PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *LOLIP-UP* DALAM PEMBELAJARAN PASSING ATAS BOLA VOLI PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 AMPELGADING KABUPATEN PEMALANG TAHUN 2015

SKRIPSI

diajukan dalam rangka menyelasaikan studi strata 1
untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada
universitas negeri semarang

Oleh

ADYAN ARGADHIA HARTONO
6101411038

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

ABSTRAK

Adyan Argadhia Hartono. 2015. Pengembangan Model Permainan Lolip-Up Dalam Pembelajaran Passing Atas Bola Voli Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang Tahun 2015. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Supriyono, S.Pd.,M.Or. Kata kunci: pengembangan, permainan bola voli, *Lolip-up*

Latar belakang dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran permainan bola voli bagi siswa SMP Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang masih menghadapi kendala dan belum terlaksana secara optimal, Maka perlu adanya modifikasi dalam proses pembelajarannya Dimana banyak peserta didik merasa bosan saat mengikuti pembelajaran bola voli,. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana "Produk Hasil Pengembangan Model Permainan Lolip-Up Dalam Pembelajaran Passing Atas Bola Voli Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang Tahun 2015 ?. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa model Pengembangan Model Permainan Lolip-Up Dalam Pembelajaran Passing Atas Bola Voli Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang.

Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dari Borg & Gall yaitu: (1) melakukan penelitian dan pengumpulan data (2) Merencanakan*(planning),* (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba Kelompok kecil (uji coba skala kecil) uji coba skala kecil dengan menggunakan 12 subyek uji coba, satu ahli penjas, dan dua ahli pendidikan jasmani. Selama uji coba diadakan pengamatan dan pengedaran angket atau kuesioner bagi ahli pendidikan jasmani maupun subyek, (5) revisi uji skala kecil berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk awal, (6) uji coba Kelompok besar(Uji coba skala Besar) yaitu dengan 36 subyek uji coba, (7) penyempurnaan produk akhir *(final produk reversion),* (8)melaporkan hasil dalam bentuk pengolahan data kuesioner atau angket. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang berjumlah 36 siswa. Teknik analisis data adalah deskriptif persentase.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli penjas 82,67% (baik), ahli pembelajaran I 81,33% (baik), dan ahli pembelajaran II 80% (baik), uji coba kelompok kecil(uji skala keci) 80.21 % (baik), uji coba kuesioner kelompok keci(skala kecil)80.77%, uji coba kelompok besar(skala besar) 86,11% (baik), dan uji coba kuesioner kelompok besar(skala besar) 86,67%, uji skala kecil dan uji lapangan mengalami kenaikan dengan selisih 5,9%.

Simpulan dari penelitian, bahwa model permainan bola voli *Lolip-up* ini dapat digunakan pada pembelajaran siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Ampelgading. Saran bagi guru penjas SMP Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang permainan Lolip-up sudah bagus, sangat menarik minat anak untuk mengikuti pelajaran olahraga, dan dapat digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes passing atas, dan disesuaikan dengan kondisi yang ada di Sekolah

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, Saya:

Nama : Adyan Argadhia Hartono

NIM : 6101411038

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

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LOLIP-UP DALAM PEMBELAJARAN PASSING ATAS BOLA VOLI PADA SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI 2 AMPELGADING KABUPATEN PEMALANG TAHUN 2015

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

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 9 September 2015

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
6000

Adyan Argadhia Hartono
NIM. 6101411038

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

Pengembangan Model Permainan Lolip-Up Dalam Pembelajaran Passing Atas Bola Voli Pada Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang Tahun 2015

Disusun oleh:

Nama : Adyan Argadhia Hartono

NIM : 6101411038

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah disahkan dan disetujui pada tanggal .....oleh:

Menyetujui,

Kajur/Prodi PJKR,

Dra. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

Pembimbing,

Supriyono, S.Pd.,M.Or
NIP. 19720127 1998021 001

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Adyan Argadhia Hartono, 6101411038, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Judul Pengembangan Model Permainan *Lolip-Up* Dalam Pembelajaran Passing Atas Bola Voli Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang Tahun 2015 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, tanggal 1 Desember,2015

Panitia Ujian

Ketua	Sekretaris
Prof.Dr.Tandiyo Rahayu, M.Pd	Agus Pujianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1961 0320 1984 03 2001	NIP. 1973 0202 2006 04 1001

PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PJKR - FIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dewan Penguji

1. Dr. H. Sulaiman, M.Pd. (Ketua) _____
   NIP.1962 0612 1989 01 1001

2. Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd. (Anggota) _____
   NIP.1970 0223 1995 12 2001

3. Supriyono, S.Pd, M.Or. (Anggota) _____ 14/01/16
   NIP. 1972 0127 1998 02 1001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Semangat adalah sebetulnya kepingan-kepingan bara kemauan yang kita sisipkan pada setiap celah dalam kerja keras kita, untuk mencegah masuknya kemalasan dan penundaan..
- Janganlah meminta bukti bahwa doamu akan dijawab oleh Tuhan, tapi buktikanlah kesungguhan dari doamu.

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

1. *Kedua Orang Tua Tercinta, Yang Selalu Mendukung Dan Tiada Hentinya Mendoakan, Memberi Nasihat, Serta Kasih Sayang.*
2. *Dosen-Dosen Fik Yang Selalu Memberikan Bimbingan*
3. *Kakak Dan Adikku Yang Aku Sayangi*
4. *Teman-Teman Kopitalisme Yang Selalu Mendukung Dan Memberi Saya Semangat*
5. *Seseorang Yang Paling Aku Sayangi, Yang Selalu Memberikan Semangat Dan Doa*
6. *Dan Almamater Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahNya sehingga skripsi yang berjudul "Pengembangan Model Permainan Lolip-up Dalam Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menenah Pertama (Smp) Negeri 2 Ampelgading Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2014/2015" dapat terselesaikan.

Keberhasilan penulisan skripsi ini adalah atas bantuan dari berbagai pihak, karena itu dengan rasa rendah hati, kami menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan penulis sebagai mahasiswa.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK Unnes, atas arahannya.
4. Supriyono, S.pd.,M.Or. selaku Pembimbing Utama yang telah membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini dari awal hingga akhir.
5. Agung Wahyudi, S.Pd., M.Pd. selaku ahli penjas permainan yang selalu memberikan dorongan motivasi, petunjuk, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Ikhsan Adi Uripto, S.Pd dan Kiswanto, S.Pd selaku ahli pembelajaran penjasorkes sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading

Kecamatan Ampelading Kabupaten Pemalang. yang dengan penuh kesabaran meberikan kritik, saran, dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

7. Siswa siswi kelas VIIIC dan VIII G sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading Kecamatan Ampelading Kabupaten Pemalang. yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Asrofi, S.Pd selaku Kepala sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading Kecamatan Ampelading Kabupaten Pemalang.
10. Ayah, Ibu, Saudaraku yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 8 September 2015

Adyan Argadhia Hartono
6101411038

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL i
ABSTRAK ii
HALAMAN PERNYATAAN iii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING iv
HALAMAN PENGESAHAN SIDANG v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 4
1.3 Tujuan Pengembangan 4
1.4 Manfaat Pengembangan 4
1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti 5
1.4.2 Manfaat Bagi Peneliti Lanjutan 5
1.4.3 Manfaat Bagi Guru Penjasorkes 5
1.4.4 Manfaat Bagi Lembaga (FIK UNNES) 6
1.5 Spesifikasi Produk 6
1.5.1 Model Permainan Bola Voli *Lolip-Up* 6
1.6 Pentingnya pengembangan 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR
2.1 Kajian Pustaka 8
2.1.1 Pendidikan Jasmani 8
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani 11
2.1.3 Hakikat Model Pembelajaran 12
2.1.4 Modifikasi 15
2.1.5 Gerak 21
2.1.6 Teknik Dasar Bola Voli 25
2.1.7 Penelitian Pengembangan 29
2.1.8 Prinsip-Prinsip Pengembangan 31
2.1.9 Permainan *Lolip-up* 33
2.2 Kerangka Berfikir 45

BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Model Pengembangan 48
3.1.1 Delapan Langka Utama 48
3.2 Prosedur Pengembangan 49
3.2.1 Analisis Kebutuhan 49
3.2.2 Pembuatan Produk Awal 51
3.2.3 Uji Coba Produk 51

3.2.4 Revisi Produk Pertama 52
3.2.5 Uji Coba Lapangan 52
3.2.6 Revisi Produk Akhir 52
3.2.7 Hasil Akhir 52
3.3 Uji Coba Produk 53
3.3.1 Desain Uji Coba 53
3.3.2 Subyek Uji Coba 54
3.4 Rancangan Produk 55
3.5 Jenis Data 55
3.6 Instrumen Pengumpulan Data 55
3.7 Analisis Data 58
3.8 Kisi-kisi Instrumen Penelitian 58

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN
4.1 Penyajian Hasil Data Uji Coba 59
4.1.1 Deskripsi Draft Produk Awal 61
4.1.2 Validasi Ahli 74
4.1.3 Deskripsi Data Ahli Penjas Dan Ahli Pembelajaran 75
4.2 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil 77
4.2.1 Data Skala Kecil 77
4.3 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Besar 88
4.3.1 Data Skala Besar 88

BAB V KAJIAN DAN SARAN
5.1 Kajian Prototipe Produk 108
5.2 Saran 110

DAFTAR PUSTAKA 111

LAMPIRAN 112

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Kategori Rentangan Evaluasi	55
3.2	Faktor, Indikator, Dan Jumlah Butir Kuesioner (Kualitas Produk)	56
3.3	Skor Jawaban Kuesioner “Ya” Dan “Tidak”	56
3.4	Faktor, Indikator, Dan Jumlah Butir Kuesioner	56
3.5	Klasifikasi Prosentase	58
4.1	Evaluasi Ahli Pembelajaran.....	75
4.2	Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli	76
4.3	Analisis Deskripsi Hasil Tabel Tes Skala Kecil	78
4.4	Analisis Deskripsi Hasil Tabel Tes Skala Besar	89
4.5	Data Hasil Keseluruhan Dari Evaluasi Ahli, Hasil Ahli Pembelajaran I, Hasil Pembelajaran II, Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Coba Kuesioner Kelompok kecil, Uji Coba Kelompok Besar, Uji Coba Kuesioner Kelompok Besar Analisis Deskripso Hasil Tabel Tes Skala Besar	105

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Teknik Servis Bawah	26
2.2	Teknik Servis Atas	26
2.3	Teknik Passing Bawah	27
2.4	Teknik Passing Atas	28
2.5	Teknik Smash atau Spike	29
2.6	Teknik Bendungan atau Blok	29
3.1	Prosedur Model Pengembangan Permainan Bola Voli "Lolip-up"	49
4.1	Bentuk Lapangan dalam permainan "Lolip-up"	62
4.2	Keterangan Lapangan Dalam Permainan "Lolip-up"	63
4.3	Bola Yang Digunakan Dalam Permainan "Lolip-up"	64
4.4	Tempat mendapatkan Point dalam permainan "Lolip-up"	64
4.5	Cara pertama permainan "Lolip-up"	68
4.6	Cara Kedua Permainan "Lolip-up"	68
4.7	Cara Ketiga Permainan "Lolip-up"	69
4.8	Cara Keempat Permainan "Lolip-up"	70
4.9	Cara Kelima Permainan "Lolip-up"	70
4.10	Cara Keenam Permainan "Lolip-up"	71
4.11	Cara Ketujuh Permainan "Lolip-up"	72
4.12	Cara Kedelapan Permainan "Lolip-up"	73
4.13	Cara Kesembilan Permainan "Lolip-up"	73
4.14	Diagram Batang Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli Penjas	76
4.15	Diagram Batang Analisis Deskripsi Presentase Pengetahuan Pada Skala Kecil.	79
4.16	Diagram Batang Analisis Deskripsi Presentase Praktek, Pada Skala Kecil	80
4.17	Diagram Batang Analisis Deskripsi Presentasi Sikap, Pada Skala Kecil	81
4.18	Diagram Batang Analisis Deskripsi Presentasi Produk, Pada Skala Kecil	82

4.19 Diagram Batang Analisis Deskripsi Presentase Pengetahuan, Pada Skala Besar 90

4.20 Diagram Batang Analisis Deskripsi Persentase Praktek, Pada Skala Besar..... 91

4.21 Diagram Batang Analisis Deskripsi Persentase Sikap, Pada Skala Besar..... 92

4.22 Diagram Batang Analisis Deskripsi Persentase Produk, Pada Skala Besar..... 93

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Usulan Tema dan Judul Skripsi 114
2. Surat Keterangan Dosen Pembimbing 115
3. Surat Ijin Penelitian 116
4. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian..... 117
5. Instrumen Penelitian Pada Uji Coba Skaa Besar Dan Uji Coba Skala Besar 118
6. Instrumen Penelitian Pada Uji Coba Kuesioner Skala Besar Dan Uji Coba Kuesioner Skala Besar 125
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 128
8. Lembar Penilaian Uji Coba Skala Kecil 141
9. Lembar Penilaian Uji Coba Skala Besar..... 144
10. Lembar Evaluasi Penilaian Untuk Ahli 151
11. Lembar Evaluasi Produk Untuk Ahli 166
12. Tabel Data Hasil Skor Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Tahun 188
13. Soal Kuesioner Penelitian Siswa 189
14. Tabel Hasil Jawaban Kuesioner Siswa Uji Coba Skala Kecil.... 193
15. Tabel Hasil Rekapitulasi Jawaban Angket Siswa Uji Coba Skala Kecil 194
16. Data Hasil Penelitian Uji Coba Kuesioner Skala Kecil 196
17. Tabel Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Kecil..... 199
18. Tabel Hasil Jawaban Kuesioner Siswa Uji Coba Skala Besar .. 202
19. Tabel Hasil Rekapitulasi Angket Siswa Uji Coba Skala Besar .. 205
20. Data Hasil Penelitian Uji Coba Kuesioner Skala Besar..... 208
21. Tabel Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Besar 211
22. Dokumentasi 214

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah berkembang dan digemari oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia, ini terbukti adanya lapangan bola voli baik di perkotaan maupun di pedesaan. Banyak orang suka mempelajari permainan bola voli dikarenakan peraturan mudah dipahami, tidak diperlukan tempat yang luas dan perlengkapan sarana dan prasarana mudah didapat. Secara umum permainan bola voli tidak banyak mengandung resiko cidera bagi para pemainnya, karena tidak terjadi kontak langsung dengan pemain lawan di lapangan. Sebagaimana cabang olahraga yang lain, permainan bola voli juga mengandung nilai pendidikan, maka permainan bola voli diberikan dalam lingkungan pendidikan.

Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik, meningkatkan kemampuan berfikir, meningkatkan ketrampilan gerak dasar secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna dan dapat mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri serta demokratis melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah yaitu fisik, psikomotor, kognitif, dan afektif pada setiap siswa.

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia yaitu

belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah. Kondisi kualitas pengajaran pendidikan jasmani yang memprihatinkan di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) telah menjadi dikemukakan dan di telaah dalam berbagai forum oleh beberapa pengamat pendidikan jasmani olahraga.

Melihat dari kebiasaan anak-anak usia SD, SMP bahkan SMA yang masih cenderung senang bermain, kurang berkembangnya proses pembelajaran di sekolah-sekolah salah satunya yaitu kurangnya penerapan model-model pembelajaran penjasorkes dalam bentuk permainan, sehingga banyak siswa yang merasa jenuh dan tidak bersemangat saat mengikuti pembelajaran.

Melalui permainan yang menarik, siswa akan mengikuti pembelajaran penjasorkes dengan perasaan yang senang, bersemangat dan tidak jenuh. Oleh karena itu guru penjas harus lebih kreatif dalam menciptakan permainan-permainan bagi siswa dalam pembelajarannya. Untuk menciptakan permainan yang menarik, dapat dilakukan dengan cara memodifikasi peraturan dan alat, bahkan menggabungkan permainan olahraga yang sudah ada.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan termasuk dalam mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) sesuai dengan kurikulum yang ada. Dalam pembelajaran penjasorkes sering ditemui permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat keberhasilan pada proses dan hasil belajar siswa. Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama khususnya pada mata pelajaran bola voli selama ini berorientasi pada pengajaran yang sifatnya mengarah pada pembelajaran dengan menggunakan aturan baku. Paradigma yang demikian selalu mempengaruhi persepsi dan pola pikir guru penjasorkes. Kenyataan ini dapat dilihat di lapangan,

dari hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama belum dikelola dengan tepat sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun motorik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang. permasalahan apa saja yang dihadapi saat pembelajaran bola voli, dan dapat ditemukan beberapa data sebagi berikut: (1). Kurang berkembangnya pembelajaran permainan bola voli di sekolah, sehingga diperlukan alternatif pengembangannya. (2). Sarana dan prasarana untuk permainan bola voli masih terbatas baik dari segi kualitas maupun kuantitas, sehingga akan berdampak pada kurang efektifnya pembelajaran. (4). Materi pembelajaran bola voli belum dikemas ke dalam materi permainan-permainan yang dimodifikasi, sehingga banyak siswa yang terlihat bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. (2). Guru lebih mementingkan materi yang berorientasi pada prestasi atau olahraga yang menjadi unggulan di sekolahan tersebut. (3). Guru beranggapan bahwa siswa putri banyak mengalami hambatan dalam pembelajaran bola voli, sehingga materi bola voli menjadi jarang diajarkan di sekolah tersebut. (4). Permainan bola voli yang kurang diminati siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Oleh karena itu, perlu dilakukan adanya sebuah pengembangan model pembelajaran sebagai strategi pelaksanaan pembelajaran bagi siswa yang harus dikembangkan dan dikemas dengan menarik untuk mengatasi masalah tersebut. Selain itu, secara teoritis pengembangan model pembelajaran memang perlu dilakukan untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas pengajaran pendidikan jasmani di sekolah. Dengan adanya modifikasi dan pengembagan permainan bola

voli ini, diharpakan siswa menjadi lebih aktif untuk mengikuti mata pelajaran penjasorkes di sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Permainan Lolip-Up Dalam Pembelajaran Passing Atas Bola Voli Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (Smp) Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang Tahun 2015” Pengembangan model permainan bola voli ini diharapkan dapat digunakan dan membantu guru pendidikan jasmani dalam memberikan pembelajaran permainan bola voli, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah: Bagaimana“Pengembangan Model Permainan Lolip-Up Dalam Pembelajaran Passing Atas Bola Voli Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (Smp) Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang Tahun 2015 ?”

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan model permainan *Lolip-up* dalam pembelajaran penjasorkes pada Siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang tahun 2015.

1.4 Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti diharapkan menjadi masukkan bagi peneliti, bagi peneliti lanjutan, bagi guru penjasorkes, dan bagi lembaga (FIK UNNES)

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

1. Sebagai bekal pengalaman Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang sesuai dengan hasil penelitian, pada umumnya dan olahraga pada khususnya.
2. Sebagai dasar pengembangan Untuk mengembangkan kepustakaan bagi peneliti-peneliti selanjutnya.
3. Sebagai bekal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi.
4. Dapat dijadikan suatu gambaran bahwa dengan menerapkan model pembelajaran passing atas bola voli dalam permainan *Lolip-up* dalam penjasorkes dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

1.4.2 Manfaat Bagi Peneliti Lanjutan

1. Sebagai dasar penelitian Lebih lanjut
2. Sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian yang serupa atau sehubungan.
3. Sebagai bahan untuk di kaji kebenaranya,

1.4.3 Manfaat Bagi Guru Penjasorkes

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi olahraga pada umumnya, dan permainan bola voli pada khususnya.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan pedoman untuk membina siswa dalam bermain bola voli.
3. Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasikan jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, serta siswa lebih aktif bergerak.

1.4.4 Manfaat Bagi Lembaga (FIK UNNES)

1. Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang pengembangan model

permaianan *Lolip-up dalam* pembelajaran penjasorkes.

2. Sebagai bahan dokumentasi penelitian di lingkungan unnes.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini adalah model permainan bola voli berupa pembelajaran *servis* dan *passing* yang sudah dimodifikasi sesuai dengan karakteristik siswa SMP, yaitu permainan Lolip-Up yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (*kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*) pada hasil penelitian yang efektif, efisien dan dapat meningkatkan kemampuan fisik sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud serta dapat mengatasi kesulitan dalam mengajar bola voli.

1.5.1 Model Permainan Bola Voli Lolip-up

Permainan Lolip-up adalah permainan kepanjangan hola-hop passing-up yaitu untuk membuat model pengembangan pembelajaran bola voli passing atas. permainan Lolip-up ini lebih dapat menjadi sumber sehingga berkesan menyenangkan namun materi yang disampaikan pun dapat tetap tersampaikan dengan baik. Permainan Lolip-up ini dimainkan di sebuah lapangan voli yang di modifikasi untuk mengembangkan kemampuan hasil belajar passing atas, permainan Lolip-up ini bermain diatas lapangan bola voli menyesuaikan dengan lapangan dan keadaan jumlah siswa, meski lapangan luas jumlah siswa sedikit, berarti lapangan tidak begitu besar, begitu pula sebaliknya jika jumlah siswa banyak, maka lapangan harus besar, dan semisal jumlah siswa banyak namun tidak mempunyai lapangan maupun halaman yang luas, maka seorang guru penjasorkes harus berinisiatif dengan waktu bermain selama 15 menit agar semua tim bisa bermain, karena supaya siswa biar mengikuti permainan dan pembelajaran untuk siswa tersampaikan dan siswa dapat mengembangkan

kemampuan passing atas didalam pengembangan pembelajaran bola voli melalui permainan Lolip-up.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model permainan Lolip-up bagi anak usia sekolah menengah pertama (SMP) sangatlah penting dilakukan, mengingat bahwa pembelajaran bola voli yang dilakukan di sekolah tidak menggunakan teknik dasar permainan bola voli yang sebenarnya, pemecahan masalah pembelajaran bola voli bagi siswa sekolah menengah pertama (SMP) kelas VIII yaitu melalui pengembangan model permainan Lolip-up. Untuk itu diharapkan pengembangan model permainann Loli-up ini dapat berkembang dan meningkatkan keterampilan dan aktivitas gerak siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

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 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah bagian yang integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang selaras, serasi, dan seimbang. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah kelompok mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atau kejuruan melalui aktifitas fisik, keterampilan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, (sikap-mental-emosional-sportifitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Menurut Rusli Lutan (2000:15), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang melekat. Proses belajar dalam penjas juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku.

Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar secara sederhana, pendidikan jasmani tak lain adalah proses belajar untuk bergerak, dan

belajar untuk bergerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam penjas anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya

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

Menurut Sukintaka (1992:9), Menyatakan pendidikan jasmani merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya. Pembentukan sumberdaya manusia diarahkan pada manusia Pancasilais, berbudi pekerti luhur lewat pendidikan jasmani dengan memperhatikan model pembelajaran serta sekema pembelajaran.

Menurut H.J.S Husada (2009:3), Menyatakan pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai kesatuan yang utuh, makhluk total, dari pada menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

2.1.1.1 Pandangan Tradisional

Dalam pandangan tradisional, pendidikan jasmani menganggap bahwa manusia terdiri dari 2 komponen yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini berpendapat bahwa pendidikan jasmani hanya mendidik segala sesuatu yeng berhubungan dengan jasmani. Dengan kata lain pendidikan jasmani sebagai

penyelaras pendidikan dan pelengkap saja (Adang Suherman, 2000 : 17).

2.1.1.2 Pandangan Modern

Dalam pandangan modern, pendidikan jasmani menganggap bahwa manusia tidak hanya terdiri atas bagian-bagian tertentu saja. Manusia merupakan satu kesatuan dari bagian yang terpadu sehingga dalam hal ini pendidikan jasmani sangat penting dalam pengembangan manusia secara menyeluruh dan merupakan pendidikan yang mencakup semua aspek, baik jasmani maupun rohani (Adang Suherman, 2000 : 19).

Pendidikan jasmani dalam KTSP adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah, dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus untuk membentuk gaya hidup sehat aktif sepanjang hayat.

Mata pelajaran pendidikan jasmani adalah salah satu pelajaran yang wajib diajarkan disekolah menengah pertama dan memiliki ciri-ciri menekankan pada aspek psikomotor, dibanding aspek kognitif dan afektif. Sesuai dengan Kurikulum

Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP) permainan bola voli masuk dalam mata pelajaran pendidikan jasmani yang wajib diberikan kepada peserta didik. Oleh karena itu, di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengajarkan tentang permainan bola voli. Karena permainan bolavoli merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

2.1.2 Tujuan Pendidikan jasmani

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

1) Perkembangan fisik.

Tujuan dari perkembangan fisik ini mempunyai hubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (physical fitness).

2) Perkembangan gerak.

Tujuan dari perkembangan gerak ini mempunyai hubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara afektif, efisien, dan sempurna.

3) Perkembangan mental.

Tujuan dari perkembangan mental mempunyai hubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterprestasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas ke dalam lingkunganya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

4) Perkembangan sosial.

Tujuan perkembangan sosial mempunyai hubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang

Suherman, 2000 : 22-23)

2.1.3 Hakikat Model Pembelajaran

Melalui program pendidikan jasmani yang teratur, terencana, dan terbimbing diharapkan dapat tercapai seperangkat tujuan yang meliputi pertumbuhan dan perkembangan aspek jasmani, intelektual, emosional, sosial, dan moral spiritual yang optimal. Mengacu pada pentingnya pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut, maka perlu adanya suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang dipadukan dengan mata pelajaran yang lain. Model pembelajaran tersebut merupakan salah satu inovasi yang dapat memberikan wahana bagi anak dalam beraktifitas yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Model pembelajaran ini juga diharapkan dapat memberikan suatu pola pemikiran kreatif dan inovatif bagi guru dalam meramu proses pembelajaran agar anak merasa senang dan tidak merasa terbebani dengan meteri pelajaran yang ada dalam kurikulum.

2.1.3.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik (Trianto, 2010: 52).

Dalam mengajarkan suatu konsep atau materi tertentu, tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik dari pada model pembelajaran lainnya. Berarti untuk setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep yang lebih cocok

dan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan, seperti materi pelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar, dan fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai. Untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (joyful learning) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kemampuan siswa, kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan. Dalam hal ini sebelum melihat hasilnya, terlebih dahulu aspek prosessudah dapat dipastikan berlangsung baik

2.1.3.2 Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Oleh karena itu pembelajaran pasti mempunyai tujuan. Tujuan pembelajaran adalah membantu para siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa

2.1.3.3 Ciri-ciri Pembelajaran

Sesuai dengan ciri-ciri belajar, berdasarkan pendapat Darsono (2000:25) dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.

2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa.
4. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan
6. menyenangkan bagi siswa.
7. Pembelajaran dapat membuat siswa siap meneriama pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis.
8. Pembelajran menekankan keaktifan siswa.

2.1.3.4 Strategi Pembelajaran

Komponen strategi pembelajaran terdiri atas empat hal:

1. Urutan kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahapan yaitu pendahuluan, penyajian dan penutup. Pada pendahuluan guru menginformasikan tujuan, gambaran singkat materi yang akan di sajikan dan menghubungkan pesan pembelajaran dengan pengalaman subjek belajar. Tahap penyajian inti terdiri atas kegiatan mengguraikan isi pembelajaran, memberikan contoh dan member latihan. Pada tahap penutup sebagai kegiatan terakhir guru memberikan kegiatan pemberian tesformatif dan balikan serta tindak lanjut.
2. Metode pembelajaran ini memuat pendekatan, model mengajar, metode atau teknik mengajar dengan ceramah, diskusi, Tanya jawab, dan sebagainya. Dalam hal ini menyajikan materi secara bertahap. Setelah meteri selesai guru menyajikan meteri secara bertahap. Setelai materi selesai guru memberikan kesempatan anak untuk bertanya dan juga memberikan pertanyaan kepada anak. Apabila ada kesalahan di jadikan diskusi lebih lanjut.

3. Media pembelajaran ini mencakup media visual, auditif , benda tiruan atau nyata, dan alat pembelajaran. Dalam hah ini guru harus pandai memberikan contoh benda yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Contohnya dalam penjasorkes guru menggunakan bola tenis dalam menata teknik tolak peluru, bukan peluru yang sesungguhnya.
4. Waktu yang digunakan dalam pembelajaran penjasorkes harus mengikuti prosedur yang telah dijadwalkan

2.1.4 Modifikasi

Modifikasi berasal dari kata modifying berarti pengubahan atau perubahan. (Poewardarminta. 2003 : 751) Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan developmentally appropriate practice (DAP). Untuk itu DAP yang di dalamnya memperhatikan ukuran tubuh siswa harus selalu menjadi prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Inti dari modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensi yang dapat memperlancar siswa dalam belajar. (Suherman, 2000 : 1)

2.1.4.1 Modifikasi Pembelajaran Penjas

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP atau *developmentally appropriate practice*, artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu, tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodiri setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap

individu serta mendorong perubahan kearah yang lebih baik. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa manjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Yoyo Bahagia, dkk, 2000).

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

2.1.4.2 Modifikasi Tujuan Pembelajaran Penjas

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

2.1.4.5.2 Modifikasi Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dalam kurikulum pada dasarnya merupakan keterampilan-keterampilan yang akan dipelajari siswa. Guru dapat memodifikasi keterampilan yang dipelajari siswa tersebut dengan cara mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitannya. Misalnya dengan cara menganalisa dan membagi keterampilan keseluruhan kedalam komponen-

komponen lalu melatihnya perkomponen sebelum melakukan latihan keseluruhan (Yoyo Bahagia,dkk. 2000 : 4).

2.1.4.5.3 Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran

Dalam modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti peralatan, penataan ruang gerak dalam berlatih, jumlah siswa yang terlibat, organisasi atau formasi berlatih (Yoyo Bahagia, dkk. 2000 : 7).

2.1.4.5.4 Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

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

2.1.4.3 Struktur Modifikasi Permainan Olahraga

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

Berdasarkan penjelasan tentang modifikasi tersebut, maka dapat diartikan bahwa modifikasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengurangi permasalahan yang terkait dengan pembelajaran permainan dan

olahraga yang dilaksakan dalam penjasorkes di sekolah.

2.1.4.4 Permainan

Menurut Lutan dan Sumardianto dalam Anirotul Qoriah (2009: 16), Permainan adalah fitrah manusia sebagai makhluk bermain. Permainan merupakan kegiatan fisik yang tidak berpretensi apapun kecuali sebagai luapan ekspresi, pelampiasan ketegangan, atau peniruan peran. Dengan kata lain, aktifitas bermain dalam nuansa keriangan memiliki tujuan yang melekat di dalam permain itu sendiri. Jika anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya sebagai pendidik. Dengan demikian dapat pula dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia (Sukintaka, 1992:11-12). Bermain mempunyai peranan dalam aspek jasmani pribadi manusia. Sasaran jasmani tersebut sebagai berikut:

2.1.4.5 Fungsi Permainan

Permainan memiliki beberapa fungsi bagi anak-anak, yakni :

2.1.4.5.1 Nilai-nilai mental

1. Kebutuhan anak akan pengalaman
2. Kebutuhan anak akan rasa aman
3. Kebutuhan anak akan berpartisipasi

4. Kebutuhan anak akan pengakuan
5. Kebutuhan anak akan senang

2.1.4.5.2 Nilai Fisik (Kesehatan)

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

2.1.4.5.3 Nilai Sosial

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

2.1.4.6 Keuntungan dari Pembelajaran Permainan dan Olahraga

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

1. Menunjukkan kemampuan pada aneka ragam bentuk aktivitas jasmani.
2. Menunjukkan penguasaan pada beberapa bentuk aktivitas jasmani.
3. Memiliki kemampuan tentang bagaimana caranya mempelajari keterampilan baru.
4. Menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pengembangan keterampilan gerak.
5. Mengetahui aturan, strategi, dan perilaku yang harus dipenuhi pada aktivitas

jasmani yang dipilih.

6. Memahami bahwa aktivitas jasmani memberi peluang untuk mendapatkan kesenangan, menyatakan diri pribadi, dan berkomunikasi.
7. Menghargai hubungan dengan orang lain yang diperoleh dari partisipasi dalam aktivitas jasmani (Yoyo Bahagia, dkk. 2000 : 15 : 16).

2.1.4.7 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Gerak mereka berarti berlatih tanpa disadarinya. Dasar gerak mereka menjadi lebih baik, karena kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler menjadi baik. Disamping itu bertambah panjang dan bertambah besar otot-otot mereka. Dari pertumbuhan mereka, berarti semakin baik pula fungsi organ tubuh nereka, sehingga dapat dikatakan, bahwa dari pertumbuhan mereka, akan terjadi perkembangan yang lebih baik (Sukintaka, 1992 : 12)

2.1.5 Gerak

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

2.1.5.1 Kemampuan Gerak Dasar

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

1) Kemampuan locomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari (gallop).
2) Kemampuan non-locomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak memadai. Kemampuan non-locomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.
3) Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) obyek, dan gerakan memantul-mantulkan atau menggiring bola.

2.1.5.2 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Menengah Pertama

2.1.5.2.1 Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 12-20 Tahun

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:137), Ukuran badan untuk kedua jenis kelamin pada masa adolesensi adalah kecil, meskipun ada kecenderungan anak laki-laki sedikit lebih tinggi dan berat dibandingkan anak-anak perempuan. Sedangkan pada awal masa adolesensi anak-anak perempuan lebih tinggi dan lebih berat dari anak laki-laki sebagai awal dari kematangannya. Akan tetapi keadaan tersebut tidak terlalu lama setelah perubahan yang cepat terjadi pada anak laki-laki pada masa adolesensi.Akhirnya anak laki-laki mengejar dan mengungguli tinggi dan berat badan anak perempuan, demikian pula ukuran-ukuran yang lain, seperti tinggi togok, panjang tungkai, lebar pundak, lebar pinggul,

ukuran lengan dan sebagainya mengikuti pertumbuhan tinggi dan berat badan yang berlangsung secara cepat.

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

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

2.1.5.2.3Perkembangan Aktivitas Motorik Halus (*Fine Motor Activity)*

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

2.1.5.2.4Perkembangan Gerak Pada Fase Adolesensi (12-20 Tahun)

Perubahan-perubahan yang terjadi dalam penampilan gerak pada masa adolesensi cenderung mengikuti perubahan-perubahan dalam ukuran badan, kekuatan, dan fungsi fisiologis. Peredaan-perbedaan dalam penampilan keterampilan gerak dasar antara kedua jenis kelamin semakin meningkat, anak laki-laki menunjukkan peningkatan yang terus berlangsung, sedangkan anak perempuan menunjukkan peningkatan yang tidak berarti, bahkan menurun setelah umur menstruasi. Hal tersebut dapat dilihat dalam berbagai gerakan, seperti lari, lompat jauh tanpa awalan, dan melempar jarak jauh (Sugiyanto dan sudjarwo, 1993 : 251).

Dalam pengembangan koordinasi gerak, anak laki-laki pada awal pubertas mengalami perkembangan sedikit sekali, tetapi setelah masa itu perkembangan makin cepat. Sedangkan mengenai keseimbangan dinamis selama adolesensi menunjukkan adanya penurunan untuk kedua jenis kelamin. Peningkatan yang mendatar (plateau) dialami oleh anak perempuan pada umur 12 sampai 14 tahun, sedangkan bagi anak laki-laki pada umur 14 sampai 16 tahun.

Kuantitas penampilan keterampilan masih terus meningkat selama masa praadolesensi sampai adolensi untuk kedua jenis kelamin. Setelah masa adolesensi perbedaan penampilan antara anak laki-laki dan perempuan mulai nampak, sedikit dalam lari dan lompat, tetapi dalam hal kekuatan tubuh bagian atas, seperti melempar perbedaanya sangat nyata. Perbedaan tersebut disebabkan terjadinya peningkatan yang terhenti, bahkan mulai menurun pada anak perempuan, sedangkan anak laki-laki terus meningkat.

2.1.6 Teknik Dasar Bola Voli

Teknik dasar bola voli adalah prosedur yang telah dikembangkan berdasarkan praktek, dan bertujuan mencari suatu problema pergerakan tertentu

dengan cara yang paling ekonomis dan berguna dalam permainan bola voli (Dieter Beutelstahl, 2009: 8). Agar kecakapan bermain bola voli dapat ditingkatkan, maka teknik ini erat sekali hubungannya dengan kemampuan gerak kondisi fisik, teknik dan mental. Teknik dasar bola voli harus betul-betul dipelajari terlebih dahulu guna dapat mengembangkan mutu prestasi permainan bola voli. Penguasaan teknik dasar permainan bola voli merupakan salah satu unsur yang turut menentukan menang atau kalahnya suatu regu di dalam suatu pertandingan, di samping unsur-unsur kondisi fisik, teknik dan mental (Dieter Beutelstahl, 2009:9).

Pentingnya pengusaan teknik dasar permainan yang berhubungan dengan mengingat beberapa hal sebagai berikut:

1. Hukuman terhadap pelanggaran permainan yang berhubungan dengan kesalahan dalam melakukan teknik.
2. Karena terpisahnya tempat antara regu yang satu dengan regu yang lain, sehingga tidak terjadi adanya sentuhan badan dari pemain lawan, maka pengawasan wasit terhadap kesalahan teknik ini lebih seksama.
3. Banyaknya unsur-unsur yang menyebabkan terjadinya kesalahan teknik, antara lain : membawa bola, mendorong bola, mengangkat bola dan pukulan rangkap.
4. Permainan bola voli adalah permainan cepat, waktu untuk memainkan bola sangat terbatas, sehingga penguasaan teknik yang kurang sempurna akan memungkinkan timbulnya kesalahan teknik yang lebih besar.
5. Teknik yang tinggi hanya dimungkinkan kalau pengusaan teknik dasar yang tinggi dalam bola voli cukup sempura (M. Maryanto dkk., 2006 : 113).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

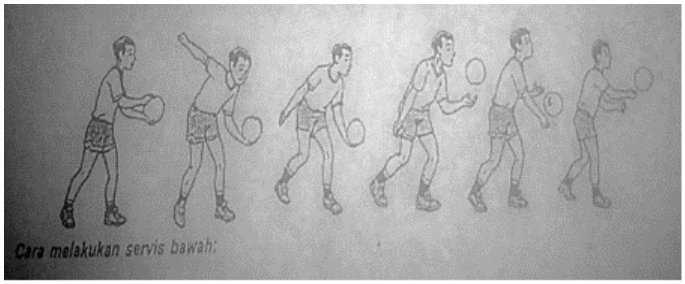
Permainan bola voli adalah cabang olahraga permainan yang sifatnya beregu dalam memainkannya, sehingga kemampuan teknik dasar dan kerja sama dalam regu sangatlah penting (Suharna HP., 2004: 27). Selain persyaratan teknik dan kerja sama regu dalam setiap permainan juga dipengaruhi oleh kondisi fisik yang baik pula. Untuk menyiapkan kondisi fisik yang teratur dan disesuaikan dengan perkembangan pembinaan teknik permainan bagi pemain itu sendiri. Penelitian ini sedikit banyak akan mengungkap teknik dasar permainan bola voli, (Suharna HP., 2004: 13) dalam bukunya "Dasar-Dasar Permainan Bola Voli", menyebutkan tentang teknik-teknik dasar permainan bola voli yang meliputi berikut ini

2.1.6.1 *Servis*

Teknik dasar Servis bola voli adalah merupakan serangan pertama kali bagi regu yang melakukannya, dan sekaligus merupakan tanda dimulainya permainan bola voli (Dieter Beutelstahl, 2009: 8). Teknik dasar Servis bola voli ini terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

2.1.6.1.1 Servis Bawah

Servis bawah atau servis pukulan dari bawah. Menurut M.Yunus (1992:68-69), pada mulanya servis hanya pukulan pembuka untuk memulai suatu permainan, namun jika ditinjau dari sudut taktik sudah merupakan suatu serangan awal untuk mendapat nilai agar suatu regu berhasil meraih kemenangan pertama. Langkah – langkah yang perlu diperhatikan dalam servis bawah adalah : (a) Kaki kiri ke depan, (b) Badan serong ke kanan, (c) Tangan kiri memegang bola, (d) Tangan kanan diayun ke belakang dan bola dipukul. ada beberapa macam, yaitu: (1) Servis bawah normal, (2) Servis bawah memotong (cutting), dan (3) Servis bawah mengapung.



Gambar 2.1
Teknik Servis Bawah (Sumber: Lks Ratih, Smp)

2.1.6.1.2 Servis Atas

Servis atas atau servis pukulan dari atas Servis atas adalah cara memukul bola dengan menggunakan tangan dari atas arah kepala, sebagai usaha untuk menghidupkan bola dalam permainan bolavoli. Pengukuran servis atas menggunakan Tes kecakapan bolavoli dari French-Cooper yaitu dengan pemain berdiri pada daerah servis lapangan seberang, melakukan servis sebanyak 10 kali dihitung pada saat bola jatuh pada kotak sasaran kemudian hasilnya dijumlahkan sebagai hasil akhir. (suharno HP, 1979: 69). ada beberapa macam, yaitu : (1) servis tenis, (2) servis mengapung, (3) servis cekis.

Gambar 2.2
Teknik Servis Atas (Sumber: Lks Ratih Smp)

2.1.6.2 Passing

Passing adalah upaya seseorang pemain dalam permainan bola voli dengan cara menggunakan teknik tertentu, yang tujuannya adalah untuk

mengoperasikan bola yang dimainkannya itu kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri (Suharno HP., 2001: 26). Teknik dasar Passing terdiri atas : (1) Passing bawah, (2) Passing atas

2.1.6.2.1 Passing Bawah

Passing bawah atau operan bola voli dari bawah, Teknik passing bawah merupakan teknik dasar dalam permainan bolavoli yang harus dipelajari. Teknik passing bawah (*underhand passing*) biasanya menjadi teknik pertama yang digunakan tim. Teknik pass bawah ini digunakan untuk menerima servis, smash, menerima bola yang setinggi pinggang ke bawah dan mengambil bola yang memantul dari net. ada dua macam, yaitu: (a) Passing bawah dua tangan, (b) Passing bawah satu tangan.

Gambar 2.3
Teknik Pas Bawah (Sumber: Lks Ratih, Smp)

2.1.6.2.2 Passing Atas

Passing atas atau operan bola voli dari bawah. teknik passing atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan tangan membentuk mangkuk *hamper* saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit ditekuk hingga di muka setinggi hidung. Sudut antara siku dan badan kurang lebih 45 derajat. Bola disentuhkan dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan ada empat macam, yaitu :

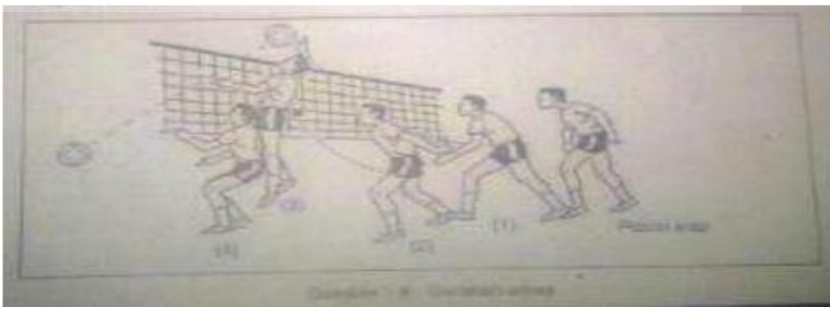
Gambar 2.4
Teknik Pas Atas (Sumber: Lks Ratih smp)

2.1.6.3 Umpan atau *Set-Up*

Umpan atau Set-Up adalah usaha menyajikan bola kepada teman seregunya yang diharapkan agar dapat digunakan untuk menyerang ke lapangan lawan atau terhadap regu lawan untuk memenangkan poin (Suharna HP., 2004: 30). Teknik dasar umpan atau set-up terdiri atas: (1) Umpan normal, (2) Umpan setengah normal atau semi, (3) Umpan dengan dorongan cepat (*push),* dan (4) Umpan cepat (*pool).*

2.1.6.4 Smash atau *Spike*

Smash atau spike yaitu tindakan pukulan terhadap bola lurus ke bawah, sehingga bola akan bergerak dengan cepat dan menukik melewati atas jaring menuju ke lapangan lawan (Suharna HP., 2004: 14). Smash ini terdiri atas beberapa macam antara lain: (1) Smash normal, (2) Smash setengah normal, (3) Smash dengan dorngan cepat (push), (4) Smash Cepat (*pool),* dan (5) Smash cekis.



Gambar 2.5
Teknik Semes atau Spike (Sumber: Tim Lks Ratih Smp)

2.1.6.5 Bendungan atau *Block*

Bendungan atau *block* adalah usaha menahan serangan lawan atau smash, dengan cara membendung bola smash tersebut di depan jaring atau net (Suharna HP., 2004: 39). Bendungan atau blok ini terdiri atas : (1) bendungan tunggal, (2) bendungan berkawan. Teknik permainan pada cabang-cabang olahraga selalu berkembang sesuai dengan perkembangan pengetahuan teknologi, ilmu gerak, peraturan pertandingan dari ilmu-ilmu yang lain. Perubahan teknik ini sering terjadi pada permainan bola voli.

Gambar 2.6
Teknik Bendungan atau Blok (Sumber: Lks Ratih smp)

2.1.7 Penelitian Pengembangan

Penelitian pendidikan dan pengembangan, yang lebih kita kenal dengan istilah Research and development (R & D). Strategi untuk mengembangkan suatu produk pendidikan oleh Borg & Gall (1983) dalam bukunya (Punaji Setyosari 2010:194) disebut sebagai penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga sesuatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga research-based development. Dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan ini memang hadir belakangan dan merupakan tipe atau jenis penilitian yang relatif baru (2010:194).

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) dalam

bukunya (Punaji Setyosari 2010:194) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu Gall & Borg, 2003 dalam buku (Punaji Setyosari, 2010:195).

Pengembangan berbeda dengan penelitian pendidikan karena tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan dari serangkaian uji coba, misalnya melalui perorangan, kelompok kecil, kelompok sedang dan uji lapangan kemudian dilakukan direvisi dan seterusnya untuk mendapatkan hasil atau produk yang memadai atau layak dipakai (2010:199).

2.1.8 Prinsip-Prinsip Pengembangan

Prinsip-prinsip pengembangan pembelajaran yang dimaksud pembelajaran yang bermanfaat untuk menyiapkan suatu proses pembelajaran secara tepat danmemadai, penyajikan pembelajaran secara efektif dan efisien, serta melakukan evaluasi untuk pembelajaran tersebut. Berikut prinsip pengembangan pembelajaran :

1) *Recency*, menunjukkan bahwa sesuatu yang dipelajari atau diterima pada saat terakhir adalah yang paling diingat oleh peserta didik.
2) *Appropriatenes* (kesesuaian), mengatakan bahwa secara keseluruhan, baik itu pelatihan, informasi, alat-alat bantu yang dipakai, studi kasus, dan materialmaterial lainnya harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta/partisipan.
3) *Motivation* (motivasi), mengatakan bahwa pastisipan/peserta harus punya keinginan untuk belajar, dia harus siap untuk belajar, dan harus punya alasan untuk belajar.
4) *Primacy* (menarik perhatian di awal sessi), mengatakan bahwa hal-hal yang pertama bagi peserta biasanya dipelajari dengan baik, demikian pula dengan kesan pertama atau serangkaian informasi yang diperoleh dari pelatih betul-betul sangat penting.
5) 2-Way *Communication* (komunikasi dua arah), menekankan bahwa proses pembelajaran meliputi komunikasi dengan peserta didik.
6) *Feedback* (umpan balik), menunjukkan bahwa fasilitator dan peserta membutuhkan informasi satu sama lain.
7) *Active Learning* (belajar aktif), menunjukkan bahwa peserta belajar lebih giat jika mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
8) *Multiple-Sense Learning*, mengatakan bahwa belajar akan jauh lebih efektif jika partisipan menggunakan lebih dari satu dari kelima inderanya.
9) *Exercise* (latihan), mengindikasikan bahwa sesuatu yang diulang-ulang adalah yang paling diingat.

Kesimpulannya bahwa prinsip-prinsip Pengembangan ini berkaitan dengan pendidikan. Prinsip-prinsip ini perlu diperhatikan pada saat mulai proses

pembelajaran, hal ini akan mudah tercapai tujuan dari pembelajaran dan pembelajaran menjadi pembelajaran yang efektif dan efisien.

2.1.9 Permainan *Lolip-up*

Permainan *Lolip-up* ini merupakan permainan bola voli yang menggunakan lapangan di sekitar sekolah yang di buat lapangan modifikasi dalam permainan Lolip-up dengan menggunakan tali rafia, batu bata, dan ring, ring sebagai alat mendapatkan point, siswa melakukan *servis atas* bola voli untuk memulai pertandingan, bola jatuh di daerah area ujung luar lapngan, dan *passing atas* bola voli dalam memasukkan bola. masing-masing tim terdiri dari 6 pemain, Yang mana di sekitar lingkungan sekolah SMP Negeri 2 ampelgading terdapat lapangan untuk bermain permainan Lolip-up ini.

2.1.9.1 Peraturan Permainan *Lolip-up*

Fasilitas maupun peraturan-peraturan yang telah dimodifikasi untuk dijadikan sebagai acuan pengembangan model permainan bola voli.

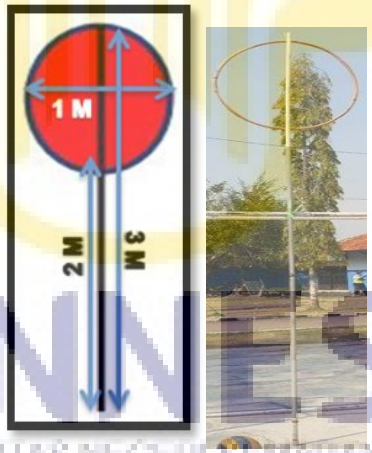
2.1.9.1.1 Fasilitas Dan Peralatan

No	Fasilitas dan Perlatan
1	**Lapangan yang dimodifikasi dalam permainan bola voli Lolip-Up** Gambar 4.1 Lapangan dalam permainan Lolip-Up

Gambar 4.2
Keterangan Lapangan Dalam Permainan Lolip-Up.

Tidak harus menyesuaikan ukuran lapangan, bisa menyesuaikan kondisi lingkungan, atau luas halaman dan luas lapangan. Namun untuk kepastian ukuran lapangan permainan bola voli Lolip-up sama dengan lapangan bola voli standar, namun untuk jarak ukuran 3 garis yang berada ditengah lapangan dengan garis tepi lapangan pada permainan bola voli Loli-up, berbeda dengan lapangan standar bola voli standar atau pada umumnya. Yaitu.

a. Luas daerah bertahan dan daerah serang (warna hijau) : 6 M X 4 M
b. Luas daerah ruang rebut (daerah warna kuning) : 6 M X 5 M
c. Luas Lapangan permainan bola voli Lolip-Up : 18 M X 6 M

2	**Bola Yang Dimodifikasi Dalam Permainan *Lolip-Up*** Gambar 4.3 Bola Yang Digunakan Dalam Permainan Lolip-Up Bola yang digunakan untuk permainan Lolip-Up adalah bola yang lain seperti: bola plastik, bola sepak. Sebagai pengganti bola voli. Atau bola yang dikhususkan untuk permainan bola Lolip-up. Yang membedakan dengan bola ini adalah beban bola dalam permainan bola voli Lolip-up.
3	**Ring Atau Tempat Mencetak Point Dalam Permainan Lolip-Up**  Gambar 4.4 Tempat mendapatkan Point dalam permainan Lolip-Up Dalam sasaran utama mencetak point dengan melakukan passing atas ke ring, ring dibuat menggunakan hola-hop dan kayu ataupun bambu yang di tengah hola-hop. a. Tinggi tiang : 2 M b. Ukuran Hola-hop : 1 M X 1 M

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4	**Jumlah Pemain Dalam Permainan Bola Voli Lolip-Up** jumlah pemain dalam permainan bola voli *Lolip-Up* adalah 6 orang, dari setiap timnya, dan dalam permainan ini ada 2 tim yang akan bermain, dari setiap satu timnya di gunakan untuk sebagai penjaga gawang, untuk menghalangi lawan mendapatkan point.
5	**Teknik Dasar Dalam Permainan Bola Voli Lolip-Up** Didalam permainan bola voli Lolip-up, digunakan tehnik dasar bola voli, Tehnik bola voli yang digunakan dalam permainan bola voli Lolip-up ada 2 teknik yang digunakan, yaitu : 1) Servis *Teknik dasar Servis* bola voli yang digunakan dalam permainan Lolip-Up adalah servis atas maupun bawah, teknik dasar servis bola voli ini di gunakan saat pertama main, bola masuk maupun tidak masuk, dan karena bola dari lawan jatuh bola jatuh di daerah garis luar pertahanan lapangan a. Servis atas Teknik dasar Servis atas bola voli digunakan dalam permainan bola voli Lolip-up, Teknik dasar Servis atas a digunakan dalam Permainan Lolip-up Saat pertama mulai permainan, bola jatuh di area luar ujung lapangan, lawan menjatuhkan bola di area ujung luar lapangan lawanya. ada beberapa macam, yaitu : servis smash, servis mengapung dan servis tenis 2) Passing Teknik dasar *passing* bola voli digunakan dalam permainan bola voli Lolip-up, *passing* yang digunakan dalam permainan Lolip-Up adalah passing atas dan passing bawah, namun yang sering digunakan dalam

	permainan Lolip-Up adalah passing atas. Serta passing atas juga digunakan dalam mendapatkaan point. a. Passing Atas Teknik dasar *passing atas* bola voli digunakan dalam permainan bola voli Lolip-up, teknik dasar *passing atas* digunakan untuk mengumpan temanya, saat bola keluar di garis samping luar lapangan, dan saat akan memasukan bola ke ring b. Passing Bawah Teknik dasar *passing bawah* bola voli digunakan dalam permainan bola voli Lolip-up, teknik dasar *Passing bawah* digunakan saat bola akan menyentuh lantai maupun jatuh ke bawah, dan saat bola menyentuh bola bawah baru 1X boleh menggunkan passing bawah

2.1.9.1.2 Peraturan Permainan

1) Pemain hanya boleh menggunakan servis, passing atas di gunakan untuk mengontrol bola, dan mengumpan bola, passing bawah digunakan untuk mengontrol bola, tidak boleh untuk mengumpan ke temanya.
2) ketika bola jatuh ke lantai 1X maka boleh di ambil, dengan menggunakan passing bawah, tidak boleh diambil menggunnakan passing atas, dan bola jatuh ke lantai 2X, maka bola dinyatakan keluar.
3) Bola keluar lapangan, maka di ambil dan di umpankan ketemanya menggunakan passing atas.
4) Bola keluar dan jatuh diujung lapangan tim ungu, oleh tim ungu maka di ambilkan dan di umpankan di samping lapangan oleh pemain tim biru.

5) Ketika pemain baru 1X sentuh bola, maka tidak boleh di rebut, dan ketika pemain sudah 2X sentuh, maka lawan hanya boleh menghalangi dan memotong arah lajur bola
6) Didaerah tengah atau daerah rebut bola hanya boleh 4 pemain, 2 pemain dari tim biru dan tim ungu, tidak boleh dari tim 3 orang pemain tim biru dan 1 pemain tim ungu, begitu juga sebaliknya
7) Di daerah lingkar atau yang disebut ruang bebas hanya boleh satu orang dan tidak boleh diganggu.
8) Rotasi pemain pada permainan Lolip-Up bebas.

2.1.9.1.3 Perlengkapan Pemain

1) Memakai seragam olahraga.
2) Memakai celana olahraga pendek.
3) Memakai kaos kaki.
4) Memakai spatu olahraga

2.1.9.1.4 Lama Permainan Dan Permulaan Permainan

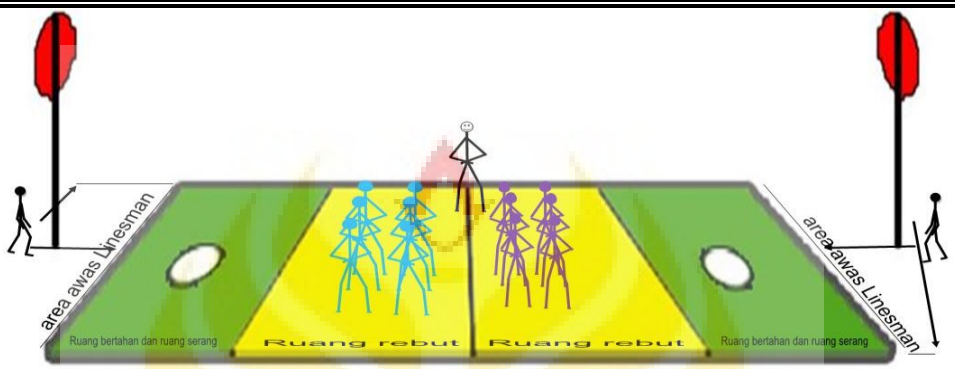
1) Waktu permainan 1 X 15 menit
2) Untuk memulai pertandingan dilakukan suit atau lempar *koin* keatas oleh wasit.
3) Servis pertama kali dari ujung lapangan, dilakukan dari tim yang mendapatkan bola pertama main, Servis selanjutnya dilakukan dari ujung lapangan lawan, ketika bola masuk maupun tidak masuk kedalam ring lawan.
4) Jika terjadi gol maka *point*, bola masuk ke dalam ring.
5) Wasit, wasit pemimpin jalnya pertandingan
6) Linesman, Linesman mengawasi bola keluar lapangan, bola jatuh 1X atau 2X didalam lapangan, bola masuk ring maupun tidak masuk ring

2.1.9.1.5 Cara mencetak Point Dalam permainan Bola Voli Lolip-up

1) Pemain memasukkan bola di daerah lingkaran atau yang di sebut ruang bebas

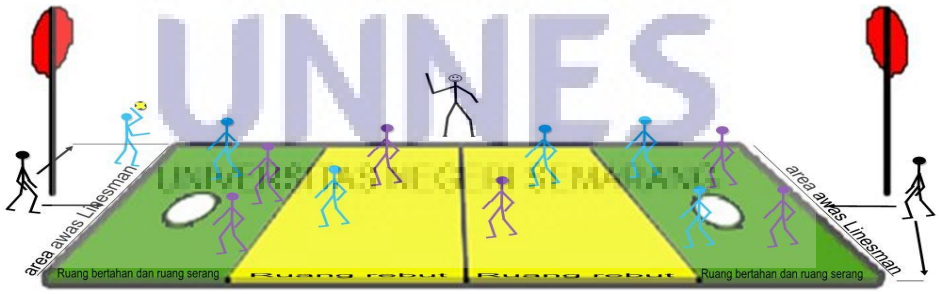
2) Pemain boleh memasukkan bolaa di daerah serang lawan.

2.1.9.1.6 Deskripsi Permainan Bola Voli Lolip-Up



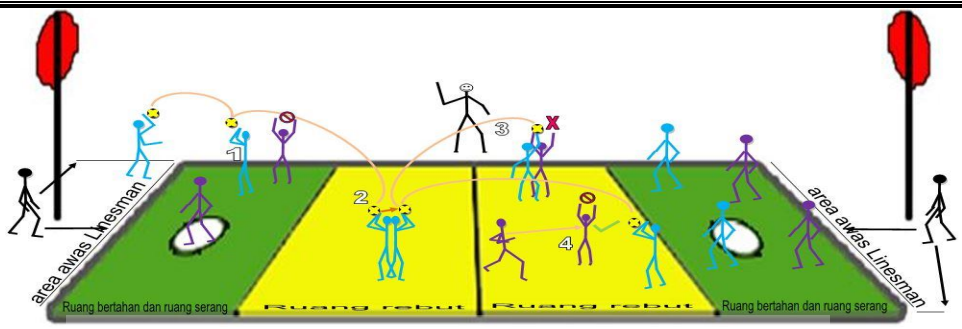
Gambar 4.5
Cara pertama permainan Lolip-Up

1. Berdoa dahulu sebelum memulai permainan Lolip-Up, perwakilan dari masing-masing tim untuk bersalaman dahulu, di wakilkan kapten tim biru dan tim ungu Dalam permainan *Lolip-Up.* permainan *Lolip-Up* mengunakan teknik dasar servis ketika memulai dan teknik dasar passing atas bola voli diberikan satu kali sentuh yaitu dengan teknik dasar passing atas bola voli.



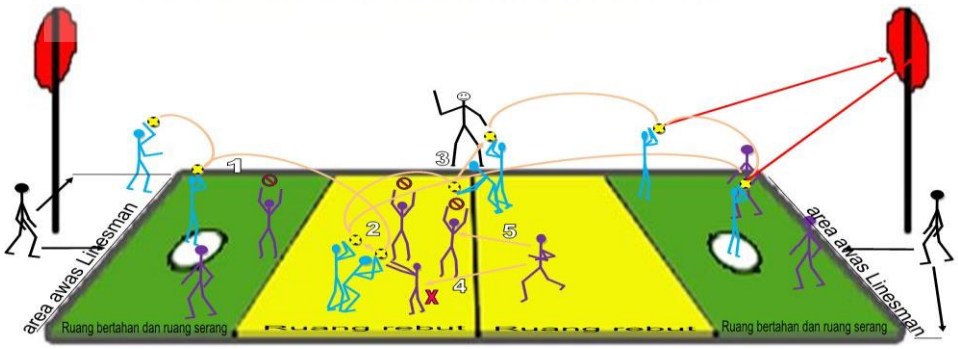
Gambar 4.6
Cara kedua permainan Lolip-Up

2. tim yang mendapatkan bola terlebih dahulu servis atas maupun servis bawah namun menunggu bunnyi peluit. Kemudian masing-masing tim menempatkan posisi. Pemain yang berada di daerah ruang rebut (daerah warna kuning), dari setiap tim maksimal 2 orang pemain.



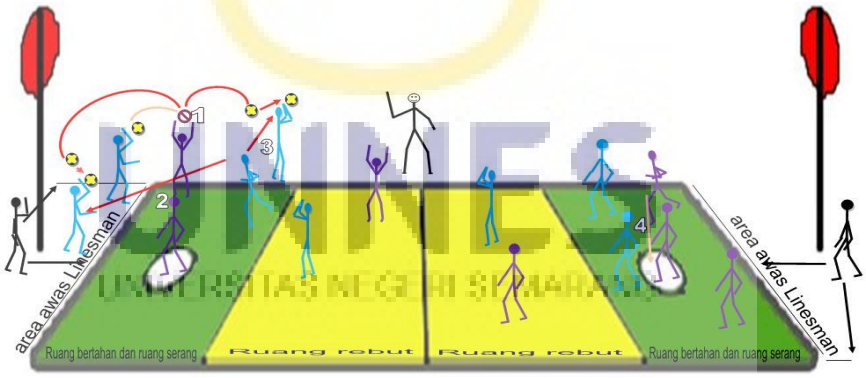
Gambar 4.7
Cara ketiga permainan Lolip-Up

3. pada angaka No.1 : tim biru memulai servis ke teman satu timnya, saat tim biru akan mengumpankan bola, dengan cara passing atas di hadang dan direbut, pergerakan pada daerah serang maupun bertahan, hanya melangkah satu kali, tidak boleh lebih dari satu langkah. Pada angka No.2 ketika pemain tim biru mendapatkan bola dari teman satu timnya. akan mengumpan temanya dan berada di daerah rebut (No.3 dan No.4). pada No.3 : tanda **X** adalah tanda salah, pemain tidak boleh merebut ataupun menyentuh badan hanya boleh di halangi maupun menghalangi, dan jika pemain dengan sengaja merebut bola, dan terjadi *Body contact* dan wasit membunyikan peluit memberikan sebuah peringatan, jika dilakukan maka kedua pemain tersebut harus keluar dari lapangan. Pada No.4 ketika pemain tim ungu akan menghalangi maupun memotong bola dari pemain tim biru, ketika pemain tim biru sudah passing atas 2x.



Gambar 4.8
Cara keempat permainan Lolip-Up

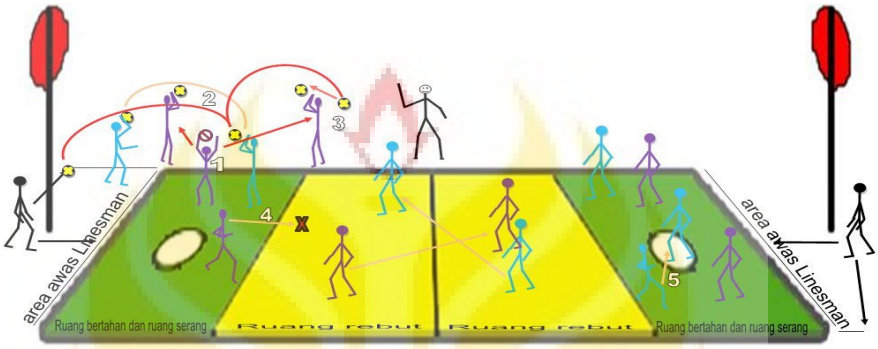
4. pada angka No.1 : tim biru akan memulai servis kemudian teman tim biru berada di dalam tempat bebas dalam 5 detik (lingkaran) tidak boleh di dekati dan tidak boleh di rebut. Pada angka No.2 :pemain tim biru sudah passing atas 2X barulah tim ungu boleh memotong maupun menghalangi. Pada angka No.3 : ketika bola akan jatuh berada di bawah, boleh menggunakan passing bawah, kemudian diangkat ke atas barulah memakai passing atas untuk mengumpan temanya. Pada angka no.4 :tanda **X** adalah tanda salah, saat tim biru sedang passing bawah, pemain tim biru hanya boleh menghalangi dan memotong lajur bola. Pada angka No.5 :pemain dari tim ungu tidak boleh merebut bola maupun menyentuh badan dari pemain yang sedang passing atas 2X, dan jika pemain dengan sengaja merebut bola dan wasit membunyikan peluit memberikan sebuah peringatan, jika 2X dilakukan secara terpisah maupun berulang-ulang, maka pemain tersebut harus keluar dari lapangan selama 2 menit



Gambar 4.9
Cara kelima permainan Lolip-Up

5. Pada No.1 : pemain tim biru servis di halangi, pemain tim ungu mengenai namun bola keluar. Pada angka No.2 : bola keluar di daerah tim biru. garis luar lapangan, maka tim biru mengambil bola dan mengumpan dengan menggunakan teknik dasar servis bola voli. Pada No.3 : bola keluar di

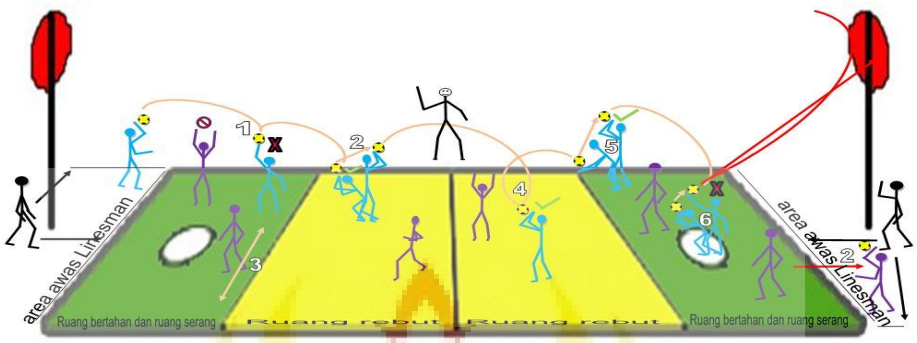
daerah samping garis luar lapangan maka tim biru mengambil bola dan mengumpan dengan menggunakan teknik dasar passing atas bola voli. Pada No.4 : tim biru sengaja keluar dari daerah ruang lingkaran bebas, kemudian tim ungu lari menuju dan menempati daerah ruang lingkaran bebas.



Gambar 4.10
Cara keenam permainan Lolip-Up

6. Pada No.1 : pemain dari tim biru servis di halangi tim ungu, kemudian bola melewati tim ungu, dan tim biru menerima bola, namun bola keluar. Pada No.2 : bola keluar di daerah tim biru luar garis serang dan bertahan, maka tim ungu mengambil bola dan mengumpan dengan menggunakan teknik dasar passin atas bola voli. Pada No.3 : bola keluar di daerah samping garis luar lapangan maka tim ungu mengambil bola dan mengumpan bola dengan menggunakan teknik dasar passing atas bola voli. Pada No.4 : tanda **X** adalah tanda salah. pemain dari tim biru lari menuju daerah rebut dengan sengaja maupun tidak sengaja, dan wasit membunyikan peluit memberikan sebuah peringatan jika 2X dilakukan secara terpisah maupun berulang-ulang, maka pemain tersebut harus keluar dari lapangan selama 2 menit, karena di daerah rebut maupun daerah kuning, maximal 2 orang pemain dari tim biru dan 2 orang prmain dari tim ungu. Pada No.5 : pemain dari tim ungu

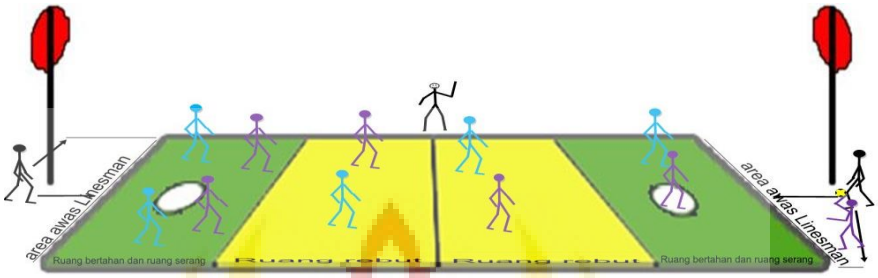
yang semula berada di daerah ruang lingkaran bebas sengaja keluar, kemudian pemain dari tim biru lari menuju daerah ruang lingkaran bebas.



Gambar 4.11
Cara ketujuh permainan Lolip-Up

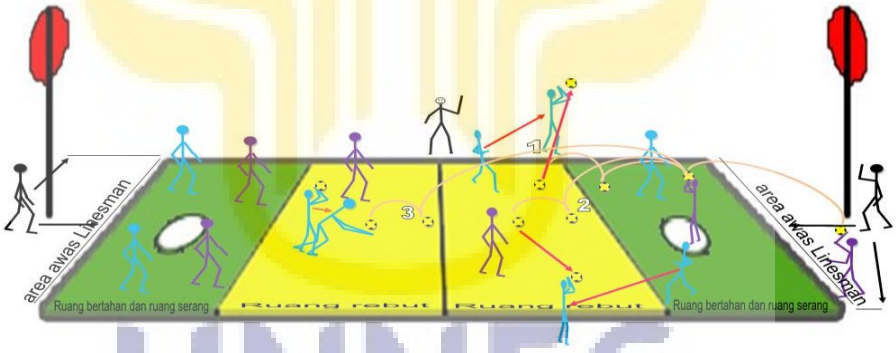
7. Pada No.1 : tanda **X** adalah tanda salah, pemain dari tim biru tidak boleh menggunakan satu tangan untuk umpan ke teman maupun untuk menguasai bola, ketika menerima bola dan jika pemain dengan sengaja memakai satu tangan dan wasit membunyikan peluit memberikan sebuah peringatan, jika 2X dilakukan secara terpisah maupun berulang-ulang, maka pemain tersebut harus keluar dari lapangan. Pada No.2 : pemain dari tim biru memakai passing bawah ketika bola akan jatuh atau akan berada di bawah, kemudian passing atas untuk di umpankan ke temanya. Pada No.3 :pemain tim ungu berada di daerah ruang serang dan bertahan atau berada di daerah hijau, boleh ke sana kemari, namun hanya boleh satu langkah. Pada No.4 : tim biru langsung umpan ke temanya dengan menggunakan passing atas, passing bawah tidak boleh digunakan untuk mengumpankan ketemannya. Pada No.5 : bola akan jatuh langsung seketika tim biru menggunakan passing bawah, dan passing atas untuk umpan ketemannya. Pada No.6 tanda **X** adalah tanda salah, bola akan jatuh langsung seketika tim biru menggunakan passing bawah, kemudian tim biru dengan sengaja memakai satu tangan untuk memasukan bola ke ring, dan wasit

membunyikan peluit memberikan sebuah peringatan jika 2X dilakukan secara terpisah maupun berulang-ulang, maka pemain tersebut harus keluar dari lapangan



Gambar 4.12
Cara kedelapan permainan Lolip-Up

8. ketika bola tidak masuk maupun masuk, maka tim ungu servis dari ujung daerah lapangan sendiri, sebelumnya menunggu bunyi peluit tanda mulai service. Dan semua pemain menempatkan posisinya masing-masing,



Gambar 4.13
Cara kesembilan permainan Lolip-Up

9. pada No.1 : saat tim ungu akan servis ke teman satu tim, bola yang di servis ke temanya melewati dan jatuh di dalam lapangan menyentuh lantai 2X secara langsung, maka tim biru mengambil dan mengumpan di daerah luar yang dekat dengan daerah bola jatuh. Pada No.2: ketika bola yang di umpakan dengan menggunakan servis dari ujung lapangan tim ungu, dan diterima temanya yang berada di daerah tempat bebas dan kemudian jatuh di tengah, di dalam lapangan menyentuh lantai 2X secara langsung, karena bola terlalu tinggi maupun belum siap, maka tim biru bebas memilih samping

garis luar lapangan yang untuk mengumpan bola dari luar lapangan, dengan menggunakan teknik dasar passing atas. Pada No.3: ketika bola yang di umpakan dengan menggunakan servis dari ujung lapangan tim ungu, dan diterima temanya yang berada di daerah tempat bebas dan kemudian jatuh di tengah, di dalam lapangan menyentuh lantai 1X secara langsung kemudian bola akan jatuh untuk 2X, dan pemain tim biru dengan cepat menggunakan passing bawah, kemudian akan di umpankan ke temanya dengan menggunakan teknik dasar passin atas bola voli

2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan kompetensi Penjas saat ini adalah perlu adanya pengembangan model pembelajaran Penjas yang dikembangkan sesuai dengan kondisi pada saat ini yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran. melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasam emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah menengah pertama, siswa diharapkan mampu mempraktikkan gerakan dasar dari permainan bola besar dengan pembelajaran yang dikembangkan dan dimodifikasi. Sehingga tujuan

pendidikan jasmani yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor dapat tercapai

Berdasarkan karakteristik pada usia siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), dalam membelajarkan suatu keterampilan olahraga disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya. Pendekatan bermain merupakan suatu metode pebelajaran yang dikonsep dalam bentuk permainan. Dengan bermain hasrat gerak anak terpenuhi, namun di dalamnya terkandung unsur pembelajaran.

Bermain merupakan dunia anak. Mereka haus akan gerak. Dengan bermain mereka menjadi tangkas. Bukan hanya itu, melalui bermain mereka dapat mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Karena itu pula, keterampilan mereka menjadi berkembang. Mereka akan kuasai dengan baik aneka keterampilan dasar, seperti melompat, melempar, menggantung, berlari dan lain-lain. Keterampilan mereka bertambah kaya. Kelak kesemua inilah yang akan menjadi landasan kuat bagi keterampilan dalam hidup sehari-hari, termasuk keterampilan olahraga.

Melalui permainan yang menarik, siswa akan mengikuti pembelajaran penjasorkes dengan perasaan yang senang, bersemangat dan tidak jenuh. Oleh karena itu guru penjas harus lebih kreatif dalam menciptakan permainan-permainan bagi siswa dalam pembelajarannya. Untuk menciptakan permainan yang menarik, dapat dilakukan dengan cara memodifikasi peraturan, alat bahkan menggabungkan permainan olahraga yang sudah ada.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pada kenyataanya dalam proses pembelajaran permainan bola besar khususnya bola voli di sekolah masih menggunakan peraturan baku, dan belum menggunakan model pembelajaran melalui permainan yang menarik, sehingga masih banyak dijumpai anak-anak yang merasa tidak senang, bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan model pembelajaran yang sesuai yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran penjasorkes khususnya permainan bola voli. Selain itu guru harus bisa lebih peka terhadap sarana dan prasarana yang kurang lengkap sehingga guru harus sebisa mungkin memodifikasi permainan agar proses belajar mengajar tetap berjalan.

Pengembangan model permainan *Lolip-up* diharapkan mampu membuat anak menjadi lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan dan memberikan adanya minat belajar yang tinggi pada siswa ketika mengikuti pembelajaran bola voli di sekolah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pembelajaran bola voli dengan permainan Lolip-Up yang berdasarkan data pada saat ujicoba skala kecil 12 siswa kelas VIII dan ujicoba skala besar. 36 siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading kabupatan Pemalang.

Berdasarkan hasil analisa statistik deskriptif presentase maka didapat hasil penelitian dalam skripsi, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Produk model permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan Lolip-up dapat dipraktikan kepada subyek uji coba. hal itu berdasarkan hasil analisi data dari evaluasi ahli penjas didapat rata-rata prosentase 82,67%, evaluasi ahli pembelajaran I didapat prosentase 81,33%, dan evaluasi ahli pembelajaran II di dapat prosentase 80%, maka hasil rata-rata dari penilaian mereka (keseluruhan ahli) adalah 81,33%. Berdasarkan Kriteria penilaian evaluasi ahli yang ada, maka produk permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan Lolip-up ini telah memenuhi kriteria “Baik”, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang 2015
2. Produk model permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan Lolip-up dapat dgunakan bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang Tahun 2015. Hal itu berdasarkan hasil analisi data uji coba kelompok kecil didapat prosentase

80,21%, dan hasil analisis data uji kelompok besar 86,11%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan Lolip-up, telah memenuhi kriteria “Baik”, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang Tahun 2015

3. Produk model permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan Lolip-up dapat dgunakan bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading Kabupaten Pemalang Tahun 2015. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba Kuesioner penelitian pada kelompok kecil didapat prosentase 80,77%, dan hasil analisis data uji coba kuesioner pada kelompok besar 86,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan Lolip-up, telah memenuhi kriteria “Baik”, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading kabupaten pemalang Tahun Pelajaran 2015
4. Produk model permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan Lolip-up dapat meningkat aktifitas gerak siswa dan juga meningkatkan gairah siswa untuk bermain bola voli, jika dilihat dari pengukuran denyut nadi, terdapat peningakatan denyut nadi sebelum melakukan aktifitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktifitas. Berdasarkan peningkatan tersebut maka permainan bola voli yang dimodifikasi dalam bentuk permainan Lolip-up, dapat meningkatkan aktifitas gerak siswa kelas VIII Sekolah Menegah Pertama (SMP) Negeri 2 Ampelgading Kabupaten pemalang Tahun 2015

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan

saran-saran sebagai berikut:

1) Bagi guru yang mengalami kesulitan dalam peningkatan passing atas, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengatasi masalah tersebut.
2) Bagi Guru penjasorkes harus mampu mengembangkan kreatifitas dan inovasinya untuk menciptakan model-model pembelajaran yang menyenangkan dan tetap berpedoman pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3) Permainan Lolip-up bentuk dari salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran bola voli yang sebenarnya.
4) Permainan Lolip-up dapat digunakan sebagai variasi untuk menghilangkan kejenuhan, kebosanan terhadap pelatihan permainan bola voli yang sebenarnya.
5) Diharapkan muncul model-model pembelajaran baru yang dapat digunakan untuk pembelajaran bola voli pada anak kelas VIII Sekolah Menegah pertama (SMP).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Daftar Pustaka

Ateng, A.K. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani.* Jakarta:Depdiknas.

Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas

Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.

Bahagia, Yoyo dan Suherman, Adang. 2000. *Prinsip - prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.

Brog, WR. & Gall, M.D. 1979. Education Research : An Introduction. 3rd Ed London

Darsono,. 2000. *Belajar pembelajaran*. Semarang. Ikip Semarang Press.

Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Model Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.

Harsuki. 2004. *Perkembangan olahraga terkini kajian para pakar*. Jakarta : raja grafindo persada.

http://artimodelpembelajarn.google.co.id

http://mcdens.blogspot.com/search/label/PrinsipPengembanganPembelajaran:

http://one.indoskripsi.com

Lutan, Rusli. 2002. *Olahraga dan Etika: Fair Play*. Jakarta: Depdiknas

Mohamad Ali. 1987. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi. Bandung* Angkasa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mugiyo Hartono. 2010. *Manajemen Keolahragaan*. Semarang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Mulyasa. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset

Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.

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

Rusman.2010.*Model - Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyanto.2008.*Pengembangan dan Belajar Motorik.*Jakarta: Universitas Terbuka.

Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti

Soegiyanto, dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud

Sugiyono. 2009. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Universitas Semarang. 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program Strata 1 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Semarang*. Semarang : UNNES.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG