjelas.</p>
2	Anatri Sulistiyo, S,Pd	<p>a. Siswa diberikan sosialisasi peraturan permainan dan simulasi permainan.</p> <p>b. Lapangan permainan menyesuaikan dengan halaman sekolah yang ada.</p> <p>c. Batas area net terlalu besar.</p>

2. Komentar Dan Saran Umum Skala Besar

No	Responden Ahli	Saran
1	Agung WAhyudi, M.Pd	<p>a. Siswa kesulitan dalam melakukan <i>passing atas</i>, peraturan <i>passing atas</i> dipermudah dengan cara boleh menyentuh bola sampai 3 detik.</p>
2	Anatri Sulistiyo, S,Pd	<p>a. Peraturan servis lebih dipermudah, agar siswa bisa melakukan servis.</p> <p>b. Area rawah lebih diperkecil, agar mempermudah ruang gerak siswa pada saat bermain <i>micro volley back</i>.</p>

Lampiran 14

Daftar Siswa Uji Skala Kecil Dan Jumlah Denyut Nadi Sebelum Dan Setelah Kegiatan

NO	Nama Siswa	L/P	Umur	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	ANGGA DWI PRADITA	L	10	65	112
2	DAVID INDRA A	L	10	74	127
3	LANG ANG SATRIA	L	10	63	115
4	SHOLIHIN ALFARIZI	L	11	61	113
5	SHEH FUDIN MALIK	L	10	78	124
6	YANUAR RIKI PRATAMA	L	11	68	113
7	ISKI SYAIRA ANATAYA	P	11	62	106
8	WAHYU UNI SUSANTI	P	11	64	108
	Jumlah			535	918

Frekuensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61-70	6	
71-80	2	
81-90		
91-100		
101-110		2
111-120		4
121-130		2
Jumlah	8	8

Lampiran 15

Jawaban Kuesioner pada Siswa											
Skala Kecil (N=8)											
A. Aspek Psikomotorik											
NO	Nama	Nomor Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	ANGGA DWI PRADITA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2.	DAVID INDRA A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3.	LANG ANG SATTRIA	A	A	A	A	B	B	A	A	A	A
4.	SHOLIHIN ALFARIZI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5.	SHEH FUDIN MALIK	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6.	YANUAR RIKI PRATAMA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7.	ISKI SYAIRA ANATAYA	B	A	A	A	B	B	A	A	A	A
8.	WAHYU UNI SUSANTI	B	A	A	A	B	B	B	A	A	A
B. Aspek Kognitif											
NO	Nama	Nomor Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	ANGGA DWI PRADITA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2.	DAVID INDRA A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3.	LANG ANG SATTRIA	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A
4.	SHOLIHIN ALFARIZI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5.	SHEH FUDIN MALIK	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6.	YANUAR RIKI PRATAMA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7.	ISKI SYAIRA ANATAYA	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
8.	WAHYU UNI SUSANTI	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A
C. Aspek Afektif											
NO	Nama	Nomor Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	ANGGA DWI PRADITA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2.	DAVID INDRA A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3.	LANG ANG SATTRIA	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4.	SHOLIHIN ALFARIZI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5.	SHEH FUDIN MALIK	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6.	YANUAR RIKI PRATAMA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7.	ISKI SYAIRA ANATAYA	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B
8.	WAHYU UNI SUSANTI	B	A	A	B	A	A	A	A	A	B
Keterangan :											
A = Benar		Nama lurus cetak tipis Putra									
B = Salah		Nama miring cetak tebal Putri									

Lampiran 16

Hasil Rekapitulasi Jawaban Kuesioner Siswa Skala Kecil (N=8)												
A. Psikomotorik												
NO	Nama	Nomor Soal										Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	ANGGA DWI PRADITA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2.	DAVID INDRA A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3.	LANG ANG SATRIA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
4.	SHOLIHIN ALFARIZI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5.	SHEH FUDIN MALIK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	YANUAR RIKI PRATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	ISKI SYAIRA ANATAYA	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7
8.	WAHYU UNI SUSANTI	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6
Jumlah Skor		6	8	8	8	5	5	7	8	8	8	71
Rata-Rata		0,75	1	1	1	0,625	0,63	0,88	1	1	1	
Prosentase		75,00%	100,00%	100,00%	100,00%	62,50%	62,50%	87,50%	100,00%	100,00%	100,00%	
Rata-Rata Persentase		88,75%										
B. Kognitif												
NO	Nama	Nomor Soal										Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	ANGGA DWI PRADITA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2.	DAVID INDRA A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3.	LANG ANG SATRIA	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
4.	SHOLIHIN ALFARIZI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5.	SHEH FUDIN MALIK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	YANUAR RIKI PRATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	ISKI SYAIRA ANATAYA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
8.	WAHYU UNI SUSANTI	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
Jumlah Skor		7	6	6	8	8	8	8	8	8	8	75
Rata-Rata		0,88	0,75	0,75	1	1	1	1	1	1	1	
Prosentase		87,50%	75,00%	75,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	
Rata-Rata Persentase		93,75%										
C. Afektif												
NO	Nama	Nomor Soal										Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	ANGGA DWI PRADITA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2.	DAVID INDRA A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3.	LANG ANG SATRIA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4.	SHOLIHIN ALFARIZI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5.	SHEH FUDIN MALIK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	YANUAR RIKI PRATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	ISKI SYAIRA ANATAYA	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7
8.	WAHYU UNI SUSANTI	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7
Jumlah Skor		5	8	7	7	8	8	8	8	8	6	73
Rata-Rata		0,63	1	0,88	0,88	1	1	1	1	1	0,75	
Prosentase		62,50%	100,00%	87,50%	87,50%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	75,00%	
Rata-Rata Persentase		91,25%										
Keterangan :												
1 = Benar		Nama lurus cetak tipis Putra										
2 = Salah		Nama miring cetak tebal Putri										

Lampiran 17

ANALISIS DATA HASIL UJI COBA SKALA KECIL

(N=8)

Soal No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
1.	Apakah menurut kamu, permainan <i>micro volley back</i> merupakan permainan yang mudah?	75,00 %	Baik	Digunakan
2.	Apakah kamu bisa memainkan permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
3.	Apakah dalam permainan <i>micro volley back</i> , kamu mudah melakukan servis?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
4.	Apakah dalam permainan <i>micro volley back</i> , kamu mudah melakukan <i>passing</i> bawah?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
5.	Apakah dalam permainan <i>micro volley back</i> , kamu mudah melakukan <i>passing</i> atas?	62,50 %	Cukup Baik	Digunakan
6.	Apakah dalam permainan <i>micro volley back</i> , kamu merasa mudah dalam melakukan serangan dengan pukulan smash?	62,50 %	Cukup Baik	Digunakan
7.	Apakah tim kamu bisa mendapatkan poin pada saat bermain <i>micro volley back</i> ?	87,50 %	Baik	Digunakan
8.	Apakah dalam bermain <i>micro volley back</i> perlu kerja sama dengan satu tim?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
9.	Apakah bermain <i>micro volley back</i> lebih menarik dari pada	100 %	Sangat Baik	Digunakan

	bermain voli yang kamu kenal?			
10.	Apakah kamu merasa bugar setelah bermain <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
11.	Apakah kamu tahu cara bermain permainan <i>micro volley back</i> ?	87,50 %	Baik	Digunakan
12.	Apakah kamu tahu perbedaan permainan <i>micro volley back</i> dengan bola voli sesungguhnya ?	75,00%	Baik	Digunakan
13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan <i>micro volley back</i> ?	75,00 %	Baik	Digunakan
14.	Apakah permainan <i>micro volley back</i> dapat mendorong kamu untuk aktif bergerak?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
15.	Apakah sebelum bermain <i>micro volley back</i> perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
16.	Apakah dalam bermain permainan <i>micro volley back</i> perlu kerja sama dengan teman satu tim?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
17.	Apakah Setiap pemain wajib menaati peraturan dalam permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
18.	Apakah seorang wasit akan memberi teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan tidak menaati aturan?	100 %	Sangat Baik	Digunakan

19.	Apakah dalam bermain permainan <i>micro volley back</i> dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
20.	Apakah permainan <i>micro volley back</i> dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain bola voli?	62,50 %	Cukup Baik	Digunakan
22.	Apakah kamu suka bermain permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
23.	Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain permainan <i>micro volley back</i> ?	87,50 %	Baik	Digunakan
24.	Apakah kamu merasa gembira setelah mendapatkan poin dalam bermain permainan <i>micro volley back</i> ?	87,50 %	Baik	Digunakan
25.	Apakah kamu akan menaati peraturan selama bermain permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
26.	Apakah kamu bisa menghormati lawan ketika bertanding dalam permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
27.	Apakah kamu bisa bekerja sama dengan teman satu tim ketika kamu bermain permainan <i>micro</i>	100 %	Sangat Baik	Digunakan

	<i>volley back?</i>			
28.	Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam bermain permainan <i>micro volley back?</i>	100 %	Sangat Baik	Digunakan
29.	Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
30.	Apakah kamu ingin bermain permainan <i>micro volley back</i> lagi?	75 %	Baik	Digunakan
	Rata rata	91,25%	Sangat Baik	Digunakan

Lampiran 18

Daftar Siswa Uji Skala Besar Dan Jumlah Denyut Nadi Sebelum Dan Setelah

Kegiatan

NO	Nama Siswa	L/P	Umur	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	SELVI PUTRI FEBRIANI	P	12	63	116
2	ASTIN NAWANGSARI	P	11	72	122
3	ANGGA DWI PRADITA	L	10	65	118
4	AISKA LAILATUL NIKMAH	P	10	64	114
5	DAVID INDRA A	L	10	74	129
6	DIZKA BUNGA NABILA	P	10	65	112
7	EDWARD WIMA PUTRA	L	10	68	109
8	ISKI SYAIRA ANATAYA	P	11	62	114
9	LANG ANG SATRIA	L	10	63	118
10	MELATI DWI RAMADANI	P	10	77	124
11	NUR LATIFATUL FITRIAN	P	10	79	126
12	RINA KURNIAWATI	P	11	62	118
13	SHOLIHIN ALFARIZI	L	11	61	116
14	SABRINA MIFTHANIA	P	11	62	114
15	SHEH FUDIN MALIK	L	10	78	128
16	WAHYU UNI SUSANTI	P	11	64	112
17	WIDYA DWI W	P	11	63	108
18	YANUAR RIKI PRATAMA	L	11	68	116
	Jumlah			1210	2114

Frekuensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61-70	13	
71-80	5	
81-90		
91-100		
101-110		2
111-120		10
121-130		4
Jumlah	18	18

Jawaban Kuesioner pada Siswa

Skala Besar (N=18)

Aspek Afektif											
NO	Nama	Nomor Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	SELVI PUTRI FEBRIANI	A	A	A	A	A	B	A	A	A	B
2.	ASTIN NAWANGSARI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3.	ANGGA DWI PRADITA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4.	AISKA LAILATUL N	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5.	DAVID INDRA A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6.	DIZKA BUNGA NABILA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7.	EDWARD WIMA PUTRA	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8.	ISKI SYAIRA ANATAYA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9.	LANG ANG SATRIA	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10.	MELATI DWI RAMADANI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11.	NUR LATIFATUL FITRIAN	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B
12.	RINA KURNIAWATI	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13.	SHOLIHIN ALFARIZI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14.	SABRINA MIFTHANIA	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15.	SHEH FUDIN MALIK	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
16.	WAHYU UNI SUSANTI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
17.	WIDYA DWI W	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
18.	YANUAR RIKI PRATAMA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Keterangan :											
A = Benar		Nama lurus cetak tipis Putra									
B = Salah		Nama miring cetak tebal Putri									

Lampiran 20

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa												
Skala Besar (N=18)												
A. Aspek Psikomotorik												
NO	Nama	Nomor Soal										Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	<i>SELVI PUTRI FEBRIANI</i>	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
2.	<i>ASTIN NAWANGSARI</i>	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
3.	ANGGA DWI PRADITA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	<i>AISKA LAILATUL N</i>	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
5.	DAVID INDRA A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	<i>DIZKA BUNGA NABILA</i>	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
7.	EDWARD WIMA PUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8.	<i>ISKI SYAIRA ANATAYA</i>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
9.	LANG ANG SATRIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10.	<i>MELATI DWI RAMADANI</i>	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
11.	<i>NUR LATIFATUL FITRIAN</i>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
12.	<i>RINA KURNIAWATI</i>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
13.	SHOLIHIN ALFARIZI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14.	<i>SABRINA MIFTHANIA</i>	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
15.	SHEH FUDIN MALIK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16.	<i>WAHYU UNI SUSANTI</i>	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
17.	<i>WIDYA DWI W</i>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
18.	YANUAR RIKI PRATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah Skor	17	18	12	18	16	11	17	18	17	18	162
	Rata-Rata	0,94	1	0,67	1	0,89	0,61	0,94	1	0,94	1	
	Prosentase	94,44%	100,00%	66,67%	100,00%	88,89%	61,11%	94,44%	100,00%	94,44%	100,00%	
	Rata-Rata Persentase	90,00%										
A. Aspek Kognitif												
NO	Nama	Nomor Soal										Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	<i>SELVI PUTRI FEBRIANI</i>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
2.	<i>ASTIN NAWANGSARI</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3.	ANGGA DWI PRADITA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	<i>AISKA LAILATUL N</i>	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
5.	DAVID INDRA A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	<i>DIZKA BUNGA NABILA</i>	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7.	EDWARD WIMA PUTRA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
8.	<i>ISKI SYAIRA ANATAYA</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9.	LANG ANG SATRIA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
10.	<i>MELATI DWI RAMADANI</i>	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
11.	<i>NUR LATIFATUL FITRIAN</i>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
12.	<i>RINA KURNIAWATI</i>	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
13.	SHOLIHIN ALFARIZI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14.	<i>SABRINA MIFTHANIA</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15.	SHEH FUDIN MALIK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16.	<i>WAHYU UNI SUSANTI</i>	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
17.	<i>WIDYA DWI W</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18.	YANUAR RIKI PRATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah Skor	16	14	18	17	17	18	17	16	18	18	169
	Rata-Rata	0,89	0,78	1	0,94	0,94	1	0,94	0,89	1	1	
	Prosentase	88,89%	88,89%	100,00%	94,44%	94,44%	100,00%	94,44%	88,89%	100,00%	100,00%	
	Rata-Rata Persentase	95,00%										

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa

Skala Besar (N=18)

A. Aspek Afektif												
NO	Nama	Nomor Soal										Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	<i>SELVI PUTRI FEBRIANI</i>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
2.	<i>ASTIN NAWANGSARI</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3.	ANGGA DWI PRADITA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	<i>AISKA LAILATUL N</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5.	DAVID INDRA A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	<i>DIZKA BUNGA NABILA</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	EDWARD WIMA PUTRA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
8.	<i>ISKI SYAIRA ANATA YA</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9.	LANG ANG SATRIA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10.	<i>MELATI DWI RAMADANI</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11.	<i>NUR LATIFATUL FITRIAN</i>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
12.	<i>RINA KURNIAWATI</i>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
13.	SHOLIHIN ALFARIZI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14.	<i>SABRINA MIFTHANIA</i>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
15.	SHEH FUDIN MALIK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16.	<i>WAHYU UNI SUSANTI</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17.	<i>WIDYA DWI W</i>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18.	YANUAR RIKI PRATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah Skor	13	18	18	18	18	17	18	18	18	16	172
	Rata-Rata	0,72	1	1	1	1	0,94	1	1	1	0,89	
	Prosentase	72,22%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	94,44%	100,00%	100,00%	100,00%	88,89%	
	Rata-Rata Persentase	95,56%										
	Keterangan :											
	1 = Benar	Nama lurus cetak tipis Putra										
	2 = Salah	Nama miring cetak tebal Putri										

Lampiran 21

**ANALISIS DATA HASIL UJI COBA SKALA BESAR
(N=18)**

Soal No	Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
1.	Apakah menurut kamu, permainan <i>micro volley back</i> merupakan permainan yang mudah?	94,44 %	Sangat Baik	Digunakan
2.	Apakah kamu bisa memainkan permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
3.	Apakah dalam permainan <i>micro volley back</i> , kamu mudah melakukan servis?	66,67 %	Cukup Baik	Digunakan
4.	Apakah dalam permainan <i>micro volley back</i> , kamu mudah melakukan <i>passing</i> bawah?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
5.	Apakah dalam permainan <i>micro volley back</i> , kamu mudah melakukan <i>passing</i> atas?	88,89 %	Baik	Digunakan
6.	Apakah dalam permainan <i>micro volley back</i> , kamu merasa mudah dalam melakukan serangan dengan pukulan smash?	61,11 %	Cukup Baik	Digunakan Bersarat
7.	Apakah tim kamu bisa mendapatkan poin pada saat bermain <i>micro volley back</i> ?	94,44 %	Sangat Baik	Digunakan
8.	Apakah dalam bermain <i>micro volley back</i> perlu kerja sama dengan satu tim?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
9.	Apakah bermain <i>micro volley</i>	94,44 %	Sangat Baik	Digunakan

	<i>back</i> lebih menarik dari pada bermain voli yang kamu kenal?			
10.	Apakah kamu merasa bugar setelah bermain <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
11.	Apakah kamu tahu cara bermain permainan <i>micro volley back</i> ?	88,89 %	Baik	Digunakan
12.	Apakah kamu tahu perbedaan permainan <i>micro volley back</i> dengan bola voli sesungguhnya ?	88,89 %	Baik	Digunakan
13.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
14.	Apakah permainan <i>micro volley back</i> dapat mendorong kamu untuk aktif bergerak?	94,44 %	Sangat Baik	Digunakan
15.	Apakah sebelum bermain <i>micro volley back</i> perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	94,44 %	Sangat Baik	Digunakan
16.	Apakah dalam bermain permainan <i>micro volley back</i> perlu kerja sama dengan teman satu tim?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
17.	Apakah Setiap pemain wajib menaati peraturan dalam permainan <i>micro volley back</i> ?	94,44%	Sangat Baik	Digunakan
18.	Apakah seorang wasit akan memberi teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan tidak menaati aturan?	88,89 %	Baik	Digunakan
19.	Apakah dalam bermain permainan <i>micro volley back</i> dibutuhkan kerjasama untuk	100 %	Sangat Baik	Digunakan

	memenangkan pertandingan?			
20.	Apakah permainan <i>micro volley back</i> dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
21.	Apakah selama ini kamu sering bermain bola voli?	72,22 %	Baik	Digunakan
22.	Apakah kamu suka bermain permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
23.	Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
24.	Apakah kamu merasa gembira setelah mendapatkan poin dalam bermain permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
25.	Apakah kamu akan menaati peraturan selama bermain permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
26.	Apakah kamu bisa menghormati lawan ketika bertanding dalam permainan <i>micro volley back</i> ?	94,44 %	Sangat Baik	Digunakan
27.	Apakah kamu bisa bekerja sama dengan teman satu tim ketika kamu bermain permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
28.	Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam bermain permainan <i>micro volley back</i> ?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
29.	Apabila tim kamu kalah, apakah	100 %	Sangat Baik	Digunakan

	kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?			
30.	Apakah kamu ingin bermain permainan <i>micro volley back</i> lagi?	88,89 %	Baik	Digunakan
	Rata rata	93,85 %	Sangat Baik	Digunakan

Lampiran 22 Catatan Lapangan

Uji Coba : Skala Kecil dan Skala Besar
Hari/tanggal : Selasa/21 April dan Selasa/5 Mei 2015
Waktu : 07:00 – 09:00
Tempat : SD N Jembatan 01

Deskripsi:

Pelaksanaan penelitian skala besar di SD N Jembatan 01 dengan pembelajaran permainan *Micro Volley Back* dimulai dengan pemberian arahan oleh guru penjas yang bertujuan untuk mencairkan dan mengakrabkan suasana agar siswa siap menerima materi yang akan diberikan. Setelah itu, siswa diserahkan kepada peneliti untuk mendapatkan penjelasan mengenai deskripsi, peraturan, dan tata cara permainan *Micro Volley Back*.

Setelah siswa memahami tata cara permainan, mereka dibagi menjadi empat kelompok. Setiap kelompok diberikan waktu 5 menit untuk mendiskusikan dan menyusun strategi permainan. Kemudian dua kelompok awal menyiapkan diri pada lapangan dan tempat sudah ditentukan. Permainan pertama *Micro Volley Back* dimulai. Setelah permainan pertama selesai dilanjutkan permainan yang kedua. Dalam permainan *Micro Volley Back*, siswa putri masih bingung tentang peraturan permainannya. Selanjutnya secara umum, siswa sangat antusias mengikuti permainan ini karena peraturannya lebih mudah dari permainan bola voli yang sesungguhnya.

Setelah kedua permainan selesai, siswa dikumpulkan sebentar. Kemudian siswa bersama peneliti melaksanakan refleksi hasil kegiatan yang

meliputi: manfaat, hikmah, dan nilai-nilai yang dapat diambil. Setelah itu siswa diberikan waktu untuk berganti pakaian. Kemudian siswa dan guru penjas mengisi lembar kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti.

Demikian deskripsi penelitian pengembangan permainan *Micro Volley Back* di SD N Jembatan 01. Penelitian ini di bantu oleh Raafiud Fauzi Nuurya Gandi.

Lampiran 23 Observasi dan Wawancara Responden

Pada tahap ini peneliti mewawancarai guru penjas dan mengadakan observasi di SD N Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati tentang pelaksanaan pembelajaran bola voli dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktifitas siswa.

Peneliti menanyakan kendala apa saja yang terjadi dalam pembelajaran bola voli pada kelas V. Kondisi yang terjadi pada siswa kelas V SD N Jembangan 01 adalah: (1) Anak kesulitan ketika menerapkan teknik dasar ketika bermain bola voli seperti servis, *passing* bawah, *passing* atas dan melakukan smash. Ketika permainan bola voli berlangsung banyak siswa yang hanya duduk di pinggir lapangan sambil melihat temannya yang sedang bermain bola voli dan siswa tersebut tidak ikut bermain. (2) Anak kurang antusias dalam bermain bola voli, karena mereka merasa permainan bola voli sangat sulit untuk dimainkan.

Banyak siswa yang ketakutan dalam bermain bola voli yaitu: (1) Anak malu terhadap temannya sendiri ketika dia tidak bisa melakukan salah satu gerakan teknik permainan bola voli, (2) Ada anak yang takut apabila salah satu anggota tubuh mereka yang terkena bola (terutama anak perempuan), (3) Ketika ada anak yang tidak bisa mempraktikkan teknik dasar permainan bola voli, mereka saling mengejek. Hal tersebut membuat anak kurang antusias dalam permainan bola voli.

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan pembelajaran permainan bola voli agar lebih bervariasi dan inovatif dengan menggunakan permainan *micro volley back*, yang bertujuan agar pembelajaran bola voli lebih efektif.

Lampiran 24

Dokumentasi Penelitian



Gambar 1, Berbaris



Gambar 2, Berdoa



Gambar 3 Penjelasan Produk



Gambar 4, Pemanasan



Gambar 5, Pengukuran Denyut Nadi



Gambar 6, Permainan Skala kecil



Gambar 7, Permainan Skala Kecil



Gambar 8, Permainan Skala Besar



Gambar 9, Permainan Skala Besar



Gambar 10, Pelaksanaan Pengisian Kuesioner