PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN *BALL SPIKE* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KARANGMANGGIS KECAMATAN BOJA KABUPATEN KENDAL TAHUN AJARAN 2015

SKRIPSI

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

oleh
Didiek Prabowo
6101411219

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

ABSTRAK

Didiek Prabowo. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Bola Voli Melalui Pendekatan Permainan Ball Spike Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangmanggis Kecamatan Boja Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2015.*Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.Pembimbing Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd.

Kata kunci: pengembangan, pembelajaran bola voli, melalui permainan *Ball Spike*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran permainan bola voli, terhadap minat bermain bola voli pada siswa kelas V SD dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah pengembangan model permainan *Ball Spike* dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SD Negeri Karangmanggis kecamatan Boja Kabupaten Kendal.Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa pengembangan model permainan *Ball Spike* dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V SD Negeri Karangmanggis Kecamatan Boja Kabupaten Kendal.

Metode penelitian yang digunakan yaitu: (1) melakukan penelitian dan pengumpulan data (*research and information*) yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) perencanaan *(planning),* (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal (uji coba skala kecil) uji coba skala kecil dengan menggunakan 8 subyek uji coba, satu ahli penjas, dan dua ahli pendidikan jasmani. Selama uji coba diadakan pengamatan dan pengedaran angket atau kuesioner bagi ahli pendidikan jasmani maupun subyek, (5) revisi uji skala kecil berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk awal, (6) uji coba lapangan skala besar yaitu dengan 20 subyek uji coba, (7) penyempurnaan produk akhir *(final produk reversion),* (8) implementasi yaitu melaporkan hasil dalam bentuk pengolahan data kuesioner atau angket.

Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba skala kecil didapat persentase sebesar 82,67% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba skala kecil didapat persentase sebesar 82,5% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba lapangan didapat persentase sebesar 89% (baik).

Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model permainan *Ball Spike* ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V SD Negeri Karangmanggis Kecamatan Boja Kabupaten Kendal. Saran bagi guru penjasorkes di sekolah dasar dapat menggunakan produk model permainan *Ball Spike* sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Peningkatan Pembelajaran Bola Voli Melalui Pendekatan Permainan *Ball Spike* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangmanggis Kecamatan Boja Kabupaten Kendall Tahun Ajaran 2015, telah disejui dan disahkan, pada:

Hari :

Tanggal :

Semarang,..... 2015

Mengetahui,	Menyetujui,
Ketua Jurusan PJKR	Pembimbing
Drs. Slugiyo Hartono, M. Pd.	Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd
NIP. 19610903 198803 1 002	NIP. 196103201984032001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, Saya:

Nama : Didiek Prabowo

NIM : 6101411219

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

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN *BALL SPIKE* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KARANGMANGGIS KECAMATAN BOJA KABUPATEN KENDAL TAHUN AJARAN 2015"

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

Semarang, Agustus 2015
Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
678EAADF467595380
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Didiek Prabowo
NIM. 6101411219

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Didiek Prabowo NIM 6101411219 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1. Judul Pengembangan Model Pembelajaran Bola Voli Melalui Pendekatan Permainan *Ball Spike* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangmanggis Kecamatan Boja Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2015 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Pengujii Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, 23 April 2015.

Panitia Ujian

Ketua	Sekretaris
Dr. H. Harry Pramono, M.Si.	**Supriyono, S.Pd, M.Or.**
NIP. 195910191985031001	NIP. 197201271998021001

Dewan Penguji

1. Drs.Tri Nurharsono, M.Pd. (Ketua)
   NIP. 196004291986011001

2. Dr. Rumini, S.Pd, M.Pd. (Anggota)
   NIP. 197002231995122001

3. Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd. (Anggota)
   NIP. 196103201984032001

v

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Tidak ada kata menyerah sebelum bertanding
- Keberhasilan tidak datang secara tiba-tiba, tapi karena usaha dan kerja keras

PERSEMBAHAN

Karya ilmiah ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT
2. Kedua orang tua saya : Bapak Trimono dan Ibu Khorijah, terima kasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang, serta nasehat dari Bapak dan Ibu.
3. kakak dan adik saya : Eva Trisna Setianing Atik dan Rivie Ardiansyah.
4. Maya Novi Astari, terima kasih atas segala dukungan, motivasi, do'a, cinta dan kasih sayang.
5. Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd, selaku dosen pembimbing, serta dosen-dosen FIK yang selalu memberikan bimbingan.
6. Teman-teman PJKR angkatan 2011 dan almamater FIK UNNES tercinta.
7. Teman-teman PPL dan KKN tercinta.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Bola Voli Melalui Pendekatan Permainan *Ball Spike* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangmanggis Kecamatan Boja Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2015. Dengan demikian penulis juga dapat menyelesaikan studi program Sarjana, di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga, diantaranya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M. Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pentunjuk, mendorong, membimbing, dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi.
5. Drs. Tri Nurharson, M.Pd, selaku ahli penjas permainan yang telah memberikan, petunjuk, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

6. Mursyid, S.Pd, selaku Kepala SD Negeri Karangmanggis yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Sulistianingsih, S.Pd dan Trimono, S.Pd selaku ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar yang dengan penuh kesabaran memberikan kritik, saran,dukungan, dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Siswa siswi kelas V SD Negeri Karangmanggis yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Ayah, Ibu, Saudaraku yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materil serta doa restu demi terselesaikannya skripsi ini.
11. Maya, Surkim, Eras, dan Supandi yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan bantuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

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

Semarang, Agustus 2015
Peneliti

Didiek Prabowo
NIM. 6101411219

DAFTAR ISI

			Halaman
HALAMAN JUDUL			i
ABSTRAK			ii
HALAMAN PERSETUJUAN			iii
PERNYATAAN			iv
PENGESAHAN			v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN			vi
KATA PENGANTAR			vii
DAFTAR ISI			ix
DAFTAR TABEL			xii
DAFTAR GAMBAR			xiii
DAFTAR LAMPIRAN			xiv
BAB I	PENDAHULUAN		1
1.1	Latar Belakang Masalah		1
1.2	Identifikasi Masalah		8
1.3	Pembatasan Masalah		8
1.4	Perumusan Masalah		9
1.5	Tujuan Penelitian		9
1.6	Manfaat Penelitian		9
BAB II	KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR		11
2.1	Kajian Pustaka		11
	2.1.1	Pengertian Pendidikan Jasmani	11
	2.1.2	Pengertian Belajar	13
	2.1.3	Tujuan Pendidikan Jasmani	15
	2.1.4	Karakteristik Anak Besar Usia 6-12 Tahun	16
	2.1.5	Bermain dalam Pendidikan	20
	2.1.6	Model Pembelajaran	22
	2.1.7	Permainan Bola Voli di SD	24
	2.1.8	Tujuan Permainan Bola Voli	28
2.2	Kerangka Berpikir		29

BAB III METODE PENGEMBANGAN 31
3.1 Model Pengembangan 31
3.2 Prosedur Pengembangan 32
3.2.1 Analisis Kebutuhan 33
3.2.2 Rancangan Produk 33
3.2.2.1 Karakteristik Permainan 33
3.2.2.2 Sarana dan Prasarana Permainan *Ball Spike* . 35
3.2.2.3 Peraturan dan Cara Bermain Permainan *Ball Spike* 37
3.2.2.4 Cara Bermain *Ball Spike* Yaitu: 38
3.2.3 Uji Coba Produk Skala Kecil 38
3.2.4 Revisi Produk Pertama 39
3.2.5 Uji Coba Skala Besar 39
3.2.6 Revisi Produk Akhir 39
3.2.7 Hasil Akhir 39
3.3 Subjek Uji Coba 40
3.4 Jenis Data 40
3.5 Instrumen Pengumpulan Data 40
3.6 Teknik Analisis Data 43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 44
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil 44
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan 44
4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal 45
4.1.3 Validasi Ahli 51
4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal 51
4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli 52
4.1.3.3 Revisi Draf Produk Awal 55
4.2 Analisis Data Pada Uji Coba Skala Kecil 55
4.2.1 Pengukuran Kualitas Produk 63
4.3 Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil 66
4.4 Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil 74
4.4.1 Draf Permainan Setelah Uji Coba Skala Kecil 74
4.4.1.1 Sarana dan Prasarana 75
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan 76

4.5.1 Pengukuran Kualitas Produk 77
4.6 Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan 77
4.7 Prototipe Produk 83
4.7.1 Ranah yang Terkandung dalam Permainan *Ball Spike*. 84
4.7.2 Kelebihan Produk Permainan *Ball Spike* 84
4.7.3 Kelemahan Produk Permainan *Ball Spike* 84

BAB V PENUTUP 85
5.1 Simpulan 85
5.2 Saran 87
DAFTAR PUSTAKA 89
LAMPIRAN 90

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

1.1 Nilai Mata Pelajaran Bola Voli Siswa Kelas V 6

3.1 Faktor,Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli..... 41

3.2 Skor Jawaban Kuesioner 42

3.3 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Sisa..... 42

3.4 Klasifikasi Persentase 43

4.1 Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjas..... 53

4.2 Lembar Penilaian Praktek Skala Kecil 1..... 56

4.3 Lembar Penilaian Praktek Skala Kecil 2..... 56

4.4 Data Kuesioner Hasil Uji Coba Skala kecil..... 57

4.5 Hasil Lembar Evaluasi Kualitas..... 64

4.6 Saran Perbaikan 64

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

2.1 Lapangan Bola Voli 26

2.2 Net Lapangan Bola Voli 27

2.3 Bola Voli 27

3.1 Prosedur Pengembangan Permainan *Ball Spike* 32

3.2 Lapangan Permainan *Ball Spike* 35

3.3 Net Pemainan *Ball Spike* 36

3.4 Bola Permainan *Ball Spike* 36

4.1 Ukuran Lapangan *Ball Spike* 46

4.2 Bola yang digunakan dalam permainan *Ball Spike* 47

4.3 Posisi pemain model pembelajaran 48

4.4 Diagram Presentase Aspek Produk Uji Skala Kecil 72

4.5 Lapangan Permainan *Ball Spike* 75

4.6 Bola dalam Permainan *Ball Spike* 76

4.7 Diagram Persentase Aspek Produk Uji Coba Lapangan 82

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

1 Usulan Tema dan Judul Skripsi 90

2 Surat Keterangan Dosen Pembimbing 91

3 Surat Ijin Penelitian 92

4 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian 93

5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 94

6 Lembar Evaluasi Ahli 103

7 Kuesioner Siswa 118

8 Hasil Pengisian kuesioner Ahli dan Guru Penjas 124

9 Hasil Jawaban Kuesioner Siswa 126

10 Hasil Rekapitulasi Jawaban Angket Siswa 129

11 Data Hasil Uji Coba Skala Kecil 131

12 Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Kecil 136

13 Jawaban Kuesioner Siswa 142

14 Hasil Rekapitulasi jawaban Angket Siswa 146

15 Hasil Uji Coba Lapangan 149

16 Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Besar 154

17 Dokumentasi 160

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktifitas fisik untuk bergerak, dan belajar melalui gerak (olahraga). Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang memberikan perkembangan fisik secara menyeluruh, dan tidak cuma hanya memberikan manfaat bagi fisiknya saja tetapi memberikan manfaat bagi segi rohaninya. karena yang dikembangkan bukan hanya aspek keterampilan gerak dan kebugaran jasmani saja, tetapi pengembangan dari segi kognitif dan afektif juga dikembangkan melalui Pendidikan jasmani.

Menurut Husdarta (dalam Achmad Paturisi, 2012:1) pendidikan jasmani dan olahraga merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia indonesia seutuhnya. Bahwa pencapaian tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik anak.

Pendidikan jasmani memang sangat menarik dan menyenangkan bagi siapa saja yang menjalankan, khususnya untuk anak sekolah dasar. Pada usia tersebut sangat senang apabila mendapat pelajaran di luar kelas, karena mereka bebas ber ekspresi dan usia tersebut sangat senang aktifitas luar kelas. Selain bertugas untuk mendidik, guru juga sekaligus membimbing. Yang dibina ialah anak yang sedang tumbuh dan berkembang. Tujuan yang ingin dicapai bukan hanya perkembangan dari segi jasmani saja, tetapi juga dari segi mental, sosial,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dan moral. Dan sayangnya tujuan yang serba komplit ini tidak sepenuhnya bisa tercapai karena pelaksanaan pendidikan jasmani belum sesuai dengan harapan.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam setiap kurikulum di Indonesia. Pendidikan jasmani berperan penting di sekolah, karena pelajaran ini bisa membuat siswa merasa senang karena pelajaran ini berbeda dengan pelajaran lain, justru dengan adanya pelajaran ini setelah siswa merasa jenuh dengan pelajaran lain, siswa bisa bersenang-senang karena pendidikan jasmani sangat menarik dan menyenangkan. Pendidikan jasmani mengajarkan nilai-nilai tentang moral, sportifitas, kerjasama,dan kedisiplinan.

Permainan dalam konteks pendidikan sangat penting karena dapat dimanfaatkan sebagai magnet untuk menarik minat pelajaran/pendidikan jasmani. Dan yang terpenting pembekalan aktivitas fisik untuk meningkatkan kondisi sehat, kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral. Bagi anak-anak bermain menjadi suatu kebutuhan utama dan terkadang mereka lupa waktu. Dalam bermain dilakukannya secara sungguh-sungguh dan tidak ada paksaan karena mereka dari awal merasa tertarik dan merasa senang. Dalam konteks pendidikan, permainan telah mampu membuat peserta didik lebih cepat, cermat, dan cerdas dalam bertindak dan berpikir. Oleh karena itu, fenomena tersebut bisa menjadi pendorong peserta didik untuk mau belajar sungguh-sungguh dalam suasana menyenangkan tersebut. Maka permainan juga perlu ditentukan aturannya agar berjalan tertib dan teratur.

Dalam pembelajaran permainan di sekolah, guru harus menyusunnya dari mulai materi termudah menuju yang tersulit. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan bertahap agar mudah diserap

oleh peserta didik. Karena karakteristik peserta didik itu berbeda-beda, jadi belajar dari yang termudah dulu harapanya agar siswa bisa melewati yang termudah dan merasa senang karena pembelajaran permainan dari yang termudah mampu menyesuaikan dengan kemampuan anak sangat cepat diserap dan dikuasai dibandingkan yang tidak sesuai dengan tingkat kemampuan anak.

Menurut Husdarta (dalam Achmad Paturisi, 2012:6) kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah mencapai tahap sangat maju telah pula menghadapkan bangsa kita, terutama para anak-anak dan remaja, pada gaya hidup yang semangkin menjauh dari semangat perkembangan total, karena lebih mengutamakan keunggulan kecerdasan intelektual, sambil mengorbankan kepentingan keunggulan fisik (physical conditioning) dan moral individu. Budaya hidup mudah/gampang, *sedenter* (kurang gerak) karennya semangkin kuat mengejala di kalangan anak-anak dan remaja, berkomunikasi dengan semangkin hilangnya ruang-ruang publik dan tugas kehidupan yang memperlukan upaya fisik yang keras, segalanya menjadi mudah, sehingga lambatlaun kemampuan fisik manusia sudah tidak diperlukan lagi. Dikhawatirkan secara evolutif manusia akan berubah bentuk fisiknya, mengarah pada bentuk yang tidak bisa kita bayangkan karena banyak anggota tubuh kita dari mulai kaki dan lengan sudah dipandang tidak berfungsi.

Disini sangat dibutuhkan kretivitas guru penjas dalam menyampaikan pembelajaran agar pembelajaran yang disampaikan menarik dan tidak membosankan. Sehingga siswa memiliki semangat dan memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Di Sekolah Dasar (SD), pendidikan jasmani yang diajarkan tidak menekankan pada hasil atau prestasi, tetapi lebih menekankan pada proses. Di Sekolah Dasar (SD) lebih ditekankan agar siswa bisa bergerak secara aktif. Salah satu cara agar anak bisa bergerak secara aktif yaitu dengan mengajarkan tentang permainan yang menarik.

Model pengembangan permainan merupakan salah satu upaya memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dilapangan. Model pengembangan permainan bertujuan untuk membuat sebuah permainan baru yang dapat diaplikasikan untuk pembelajaran pendidikan jasmani, dengan adanya pengembangan model permainan diharapkan agar pembelajaran berlangsung lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa.

Kebanyakan Sekolah Dasar (SD) masih mempunyai kendala untuk melakukan proses pembelajaran penjas. Selain kurang kreatifnya guru dalam melakukan pembelajaran, masalah yang sering kita jumpai yaitu tentang kelengkapan sarana dan prasarana di Sekolah Dasar (SD). Rata-rata setiap Sekolah Dasar (SD) tidak memiliki sarana dan prasarana yang lengkap. Khususnya sarana dan prasarana permainan bola besar yang masih sangat minim ketersediaannya. Hal itu menimbulkan ketidak efektifan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Peneliti telah melakukan observasi di SD Negeri Karangmanggis, kecamatan Boja, kabupaten Kendal. pada tanggal 21 April 2015 dan pada tanggal 6 mei 2015 tentang kelengkapan sarana dan prasarana permainan bola besar, peneliti mewawancarai kepala sekolah, guru olahraga dan siswa kelas V di SD Negeri Karangmanggis. Ada beberapa hasil yang ditemukan ketika peneliti melakukan observasi di SD Negeri Karangmanggis, diantaranya:

1. Berdasarkan wawancara dengan guru penjas, pembelajaran penjasorkes di dalam sekolah tersebut masih jarang menggunakan modifikasi permainan. sehingga peserta didik kurang mendapatkan permainan baru.
2. Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas V ternyata dalam 1 kelas menilai pelajaran olahraga itu sangat menyenangkan dan mengasyikan, gurunya pun baik hati, dan termasuk salah satu guru favorit mereka.
3. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, di SD Negeri Karangmanggis itu muridnya masih dibilang sedikit, belum dikatakan ideal menurutnya. Karena dalam 1 kelas hanya berjumlah 20 siswa, sedangkan yang dikatakan ideal menurut nya itu 1 kelas berjumlah 25 siswa. Tetapi dengan jumlah siswa yang hanya 20 anak, menurutnya wajar karena di desa itu masih minim penduduknya padahal di desa tersebut hanya ada 1 SD saja, yaitu SD Negeri Karangmanggis tetapi letak SD tersebut lumayan jauh dari tempat pemukiman warga. Kemudian tahun sekarang ekstra kurikuler bola voli tidak berjalan seperti tahun kemarin.
4. Berdasarkan penelitian, materi pembelajaran yang jarang dimodifikasi, untuk kedepannya, alangkah baiknya agar sering dimodifikasi sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik lagi, dan siswa merasa lebih tertarik dan senang dalam pelajaran penjas dan menambah permainan baru dan pengalaman baru bagi siswa dan gurunya. karena dalam jumlah siswa yang kurang banyak seperti SD Karangmanggis, yang 1 kelas nya hanya berjumlah 20 anak seharusnya guru lebih meningkatkan kreatifitas dalam mengajar, agar siswa lebih semangat lagi dalam pelajaran penjas dan harapannya agar para siswa tidak merasa bosan dalam pelajaran olahraga.

Berikut adalah tabel penilaian bola voli pada siswa kelas V SD Negeri Karangmanggis, kecamatan Boja, kabupaten Kendal.

Tabel 1.1 Nilai Mata Pelajaran Bola Voli Siswa Kelas V SD Negeri Karangmanggis, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal

NO	NAMA SISWA	NILAI BOLA VOLI
1	IHSAN NASRULLAH	78
2	RISKI SAPUTRA	75
3	ERVIA DIAN RAHMAWATI	70
4	AHMAD IBADUR ROHMAN	75
5	RIKI DWI SAPUTRA	80
6	RIZKA WAHYU WULANDARI	75
7	LAILA TUSIRA	70
8	DIAH NOVITA SARI	70
9	BAHTIAR RAMDHANI	70
10	ANDIK PUTRA MUKTI	75
11	ALKHAYU INTAN SUKMANINGSIH	75
12	AYU CAHYARANI	75
13	BINTANG MUTIARA SARI	70
14	ANDREY IRAWAN	75
15	RIFKI NAZAR ALFIAN	78
16	RENDRA ANDIKA SUSANTO	75
17	YOGI PRASETYAWAN	80
18	HANIFA ARIYANTI	70
19	VINA VELIANASARI	75
20	FITRI NUR AISYAH	75

Dari data nilai di atas, termasuk nilai siswa kelas V rata-rata mendapat nilai yang cukup baik,dan harapannya dengan nilai tersebut dengan adanya permainan *Ball Spike* siswa bisa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran penjasorkes dan permainan tersebut bisa menjadi motivasi bagi anak-anak. Dan untuk kedepannya mereka bisa lebih baik lagi nilainya.

Dari permasalahan-permasalahan di atas, maka peneliti berminat dengan adanya pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani dengan memanfaatkan sarana baru yang di buat oleh peneliti sebagai wahana penciptaan pembelajaran yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran lebih

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menyenangkan dan hasil yang di capai diharapkan akan lebih baik serta bermanfaat bagi semua pihak.

Pengembangan modifikasi permainan merupakan cara untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik dan sederhana sehingga lebih mudah dipahami siswa. Pengembangan modifikasi permainan bertujuan menghasilkan produk baru dengan sarana dan prasarana yang dimodifikasi serta aturan-aturan yang di sederhanakan dan disesuaikan dengan karakter fisik peserta didik. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan model pembelajaran melalui modifikasi permainan dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih mengeksplotasi gerak secara bebas dan luas.

Pengembangan permainan dapat dilakukan dengan merubah aturan baku dan merubah sarana dan prasarananya atau bahkan membentuk sebuah permainan baru. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu adanya pengembangan permainan agar bisa mengoptimalkan proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya permainan bola besar. Pengembangan itu berupa **"Pengembangan Model Pembelajaran Bola Voli Melalui Pendekatan Permainan *Ball Spike* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangmanggis, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal Tahun 2015"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Materi pembelajaran bola besar belum sepenuhnya maksimal.
2. Belum adanya penerapan dalam bentuk permainan (modifikasi).
3. Sarana dan prasarana kurang.

4. Siswa kurang antusias mempraktikan permainan bola tangan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi jelas dan terfokus, peneliti membatasi masalah yang dibahas. Untuk itu peneliti hanya akan mengkaji mengenai Pengembangan Model Pembelajaran Bola Voli Melalui Pendekatan Permainan *Ball spike* pada siswa kelas V SD Negeri karangmanggis, tahun 2015.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di depan, maka rumusan permasalahan yang di ajukan dalam proposal ini adalah bagaimana "Pengembangan Permainan *Ball Spike* Untuk Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangmanggis, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2015"?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran permainan bola besar melalui Permainan *Ball Spike* untuk mendapatkan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien pada siswa kelas V di SD Negeri Karangmanggis, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal. Tujuan pengembangan model permainan bola voli untuk siswa kelas v, yaitu:

1. Perlunya modifikasi permainan bola voli yang dapat mencetak poin lebih banyak agar siswa antusias dalam mengikuti pelajaran penjasorkes.
2. Mengembangkan model permainan bola voli agar permainan lebih menarik dan siswa lebih tertantang karena mendapatkan permainan baru.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat:

1. Secara Teoritis

Mengetahui pengetahuan dalam ilmu olahraga pada umumnya dan permainan bola besar khususnya.

2. Secara Praktik

a) Bagi guru, melalui pengembangan ini diharapkan hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran dalam menerapkan modifikasi permainan bola besar dan guru memperoleh strategi pembelajaran yang murah.

b) Bagi siswa, dari hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan keterampilan gerak, meningkatkan motivasi balajar siswa, mengaktifkan siswa dalam pendidikan jasmani, meningkatkan nilai kerja sama dalam pendidikan jasmani, serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

c) Bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih baik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai acuan individu agar berfikir secara ilmiah untuk pemecahan suatu masalah. Karena pada hakekatnya pembelajaran menyebabkan tingkah laku siswa berubah menjadi lebih baik lagi. Dan yang tadinya tidak tahu dari belajar menjadi tahu.

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Menurut Dauer dan Pangrazi (dalam Ega Trisna Rahayu, 2013:3) pendidikan Jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi,terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap siswa. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi siswa. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif dan afektif. Sedangkan menurut Nixion dan Cozens (dalam Ega Trisna Rahayu, 2013:2) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani didefinisikan sebagai fase dari seluruh proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas dan respons otot yang giat dan berkaitan dengan perubahan yang dihasilkan individu dari respons tersebut. Sedangkan Freeman (dalam Ega Trisna Rahayu, 2013:5) menyatakan pendidikan jasmani dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok bagian, yaitu:

Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui media fisikal, yaitu: beberapa aktivitas fisikal atau beberapa tipe gerakan tubuh. Aktivitas jasmani meskipun tidak selalu, tetapi secara umum mencakup berbagai aktivitas gross motorik dan keterampilan yang tidak selalu harus didapat perbedaan yang mencolok. Meskipun para siswa mendapat keuntungan dari proses aktivitas fisikal ini, tetapi keuntungan bagi siswa tidak selalu harus berupa fisikal, non fisikal pun bisa diraih seperti: perkembangan intelektual, sosial, dan estetika, seperti juga perkembangan kognitif dan afektif. Secara utuh, pemahaman yang harus ditangkap adalah: Pendidikan jasmani menggunakan media fisikal untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap orang.

Karakteristik pendidikan jasmani seperti ini tidak terdapat pada mata pelajaran lain, karena hasil pendidikan dari pengalaman belajar fisikal tidak terbatas hanya pada perkembangan tubuh saja. Konteks melalui aktivitas jasmani yang dimaksud adalah konteks yang utuh menyangkut semua dimensi tentang manusia, seperti halnya hubungan tubuh dan pikiran. Tentu, pendidikan jasmani tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia, seperti yang dimaksud dengan konsep " kebugaran jasmani sepanjang hayat". Seperti diketahui, dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain pendidikan, yaitu: Psikomotor, afektif, dan kognitif. Beberapa ahli dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani itu adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat. Tujuan ini akan dicapai melalui

penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktifitas jasmani. Aktivitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Kegiatan itu pada dasarnya dimanfaatkan untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh. Karena itu ada para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani dan olahraga merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani (Achmad Paturisi, 2012:12).

Dari beberapa penjelasan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan suatu kegiatan yang menggunakan aktivitas jasmani dan didalamnya terdapat aspek pendidikan yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang pusat perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia.

2.1.2 Pengertian belajar

Menurut Husdarta dan Saputra (2000:2) belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu mencangkup aspek pengetahuan,keterampilan dan sikap. Tingkah laku dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu yang dapat diamati dan yang tidak. Tingkah laku yang dapat diamati disebut dengan *behavioral performance*, sedangkan yang tidak dapat diamati disebut *behavioral tendency.* Sedangkan menurut gestalt, belajar itu terjadi apabila diperoleh pemahaman. Pemahaman merupakan proses untuk mengorganisasi kembali pengalaman yang muncul secara tiba-tiba.

Sedangkan menurut De cecco dan Crawford (dalam Muhamad Ali, 2008:14) pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap dan sebagainya yang dimiliki seseorang tidak dapat diidentifikasi karena ini merupakan kecenderungan prilaku saja. Hal ini dapat di identifikasi bahkan dapat diukur dari penampilan.

Penampilan ini dapat berupa kemampuan menjelaskan, menyebutkan sesuatu atau melakukan suatu perbuatan. Jadi, kita dapat mengidentifikasi hasil belajar melalui penampilan. Namun demikian, individu dapat dikatakan telah menjalani proses belajar, meskipun pada dirinya hanya ada perubahan dalam kecenderungan perilaku.

Menurut Gagne (dalam Muhamad Ali, 2008:19) pandangan para ahli psikologi gestalt tentang belajar berbeda dengan ahli psikologi asosiasi. Psikologi gestalt memandang bahwa belajar terjadi bila diperoleh insight (pemahaman). Insight timbul secara tiba-tiba, bila individu telah dapat melihat hubungan antara unsure-unsur dalam situasi problematis. Dapat pula dikatakan bahwa insight timbul pada saat individu dapat memahami struktur yang semula merupakan suatu masalah. Dengan kata lain insight adalah semacam reorganisasi pengalaman yang terjadi secara tiba-tiba, seperti ketika seseorang menemukan ide baru atau menemukan pemecahan suatu masalah.

Berdasarkan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah proses perubahan yang dialami oleh individu baik dari aspek , pengetahuan, keterampilan dan sikap.

2.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani

Ega Trisna Rahayu (2013: 19) Tujuan pendidikan jasmani diantaranya:

1. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cintaa damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
5. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas.
6. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
7. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Sedangkan menurut Achmad Paturisi (2012: 12) Idealnya adalah tujuan program pendidikan jasmani dan olahraga itu bersifat menyeluruh, sebab mencakup bukan hanya aspek fisik tetapi juga aspek lainnya agar seseorang percaya diri, berdisiplin, sehat, bugar dan hidup bahagia. Tujuan pendidikan jasmani dan olahraga yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial emosional dan moral. Singkatnya pendidikan jasmani dan olahraga bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya.

Menurut Adang Suherman (2000:22) sama halnya dengan pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani seringkali dituturkan dalam redaksi yang beragam, namun keragaman penuturan tujuan pendidikan jasmani

tersebut pada dasarnya bermuara pada pengertian pendidikan jasmani itu sendiri. Sudah diuraikan di atas, bahwa pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

Jadi, sesuai dengan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penjasorkes adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Tujuan pendidikan jasmani sangat penting manfaatnya bagi perkembangan siswa baik dari perkembangan fisik, gerak, mental, dan sosial.

2.1.4 Karakteristik Anak Besar Usia 6-12 Tahun

Soeparwoto, dkk, (2007: 60) menjelaskan ciri-ciri akhir masa kanak-kanan adalah sebagai berikut:

1. Label yang digunakan orangtua, seperti usia yang menyulitkan, yaitu masa dimana anak tidak lagi menuruti perintah, lebih banyak dipengaruhi teman sebaya daripada orangtua atau anggota keluarga yan lain; usia tidak rapi, yaitu masa dimana anak cenderung tidak memperdulikan, ceroboh dalam penampilan dan kamarnya berantakan; usia bertengkar, yaitu masa dimana banyak yang terjadi pertengkaran antarkeluarga dan suasana rumah tidak menyenangkan bagi semua anggota keluarga.
2. Label yang digunakan para pendidik, seperti usia Sekolah Dasar, yaitu anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan penting tertentu; periode kritis dalam dorongan berprestasi, yaitu masa dimana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses

atau sangat sukses. Perilaku berprestasi pada masa kanak-kanak mempunyai korelasi yang tinggi dengan berprestasi pada masa dewasa.

3. Label yang digunakan ahli psikologi, seperti usia berkelompok, yaitu masa dimana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima teman sebaya sebagai anggota kelompok terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya; usia penyesuaian diri, yaitu anak menyesuaikan diri dengan standar yang disetujui kelompok .

Menurut Syamsu (2007: 25) menjelaskan bahwa masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar , kira-kira umur 9 atau 10 samapi umur 12 atau 13 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa kini adalah:

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
2. Amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
3. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus).
4. Sampai umur kira-kira 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
5. Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
6. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak

tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang sudah ada, mereka membuat peraturan sendiri.

Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Oleh karena itu, perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Pada masa usia Sekolah Dasar kematangan perkembangan motorik ini pada umumnya dicapainya, karena itu mereka sudah siap menerima pelajaran keterampilan (Syamsu, 2007: 184).

Sesuai dengan perkembangan fisik (motorik) maka di kelas-kelas permulaan sangat tepat diajarkan:

1. Dasar-dasar keterampilan untuk menulis dan menggambar.
2. Keterampilan dalam mempergunakan alat-alat olahraga.
3. Gerakan-gerakan untuk meloncat, berlari, berenang, dan sebagainya.
4. Baris-berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan, ketertiban, dan kedisiplinan.

Aktifitas yang diperlukan bagi anak besar (6-12) tahun dikemukakan oleh Sugiyanto sebagai berikut:

1. Aktivitas keterampilan yang ada tujuannya, seperti bermain dalam situasi berlomba atau bertanding; aktifitas pengujian diri; aktivitas menggunakan alat-alat; pengenalan cabang olaahraga tertentu yang sederhana.
2. Aktifitas beregu, seperti aktifitas permainan atau berlomba beregu; menari berkelompok membentuk formasi tertentu.
3. Aktifitas mencoba-coba seperti, aktifitas menyelesaikan tugas dengan cara dan kemampuan sendiri-sendiri; aktifitas gerak bebas dan tari kreatif.

4. Aktifitas latihan fisik dan latihan keberanian seperti, latihan kemampuan fisik yang berunsur gerak jalan, lari, lompot, lempar, sepak, panjat, mengguling, dan melipat tubuh; bermain kombinatif, bermain perang-perangan, kejar-kejaran; latihan relaksasi.

Berbagai macam kegiatan olahraga perlu dilakukan agar dapat memberikan rangsangan untuk berkembang secara serasi, oleh karena itu perlu diberikan aktifitas:

1. Olahraga perorangan, olahraga berpasangan, maupun olahraga beregu.
2. Olahraga untuk pembinaan kesegaran jasmani.

2.1.5 Bermain dalam Pendidikan

Menurut Rusli dan Suherman (2000:37) melalui permainan keterlibatan aspek kognitif dan afektif juga dapat diperoleh dari interaksi siswa dengan yang lainnya, misalnya: bekerja kelompok yang bersifat kerjasama maupun kompetisi seperti dalam permainan. Untuk kasus seperti ini, permainan sering di anggap sebagai cerminan interaksi siswa yang akan dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, permainan seringkali dijadikan media pengembangan keterampilan sosial.

Pendapat lain dikemukakan oleh Soemitro (1992: 2) bahwa bermain adalah dorongan langsung dari dalam setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran. Perilaku seseorang dapat merupakan ekspresi dari permainan, tetapi juga merupakan ekspresi dari pekerjaan.

Permainan dapat membentuk percaya diri. Ini dimaksudkan dengan bermain dapat meningkatkan kemampuan untuk tampil di depan umum. Setiap permainan selalu melibatkan lebih dari satu orang, dengan demikian anak akan

dikondisikan untuk mau tampil. Dengan tampilnya anak dihadapan teman sebaya merupakan suatu kondisi yang baik untuk menumbuhkan sikap memiliki harga diri yang pada akhirnya percaya diri akan terpupuk dengan tidak sengaja. Kesempatan untuk membentuk *team* (menjadi kapten) adalah contoh yang baik dimana anak mempunyai hak untuk memutuskan membuat *team* seperti yang dia mau. Pada waktu anak ditunjuk dan harus maju ke depan atau mengajukan diri sebagai pembentuk *team* merupakan pengalaman pemupukan kepercayaan diri (Victor Simanjuntak, dkk, 2007: 6.5).

Selanjutnya Sukintaka (1992: 5-6) mengatakan bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut:

1. Permainan merupakan wahana untuk membawa kepada kehidupan bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain akan tumbuh rasa kebersamaan yang sangat baik bagi pertumbuhan sosialnya.
2. Dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat.
3. Dalam permainan anak tidak hanya menggunakan fantasinya saja, tetapi juga akan sifat aslinya yang diungkapkan dengan spontan.
4. Dalam permainan anak menggunakan macam-macam emosinya sesuai dengan yang diperolehnya dan tidak mengarah pada prestasi.
5. Dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan kehidupan dunia anak.
6. Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semua ini akan membentuk sifat *fair play* dalam bermain.

7. Bahaya dalam bermain dapat saja timbul dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

Permainan anak-anak biasanya ada dua macam, permainan dengan peraturan yang dibuat oleh mereka sendiri, biasanya mereka akan bermain dengan patuh pada peraturan yang telah disepakati. Keadaan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk memiliki sifat kreatif, mematuhi kesepakatan, dan sanggup bermain bersama. Jenis permainan ke dua ialah permainan yang diberikan oleh orang dewasa, baik guru pendidikan jasmani, orang tua atau para pendidik yang lain. Permainan yang dilakukan oleh orang dewasa pada umumnya mempunyai tujuan untuk mempengaruhi anak agar dapat berkembang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Anak yang bermain seluruh aspek pribadinya dapat berkembang, dapat diartikan bahwa dengan adanya wahana bermain anak peningkatan kualitas manusia Indonesia dapat tercapai (Sukintaka, 1992:8).

Dari berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktivitas bermain yang tujuan utamanya adalah mencari kesenangan dan kepuasan bagi pemainnya. Tetapi dalam olahraga, permainan bukan hanya mencari kesenangan dan kepuasan saja tetapi juga untuk mencari kemenangan. Bahkan dalam dunia olahraga, permainan bisa juga dijadikan sebagai pekerjaan. Jadi, permainan sebagai wahana pendidikan akan memperoleh kesuksesan apabila guru pendidikan jasmani memahami peranan permainan dalam pendidikan, memilih jenis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan dapat mengetahui metode pembelajaran yang sesuai dengan keahlian anak.

2.1.6 Model Pembelajaran

Menurut Husdarta dan Saputra (2000:35) model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokkan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

1. Langkah-langkah

   Langkah-langkah ini menjelaskan mengenai bagaimana pelaksanaan suatu model, bentuk kegiatan yang akan dilakukan, bagaimana memulainya, dan apa tindakan selanjutnya. Karena setiap pembelajaran Ini memiliki ciri dalam urutan kegiatannya, maka perlu langkah-langkah kegiatan secara bertahap.

2. Sistem sosial yang mendukung pelaksanaan seiap model

   Sistem ini memaparkan mengenai bagaimana rencana penataan peranan dan hubungan siswa dan guru, serta norma-norma yang menggerakan dan menjiwai hubungan tersebut.

3. Prinsip interaksi siswa dan guru

   Peranan guru dan siswa dalam setiap model bisa berubah-ubah. Dalam beberapa model perubahan peranan guru bisa sebagai pembimbing, fasilitator, atau motivator dan bahkan pada kesempatan lainnya pearan guru bisa sebagai pemberi tugas atau yang lainnya.

4. Penjelasan tentang system penunjang

Sistem penunjang perlu mendapatkan perhatian. System ini berada di luar model pembelajaran akan tetapi menjadi persyaratan yang ikut menentukan berhasil tidaknya model-model pembelajaran itu dilaksanakan.

Menurut Joice, dkk (dalam Trianto, 2010:52) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media computer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar). Setiap model mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan.

Sedangkan menurut Arends (dalam Trianto, 2010:54) mengemukakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pengajaran, dan dan pengelolaan kelas.

Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce dan Weil (dalam Trianto, 2010:53) bahwa setiap model mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk peserta didik dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Jadi berdasarkan pendapat di atas model pembelajar adalah sebuah pembelajaran yang di rancang guna mengajar dengan strategi-strategi yang di siapkan untuk memenuhi tujuan yang maksimal.

2.1.7 Permainan Bola Voli Di SD

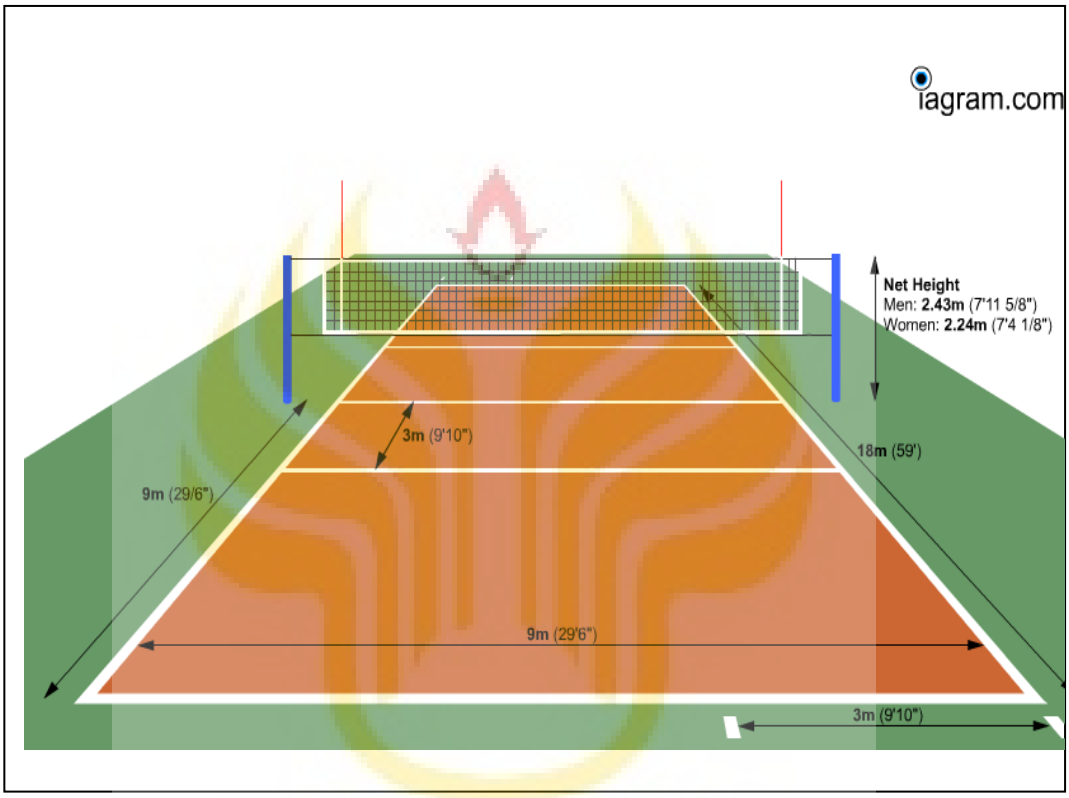
Permainan bola voli di sekolah dasar harus dikemas dengan mengutamakan permainan untuk memenuhi kebutuhan gerak siswa, prinsip-prinsip yang harus dikedepankan adalah siswa senang dalam melakukan

gerakan memainkan bola dengan gerakan yang benar. Oleh sebab itu, penggunaan bola yang ringan dan dapat dibuat sendiri oleh guru dan siswa sangat mendukung.

Pencapaian gerak dan bermain bola voli, bola dari kain balon, bola plastic, bola karet dapat dipergunakan dalam pembelajaran bola voli disekolah dasar. Untuk pembelajaran bola voli di SD jangan menggunakan bola standar atau yang cepat jatuh ke tanah, tetapi pergunakan bola yang ringan lebih dahulu seperti balon yang di isi dengan kain,kertas. Ukuran lapangan dan jumlah pemain juga tidak perlu mengikuti peraturan yang standar, yang penting siswa menyenangi permainan lebih dahulu, baru kemudian guru memberikan koreksi terhadap gerak dasar dalam memukul bola voli.(Ade Mardiana, 2009: 5.31).

Menurut Machfud Irsyada (2000:14) Permainan Bola voli adalah permainan beregu dimana melibatkan lebih dari satu orang pemain misalnya bola voli pantai terdiri dari dua orang pemain tiap regu, bola voli system internasional tiap regu terdiri dari enam pemain. Untuk berlangsungnya permainan ini dengan baik masing-masing pemain dari setiap regu harus memiliki ketrampilan didalam memainkanbola serta kerjasama yang baik, yang diperlukan untuk memenangkan pertandingan.

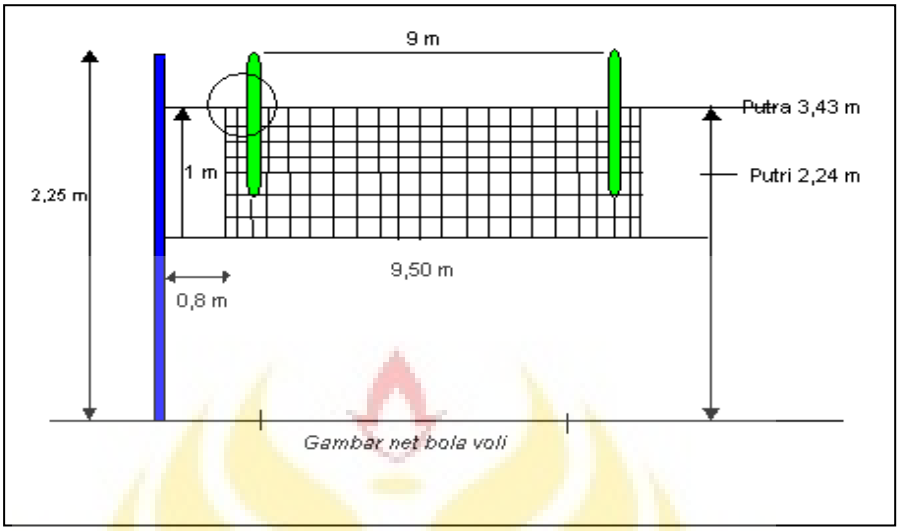
Sedangkan menurut Nuril Achmadi (2007:20) permainan bola voli merupakan suatu permainan yang ompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Sebab, dalam permainan bola voli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli. Walaupun begitu, permainan bola voli sangat cepat berkembang dan merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat popular di Indonesia sesudah cabang olahraga sepakbola dan bulutangkis.



Gambar 2.1 Lapangan Bola Voli

Sumber: https://www.google.com/search?q=gambar+lapangan+voli&tbm.com

Bisa kita lihat gambar lapangan voli di bawah ini memiliki ukuran 18 x 9 m, dengan terbagi atas dua area. Dalam satu area terdapat garis serang tempat spiker untuk melakukan smash dan juga blocker melakukan block, garis serang memiliki ukuran 3 meter. Di belakang lapangan terdapat area servis untuk memulai permainan voli.



Gambar 2.2 Net Lapangan Bola Voli

Sumber:

https://www.google.com/search?q=gambar+lapangan+voli&tbm.blogspot.com

Untuk net lapangan bola voli terdapat dua macam ketinggian yakni untuk putra setinggi 2.43 m dan untuk putri 2.24 meter. Lebar jaring net yakni 1 meter, dan panjang antena dari tiang net sebesar 0.8 m.

Gambar 2.3 Bola Voli

Sumber:

https://www.google.com/search?q=gambar+bola+voli&source.blogspot.com

2.1.8 Tujuan Permainan Bola Voli

Menurut Machfud Irsyada (2000:15) untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan dimana olahraga sebagai alat pendidikan. Permainan bola voli telah dimasukkan sebagai salah satu mata pelajaran pilihan di sekolah. Sekolah harus memilih atau memberikan prioritas kepada satu atau dua cabang olahraga yang mungkin dilaksanakan di sekolah serta bermanfaat bagi diri anak didik. Disamping itu dapat mencapai tingkat mutu permainan setinggi mungkin. Dengan demikian pengaruhnya akan lebih meresap dalam diri anak didik maupun bagi regu kelompok bermain, sehingga dalam diri anak akan timbul keinginan untuk mengisi waktu senggang dengan bermain baik di dalam maupun di luar sekolah. Hal-hal yang menguntungkan jika permainan bola voli dipilih sebagai olahraga prioritas di sekolah:

1. Lapangan permainan relative kecil dan dapat dimodifikasi serta memungkinkan anak-anak ikut dalam permainan dalam jumlah yang relative banyak.
2. Perlengkapan yang diperlukan sederhana mudah didapat.
3. Sifat permainan tidak berubah apabila lapangan dimodifikasi atau jumlah pemain dikurangi.
4. Dapat dimainkan dalam ruangan tertutup atau lapangan terbuka, dilantai gedung olahraga,di atas rumput ataupun ditepi pantai.
5. Dapat dimainkan bersama-sama atau menimbulkan kegairahan.
6. Dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan dari segala usia.
7. Permainan bola voli merupakan permainan yang menarik dan mudah dipelajari.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

8. Merupakan olahraga tanpa kontak badan, yang dapat mengurangi cidera.

Pelajaran permainan bola voli menuntut kesadaran dan kerelaan serta kemauan para murid agardapat menempa pengalaman gerak sebanyak mugkin untuk mencapai tujuan pendidikan. Disamping itu murid harus senang, sesuai dengan tingkat emosi, sosial dan kemampuan fisiknya.

Dalam mengikuti pelajaran ada tahap dan fase yang dikemukakan oleh Maniel, cs. (dalam Machfud Irsyada, 2000:27) bahwa seseorang belajar gerakan atau motorik tahap-tahap berikut:

1. Fase belajar tingkat pertama tingkat dasar atau tingkat koordinasi kasar.
2. Fase belajar tingkat kedua, tingkat lanjutan atau koordinasi halus.
3. Fase belajar tingkat ketiga, tingkat kondisi halus dan stabil didalam berbagai situasi dan kondisi.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan permainan bola voli adalah agar bisa meningkatkan kemampuan fisik, meningkatkan kejasama,untuk mencapai tujuan pendidikan yang maksimal dimana olahraga sebagai alat pendidik.

2.2 Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran pada penjasorkes harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Sesuai dengan standar kompetensi dalam kurikulum pendidikan jasmani, siswa diharapkan dapat mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan kompetensi penjasorkes saat ini maka perlu adanya suatu pengembangan atau

modifikasi model pembelajaran yang sesuai yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran penjasorkes merasa senang, antusias, tidak menjenuhkan dan tingkat kebugaran jasmani siswa meningkat. Oleh karena itu, diperlukan suatu trobosan baru agar siswa dapat bergerak aktif guna meningkatkan ranah psikomotor dan mengembangkan ranah kognitif, sehingga ranah afektif ikut meningkat pula.

Permainan bola voli yang kurang diminati oleh siswa, pembelajaran yang terpaku pada teknik dasar, dan kurangnya sarana dan prasarana membuat peneliti berfikir untuk memodifikasi permainan bola voli sesuai dengan fasilitas yang ada. Dengan masalah yang ditemui maka munculah ide untuk membuat permainan *Ball Spike* ini.

Dalam permainan pengembangan bola voli, peneliti berusaha menerapkan konsep permainan bola voli yang sudah dimodifikasi. Melalui permainan *Ball Spike* ini, siswa dapat bermain lebih menyenangkan. Dikatakan lebih menyenangkan sebab dalam permainan *Ball Spike*, menggunakan peralatan dan peraturan yang sudah dimodifikasi seperti,panjang lebar lapangan yang sudah di perkecil,tinggi net yang sudah dikurangi,jumlah pemain yang sudah di kurangi, jadi hal ini akan mebuat anak lebih bersemangat dikarenakan target *point* yang banyak dan pastinya akan mencetak banyak poin yang menjadikan permainan ini semakin seru dan menarik sehingga tingkat kebugaran jasmani siswa akan meningkat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan *Ball Spike* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=8) dan uji coba lapangan (N=20) pada siswa kelas V SD Negeri Karangmanggis Kecamatan Boja Kabupaten Kendal.

Produk model permainan *Ball Spike* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba skala kecil dari evaluasi ahli penjas didapat persentase sebesar 80% (baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran I didapat sebesar 86,7% (baik), dan hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran II didapat sebesar 81,3% (baik). Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan *Ball Spike* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas V di SD Negeri Karangmanggis.

Produk model permainan Ball Spike sudah dapat digunakan bagi siswa SD Negeri Karangmanggis. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 82,5% dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 89%**.** Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *Ball Spike* ini layak digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Karangmanggis Kecamatan Boja kabupaten Kendal.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Faktor yang menjadikan model permainan *Ball Spike* dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek yang ada dalam pengembangan permainan *Ball Spike* ini siswa dapat mempraktikkan. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan *Ball Spike* dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri karangmanggis.

Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan *Ball Spike* dapat diterima siswa kelas V SD Negeri Karangmanggis Kecamatan Boja Kabupaten Kendal dan masuk dalam kriteria baik adalah:

1. Sebagian besar siswa kelas V mampu mempraktekkan permainan *Ball Spike* dengan teknik yang benar.
2. Persaingan dalam permainan *Ball Spike,* membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan *point* terbanyak dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.
3. Siswa merasa senang dan gembira, dengan alat yang sederhana dalam permainan *Ball Spike* tersebut, siswa ingin memainkannya lagi karena merasa tertantang.

Dengan demikian, baik dari uji coba skala kecil dan uji coba lapangan, model permainan ini dapat digunakan untuk siswa SD Negeri Karangmanggis Kecamatan Boja Kabupaten Kendal.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5.2 Saran

Setelah berlangsungnya penelitian ini, saran dari peneliti berkaitan dengan hasil penelitian mempunyai beberapa saran dalam menerapkan permainan *Ball Spike* agar permainan dapat berjalan dengan lancar, antara lain:

1. Penerapan permainan *Ball Spike* pada siswa sekolah dasar dapat dimodifikasi dengan menyesuaikan kebutuhan dan kemampuan siswa sesuai jenjang pendidikannya.
2. Pengembangan permainan *Ball Spike* ini dilaksanakan sesuai apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan
3. Model permainan ini dapat memudahkan siswa SD dalam bermain bola besar sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Bagi Siswa
   1) Siswa setelah penelitian ini diharapkan lebih memperhatikan penjelasan guru agar dapat menjalankan instruksi guru dengan baik.
   2) Siswa lebih tertib dalam mengikuti pembelajaran.
5. Bagi Guru
   1) Guru lebih dapat mengkondisikan suasana pembelajaran agar siswa lebih memperhatikan penjelasan yang diberikan.
   2) Guru harus mampu mengembangkan model pembelajaran yang lebih variatif, agar siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.
   3) Model permainan *Ball Spike* yang sudah dikembangkan sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan

sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan sederhana untuk siswa sekolah dasar .

6. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan sebagai pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran penjasorkes dan penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan dan memanfaatkan sesuatu yang ada di lingkungan sekolah sekitar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Paturisi . 2012 . *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta

Anas Sudijono. 2003. *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Ega Trisna Rahayu . 2013.*Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta

Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran.*Bandung: Depdikbud

Machfud Irsyada. 2000. *Bola Voli*.Jakarta: Depdiknas

Muhammad Ali. 2008. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Nuril Ahmadi. 2007*. Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta: Era Pustaka Utama

Rusli Lutan dan Adang Suherman. 2000. Perencanaan *Pembelajaran Penjaskes*. Depdiknas

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud

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

Trianto.2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Victor Simanjuntak, et al. 2007. *Unit 6-Permainan.* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG