

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *PASSING* ATAS
DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA KELAS XI SMA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Yogi Ardi Setiawan
12601244051

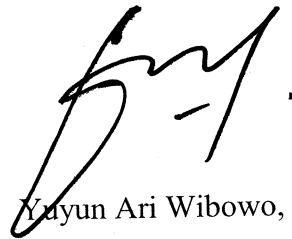
**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Passing* Atas dalam Permainan Bolavoli pada Siswa Kelas XI SMA” yang disusun oleh Yogi Ardi Setiawan, NIM 12601244051 ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 15 Juni 2016

Pembimbing,



Yuyun Ari Wibowo, M. Or

NIP. 19830509 200812 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Passing* Atas dalam Permainan Bolavoli pada Siswa Kelas XI SMA” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda Yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 21 Juni 2016

Yang menyatakan,

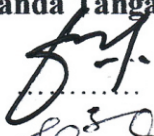
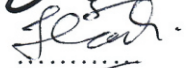




Yogi Ardi Setiawan,
NIM 12601244051

PENGESAHAN

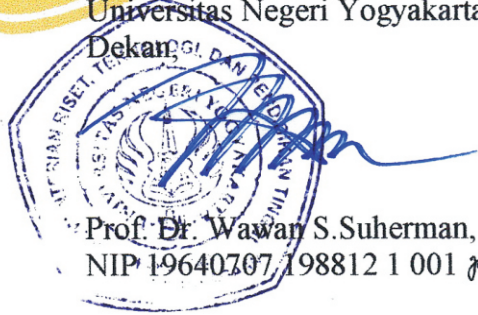
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Passing* Atas dalam Permainan Bolavoli pada Siswa Kelas XI SMA” yang disusun oleh Yogi Ardi Setiawan, NIM 12601244051 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 22 Juli 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Yuyun Ari Wibowo, M. Or	Ketua Penguji		1/8/2016
Nurhadi Santoso, M. Pd	Sekretaris Penguji		1/8/2016
Caly Setiawan, Ph. D	Penguji I (Utama)		29/7/2016
Nur Rohmah M, M. Pd	Penguji II (Pendamping)		29/7/2016

Yogyakarta, 1 Agustus 2016

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan


Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 196407071988121001

MOTTO

- ❖ Anak muda harus banyak melakukan. Melakukan adalah sumber pengalaman, dan pengalaman tidak hanya menjadikan kita mampu – tapi juga bijak. Anak muda harus banyak mencoba, dalam kegembiraan atau dalam keterpaksaan. Pokoknya mencoba!

(Mario Teguh)

- ❖ Kunci masa depan adalah kebeningan hati, kejernihan pikiran, keindahan perilaku, dan kebaikan kesehatan Anda. Anda adalah pemegang kunci masa depan Anda sendiri. Jika Anda ingin mencapai masa depan yang baik, jadilah pribadi yang baik.

(Peneliti)

PERSEMBAHAN

Ketika aku hadapi perjalanan hidup ini, aku tahu bahwa aku takkan mampu dan aku tahu takkan sanggup, namun aku tahu bahwa aku tak sendirian, oleh karena itu karya yang sangat sederhana ini secara khusus penulis persembahkan untuk orang-orang yang punya makna istimewa bagi kehidupan penulis, diantaranya:

1. Kedua orang tua tercinta (Bapak Suwarno dan Ibu Rina Widanarni) yang telah melahirkan, merawat, membimbing dengan penuh kesabaran dan memenuhi segala keperluanku dari kecil sampai dewasa, itu tidak lain hanya untuk mencapai cita-cita yang indah. Terima kasih atas segala cinta dan kasih sayang yang telah engkau berikan, serta doa-doa yang selalu mengiringi langkahku.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *PASSING* ATAS DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI SMA

Oleh :

Yogi Ardi Setiawan
12601244051

ABSTRAK

Dilatar belakangi masih kurangnya media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA.

Penelitian ini merupakan penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Subjek dalam ujicoba ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mertoyudan yang berjumlah 13 anak pada ujicoba kecil dan 32 anak pada ujicoba besar dan belum pernah mendapatkan materi dengan media ini. Instrumen menggunakan kuisioner dan produk media pembelajaran. Untuk menganalisis data digunakan statistik deskriptif dengan persentase.

Pada uji coba kecil diperoleh bahwa sebanyak 3 anak (23,07%) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 10 siswa (76,92%) mempunyai tanggapan sangat baik. Sedangkan pada ujicoba besar tanggapan siswa sebanyak 1 anak (7,69%) menyatakan baik sedangkan sebanyak 31 anak (96,87%) menyatakan sangat baik. Dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk proses pembelajaran disekolah.

Kata kunci : Media Pembelajaran, media pembelajaran, Passing Atas, Bolavoli, Siswa, Sekolah Menengah Atas

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Passing* Atas dalam Permainan Bolavoli pada Siswa Kelas XI SMA” dengan lancar.

Dalam penyusunan skripsi ini pastilah penulis mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S.Suherman, M.Ed, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes, Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kelancaran dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Yuyun Ari Wibowo, M.Or, Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan skripsi selama penelitian berlangsung.

5. Bapak Hedi Ardiyanto Hermawan. M.Or, Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan bimbingan studi serta motivasi selama pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah dan telah membantu peneliti dalam membuat surat perijinan.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, 21 Juni 2016
Penulis

Yogi Ardi Setiawan
NIM. 12601244051

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Hakikat pengembangan	10
2. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	11
3. Materi Permainan Bolavoli.....	13
4. Passing Atas Bolavoli.....	14
5. Media Pembelajaran	15
6. Hakikat Audio Visual dan Video	17
7. Karakteristik Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Mertoyudan	20
B. Penelitian yang Relevan	21

C. Kerangka Berpikir	22
BAB III. METODE PENELITIAN.....	25
A. Desain Penelitian.....	25
B. Prosedur Penelitian.....	25
C. Jenis Data dan Instrumen Penelitian	32
D. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelittian	35
B. Pembahasan.....	60
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Implikasi penelitian.....	65
C. Keterbatasan Penelitian	65
D. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Skor Penilaian Kualitas Media	33
Tabel 2. Skor Penilaian Tanggapan Siswa.....	33
Tabel 3. Kategori Penilaian Kualita Media dan Tanggapan Siswa	34
Tabel 4. Skor Penilaian Ahli Materi Tahap I	39
Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II.....	41
Tabel 6. Skor Penilaian Ahli Media Tahap I	42
Tabel 7. Skor Penilaian Ahli Materi Tahap II.....	47
Tabel 8. Skor Penilaian Ahli Materi Tahap III	49
Tabel 9. Deskripsi Tanggapan Siswa Uji Coba Kecil.....	50
Tabel 10. Deskripsi Aspek Tampilan Uji Coba Kecil	51
Tabel 11. Deskripsi Aspek Isi Uji Coba Kecil.....	53
Tabel 12. Deskripsi Aspek Pembelajaran Uji Coba Kecil.....	54
Tabel 13. Deskripsi Hasil Uji Coba Besar	55
Tabel 14. Deskripsi Aspek Tampilan Uji Coba Besar	57
Tabel 15. Deskripsi Aspek Isi Uji Coba Besar	58
Tabel 16. Deskripsi Aspek Tampilan Uji Coba Besar	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Passing Atas	15
Gambar 2. Kerangka Berfikir	24
Gambar 3. Langkah-langkah penggunaan Metode R&D	25
Gambar 4. Langkah-langkah penggunaan Metode R&D	26
Gambar 5. Tampilan Awal	36
Gambar 6. Tampilan Materi	36
Gambar 7. Tampilan Video	37
Gambar 8. Tampilan Latihan Soal.....	37
Gambar 9. Tampilan Profil	37
Gambar 10. Tampilan Materi Passing Atas Sebelum Revisi.....	40
Gambar 11. Tampilan Materi Passing Atas Setelah Revisi	40
Gambar 12. Tampilan KI&KD Sebelum revisi	44
Gambar 13. Tampilan KI&KD Setelah Revisi	44
Gambar 14. Tampilan Gambar Sebelum Revisi	45
Gambar 15. Tampilan Gambar Setelah Revisi	45
Gambar 16. Tampilan Video Sebelum Revisi	46
Gambar 17. Tampilan Video Setelah Revisi	46
Gambar 18. Tampilan Gambar Sebelum Revisi	48
Gambar 19. Tampilan Gambar Setelah Revisi	48
Gambar 20. Diagram Hasil Uji Coba Kecil.....	50
Gambar 21. Diagram Hasil Aspek Tampilan Uji Coba Kecil	52

Gambar 22. Diagram Hasil Aspek Isi Uji Coba Kecil.....	53
Gambar 23. Diagram Hasil Aspek Pembelajaran Uji Coba Kecil.....	54
Gambar 24. Hasil Uji Coba Kelompok Besar	56
Gambar 25. Diagram Hasil Aspek Tampilan Uji Coba Besar	57
Gambar 26. Diagram Hasil Aspek Isi Uji Coba Besar	58
Gambar 27. Diagram Hasil Aspek Pembelajaran Uji Coba Besar	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan	69
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	70
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	76
Lampiran 4. Surat Keterangan Expert Judgement	77
Lampiran 5. Angket Penelitian	79
Lampiran 6. Data Penelitian.....	104
Lampiran 7. Dokumentasi.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan yang pola mencapai tujuannya menggunakan aktifitas jasmani dan olahraga. Sedangkan sasaran yang ingin dicapai adalah perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor. Sehingga diharapkan kelak akan menjadi manusia yang sehat jasmani dan rohani serta berkepribadian mantap.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan, diantaranya adalah keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar juga mempermudah guru, karena dapat menyesuaikan dengan kondisi siswa saat pembelajaran.

Terdapat media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru penjasorkes untuk meningkatkan keterterikan siswa dalam bergerak. Salah satunya adalah dengan pengembangan media pembelajaran. Kenyataan di lapangan masih banyak siswa yang kurang aktif bergerak dikarenakan bosan dengan gerakan yang sama dan hanya diulang-ulang, hal ini perlu adanya pengembangan media pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan

inovatif. Diharapkan media pembelajaran yang dipakai murah dan banyak manfaatnya. Jenis materi pun disesuaikan dengan tingkat pengetahuan siswa serta bisa menarik perhatian siswa.

Peneliti mengambil kesimpulan untuk membuat media pembelajaran bolavoli dengan menggunakan video pembelajaran yang megacu pada tujuan pendidikan serta karakteristik anak menengah atas. Membuat media ini tidak hanya menguntungkan bagi siswa tetapi juga bagi guru itu sendiri karena selain biaya yang murah, pada zaman ini teknologi sudah meningkat. Sehingga produksi pembuatan jadi lebih murah dan bervariasi juga dalam membuat video ini guru dapat lebih mengasah keterampilan mengajarnya dengan penyampaian kalimat penjelasan dalam video lebih berirama, lebih jelas dan lebih bervariasi serta mengikuti zaman. Sehingga bisa menjadi suatu media mengajar bagi guru.

Modifikasi media pembelajaran permainan bolavoli sangatlah penting melihat karakteristik anak usia Sekolah Menengah Atas yang memiliki kecenderungan malas bergerak. Maka pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dapat menjadi salah satu variasi yang mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswanya. Jika siswa merasa jenuh dengan suatu pembelajaran, maka akan sulit bagi mereka menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Siswa lebih tertarik melihat video dalam pembelajaran praktik karena siswa cenderung tidak memperhatikan ketika dijelaskan oleh guru tanpa adanya contoh gerakan langsung. Mengajarkan menggunakan video juga merupakan suatu alat

dalam membantu proses pembelajaran jasmani yang menunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, video pembelajaran ini juga dapat memotifasi siswa mengembangkan bakat dan lebih mengeksplor kemampuan dirinya.

Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan di lapangan saat peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan di SMA Negeri 1 Mertoyudan, dimana nilai praktik permainan bolavoli merupakan nilai yang mempunyai rata-rata nilai terendah dibanding nilai praktik yang lainnya. Dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes materi bolavoli, peneliti melihat sebagian besar siswa SMA Negeri 1 Mertoyudan kurang tertarik untuk mendengarkan penyampaian teori dan melakukan praktek permainan bolavoli. Ada yang menganggap permainan ini sudah sering mereka lakukan sehingga tidak perlu lagi mendengarkan materi yang disampaikan guru. Sebagian lagi yang biasa didominasi siswa perempuan menganggap permainan ini sulit dilakukan. Selain itu mereka juga takut dengan bolavoli yang digunakan karena sakit jika terkena badan. Sehingga dibutuhkan inovasi dan modifikasi untuk membuat siswa lebih tertarik untuk mendengarkan dan menyimak materi yang disampaikan guru.

Saat peneliti mengamati jalannya proses belajar mengajar terlihat sikap acuh pada siswa yang menganggap bahwa permainan bolavoli sudah sering mereka lakukan sehingga mereka tidak berminat mendengarkan penjelasan guru lagi. Cara melakukan *passing* pun sering sekali tidak

menggunakan teknik dasar yang benar, mereka hanya sekedar ingin melambungkan bola setinggi-tingginya agar terlihat lebih perkasa. Lebih lanjut lagi, siswa enggan untuk melakukannya karena kurangnya pengertian dan penjelasan langkah-langkah melakukan *passing* atas sehingga siswa menganggap sulit untuk dilakukan. Ditambah lagi pandangan yang telah berubah yakni pembelajaran pejasorkes yang berkembang sekarang yang penting anak sudah mau bergerak dan gembira. Seringkali guru tidak menyadari bahwa siswa kurang memahami teknik *passing* atas apabila hanya melalui penjelasan tanpa adanya contoh gerakan dari guru selain itu juga keterbatasan dari guru sendiri dan kurangnya media sebagai penunjang proses pembelajaran. Hal itu memberikan ide kepada penulis untuk memodifikasi media pembelajaran permainan bolavoli agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan serius mendengarkan penjelasan guru sehingga saat melakukan praktik mereka bisa dengan benar melakukannya.

Jika diamati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar. Alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi, serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

Seiring berkembangnya teknologi, munculah berbagai macam bentuk bahan ajar cetak, lalu merambah ke bahan ajar audio, hingga bahan ajar audiovideo serta bahan ajar interaktif dengan komputer. Kegiatan

pembelajaran juga dapat dilakukan dimana saja dan melalui beberapa cara antara lain melalui : *televisi, video cassette, video compact disc atau computer.*

Walaupun tersedia beragam sumber belajar, kita berhak memilih informasi mana yang tepat untuk masing-masing individu. Setiap individu dapat memilih cara belajar dan menyesuaikan diri dengan tipe *audio, visual* atau keduanya. Sehingga setiap individu bisa mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan cara belajar masing-masing.

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mertoyudan merupakan salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Magelang. Terletak di perumahan Panca Arga 1 Mertoyudan kompleks akademi militer dekat dari jalan raya membuat akses menuju sekolah cukup mudah dicapai. Sekolah ini memiliki lapangan bolavoli, lapangan bolabasket dan memiliki aula yang mempunyai layar LCD. Oleh karena itu peneliti memilih sekolah ini karena ingin memberikan variasi sumber belajar permainan bolavoli agar saat siswa melakukan aktivitas pembelajaran siswa merasa senang dan mau bergerak. Dengan sedikit memodifikasi media pembelajaran juga akan membantu guru penjasorkes agar terpacu kreativitasnya dalam melakukan proses belajar mengajar sesuai dengan karakteristik siswa serta tidak monoton. Sehingga diharapkan dalam akhir proses pembelajaran siswa mendapatkan nilai yang maksimal dengan kemampuan siswa, dan nilai praktik permainan bolavoli mempunyai rata-rata nilai yang baik dibanding nilai praktik lainnya

Dengan latar belakang di atas, maka diadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Passing* Atas Permainan Bolavoli Siswa Kelas XI SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Nilai praktik permainan bolavoli merupakan nilai yang mempunyai rata-rata terendah dibanding nilai praktik yang lainnya.
2. Terlihat sikap acuh pada siswa yang menganggap bahwa permainan bolavoli sudah sering mereka lakukan sehingga mereka tidak berminat mendengarkan penjelasan guru
3. Siswa melakukan *passing* atas dengan teknik yang tidak benar.
4. Pembelajaran masih berjalan satu arah yaitu dari guru ke siswa.
5. Belum ada media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA.
6. Kebutuhan akan media pembelajaran berupa video *passing* atas sebagai variasi dalam proses pembelajaran permainan bolavoli siswa kelas XI SMA.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah sangat diperlukan untuk mengarahkan penelitian agar lebih intensif, efisien, serta dapat memperoleh tujuan yang diinginkan dalam skripsi ini. Untuk menghindari terjadinya pembahasan yang terlalu luas, penelitian ini dibatasi pada: Pengembangan Media

Pembelajaran Video *Passing* Atas dalam Permainan Bolavoli pada Siswa Kelas XI SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana pengembangan media pembelajaran video *passing* atas permainan bolavoli siswa kelas XI SMA?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA. Produk yang dihasilkan diharapkan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Adapun indikator produk antara lain:

1. Halaman pembuka berisi judul dan logo Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Halaman petunjuk berisi tentang petunjuk penggunaan tentang bagaimana caranya menggunakan media yang telah dibuat.
3. Ada 4 profil, yaitu profil pembuat, pembimbing, ahli materi dan media.
4. Halaman tujuan pembelajaran berisi tujuan yang ingin dicapai.
5. Materi bolavoli yang berisi teknik dasar *passing* atas, kesalahan yang sering terjadi saat melakukan *passing* atas dan pembenaran.

6. Halaman video yang berisi video latihan *passing* atas.
7. Halaman soal, berisi tentang soal yang sudah dibahas pada media pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan teori pembelajaran bolavoli pada umumnya dan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video pendekatan bermain dalam penguasaan *passing* atas pada khususnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, khususnya bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti.

- a. Bagi guru, dapat mengembangkan media pembelajaran yang paling tepat dan masukan dalam pembelajaran olahraga di SMA.
- b. Bagi siswa, diharapkan mampu melakukan permainan bolavoli dengan baik, khususnya siswa kelas XI di SMA.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan meningkatkan pembelajaran siswa dalam hal permainan bolavoli.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya (Agus S. Suryobroto, 2001: 15). Domain pengembangan mencakup berbagai variasi yang diterapkan dalam pembelajaran, demikian juga tidak berfungsi secara independen terpisah dari evaluasi, manajemen, dan pemakaian. Pada dasarnya domain pengembangan dapat dideskripsikan oleh: 1) pesan yang dikendalikan oleh isi, 2) strategi pembelajaran yang dikendalikan oleh pengendali, 3) manifestasi teknologi secara fisik-perangkat keras, perangkat lunak, dan materi pembelajaran.

Dikemukakan oleh Nusa Putra (2011: 72), pengembangan merupakan penggunaan ilmu atau pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan, produk dan jasa yang ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistem baru, sebelum dimulainya produksi komersial atau aplikasi komersial, atau untuk meningkatkan secara substansial apa yang sudah diproduksi atau digunakan. Menurut Gay (dalam Rahajeng Kartika Sari, 2010), media penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi, atau material lainnya dalam pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Selanjutnya, Rahajeng Kartika Sari (2010) menuliskan bahwa menurut Soenarto penelitian pengembangan adalah:

Sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi masalah di kelas/laboratorium dan bukan untuk menguji teori.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah kegiatan penelitian yang dirancang secara sistematis melalui proses tertentu untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah produk, baik produk media pembelajaran atau alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran. Produk tersebut digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada pada proses pembelajaran.

2. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pada dasarnya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sangat luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya. Hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Menurut Husdarta (2010: 141) Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan dua istilah yang saling berkaitan dan berdampak sangat kuat terhadap perkembangan dan keberfungsian nilai-nilai sosial olahraga, yaitu: istilah pendidikan tidak asing lagi bagi siswa dan guru dilingkungan persekolahan dan istilah olahraga telah dikenal lebih luas yaitu disamping disekolah juga masyarakat. Pentingnya memahami

konsep pendidikan jasmani dan olahraga akan sangat membantu dalam memahami nilai-nilai olahraga”.

Menurut Siedentop yang dikutip Husdarta (2010: 142) mengatakan, Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses keseluruhan proses pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani menjadi salah satu media untuk membantu ketercapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pada gilirannya, pendidikan jasmani diharapkan dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan Indeks Pembangunan Manusia (*Human Index Development*).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani harus memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan memberi kontribusi yang sangat berharga dan memberi inspirasi bagi kesejahteraan hidup manusia. Makna yang terkandung dalam pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang bersifat psikal atau aktivitas fisik tetapi lebih luas lagi keterkaitannya dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh serta memberikan kontribusi terhadap kehidupan individu.

Pendidikan jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan emosional pun turut dikembangkan, bahkan dengan penekanan yang cukup dalam. Berbeda dengan bidang lain, misalnya pendidikan moral, yang penekanannya benar-benar pada perkembangan moral, tetapi aspek

fisik tidak turut berkembang, baik langsung maupun secara tidak langsung.

3. Materi Permainan Bolavoli

Permainan dan olahraga bolavoli termasuk permainan yang dimainkan secara berkelompok sehingga menjadi sarana yang ideal untuk membelajarkan diri mengembangkan ketajaman cara bekerja sama yang baik, cara mengelola kecerdasan emosi, cara menghormati dan menghargai teman sendiri dan tim lawan, cara mengasah kompetensi untuk diri sendiri dan kompetensi dengan orang lain dalam satu tim dan juga dengan lawan tim dimana ini merupakan media membangun karakter pribadi yang berkualitas melalui bermain dan permainan.

Menurut Ahmadi Nuril (2007: 20) permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Sebab, dalam permainan bolavoli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bolavoli. Meskipun demikian, permainan bolavoli sangat cepat berkembang dan merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di Indonesia sesudah cabang olahraga sepak bola dan bulu tangkis.

Bolavoli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa, baik wanita maupun pria. Permainan bolavoli pada dasarnya berpegang pada dua prinsip ialah teknik dan psikis. Prinsip teknis dimaksudkan pemaian memasing bola dengan bagian pinggang keatas, hilir mudik di udara lewat di atas net agar dapat menjatuhkan bola di dalam

lapangan lawan secepatnya untuk mencari kemenangan secara sportif. Prinsip psikis adalah pemain bermain dengan senang dan bekerja sama dengan baik (Suharno dalam Bani Tri Umboro, 2009: 2).

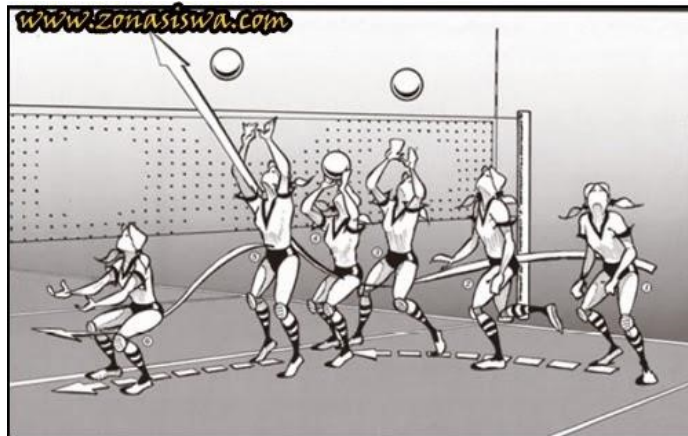
4. *Passing* Atas Bolavoli

Passing atas sering dilakukan oleh pemain yang mengambil posisi sebagai pengumpan dan sering menerima bola setelah mendapatkan *passing* bola dari *passing* pertama atau dikenal dengan istilah penerima bola kedua. Penerima bola kedua ini yang sering mengumpankan bola kepada pemukul bola agar bola dapat melewati net dengan baik.

Menurut Mikanda Rahmani (2014: 115) teknik *passing* atas adalah memukul bola dengan menggerakkan tangan ke atas. Beberapa tahap gerakan yang dilakukan adalah posisi badan sedikit jongkok dengan lutut agak ditekuk. Persiapan jari-jari tangan terbuka dan membentuk seperti sebuah mangkok besar serta ibu jari dan jari telunjuk berdekatan, sehingga membentuk sebuah segitiga tenaga, yaitu pada saat tangan diluruskan ke arah atas dengan dibantu tolakan kaki sebagai tenaga tambahan. Menurut Suharno (1981: 53) langkah-langkah teknik *passing* atas sebagai berikut :

- 1) Sikap Permulaan :
 - a) Berdiri dengan salah satu kaki berada di depan kaki yang lain.
 - b) Lutut ditekuk.
 - c) Badan agak condong sedikit ke depan dengan tangan siap berada di depan muka.
 - d) Tempatkan diri di bawah bola dan tangan diangkat ke atas depan kira-kira setinggi dahi.
 - e) Jari-jari tangan secara keseluruhan membentuk setengah bulatan.
 - f) Jari-jari derenggangkan sedikit satu dengan yang lain dan kedua ibu jari membentuk satu sudut.

- 2) Sikap Saat Perkenaan Bola :
 - a) Perkenaan bola pada ruas pertama dan kedua terutama ruas pertama ibu jari
 - b) Pada saat perkenaan dengan bola jari-jari agak ditegangkan sedikit dan diikuti gerakan pergelangan
 - c) Lengan ke arah depan atas agak eksplosif
- 3) Sikap Akhir :
 - a) Luruskan lengan diikuti dengan badan dan langkah kaki ke depan
 - b) Gerakan tangan, pergelangan, lengan dan kaki harus harmonis
 - c) Pandangan ke arah jalannya bola



Gambar 1 : Passing Atas

Sumber : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima. Sedangkan media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

Menurut Azhar Arsyad (2002: 3) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2002 : 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Sharon, dkk (2011: 7) mengatakan, “ada enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang. Media yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah audio, audio mencakup apa saja yang anda bisa dengar. Suara orang, musik, mekanis, suara brisik dan sebagainya. Jenis lainnya yang biasa digunakan adalah video, ini merupakan media yang menampilkan gerakan, termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer, dan sebagainya. Dari beberapa definisi ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu guna mempermudah dalam pembelajaran didalam kelas dan sebagai alat pengantar untuk proses pembelajaran.

b. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa inggris, yaitu “instruction”. Menurut Rayandra Asyhar (2012: 6), “Instruction diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Ini berbeda dengan istilah “*teaching*” yang berarti mengajar. *Teaching* memiliki konotasi proses belajar dan mengajar yang berlangsung satu arah dari guru ke siswa. Dalam hal ini, hanya guru yang berperan aktif mengajar dan siswa bersifat pasif”.

Penggunaan istilah pembelajaran sebagai pengganti istilah lama “proses belajar–mengajar (PBM)” tidak hanya sekedar merubah istilah, melainkan merubah peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya “mengajar” melainkan “membelajarkan” siswa agar mau belajar. Rayandra Asyhar (2012: 6) mengatakan, “tugas guru dalam proses pembelajaran, disamping menyampaikan informasi, ia juga mendiagnosis kesulitan belajar siswa, menyeleksi materi ajar, mensupervisi kegiatan belajar, menstimulasi kegiatan belajar siswa, memberikan bimbingan belajar, mengembangkan dan menggunakan strategi dan metode. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa. Disini media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan–pesan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, jadi media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti binatang, tumbuhan dan manusia, sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari atau media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

6. Hakikat Audio Visual dan Video

a. Pengertian Audio Visual

Teknologi audio visual cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti proyektor. Menurut Rayandra Ashar (2012: 73) mengatakan, “media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio-visual terbagi dua macam, yakni :

- 1) Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset.
- 2) Audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsurnya gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*.

Menurut Azhar Arsyad (2002: 148) mengatakan, “disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk :

- 1) Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
- 2) Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- 3) Menjadikan media yang akan ditiru oleh siswa.

- 4) Penyiapan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

Media audio visual merupakan media yang mengkombinasikan antara dua materi yaitu materi pandang dan materi dengar, dengan kombinasi ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

b. Pengertian Media Video

Video merupakan berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak), proses perekamnya dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi. Video dilihat sebagai media penyampaian pesan, termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar.

Menurut Rayandra Asyar (2012: 73) mengatakan, “media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio-visual. Walau bentuk fisiknya berbeda, media ini memiliki kesamaan dengan film, yakni sama-sama mampu menayangkan gambar bergerak. Mediavideo merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik. Rekaman gambar dan suara dalam pita kaset video dapat ditayangkan kedalam layar televisi dengan menggunakan perangkat keras bernama video tape recorder (VCR). Untuk dapat merekam gambar dan suara kedalam pita video diperlukan beberapa peralatan, seperti kamera video, mikrofon, pita video, dan alat perekam yang disebut video *cassette recorder* serta alat penyunting gambar.

Media video telah banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari hiburan, sampai bidang pendidikan dan pembelajaran. Media ini dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media video akan membuat proses komunikasi (pembelajaran) menjadi efektif. Kalau

dibandingkan dengan film, media video memiliki keunggulan, antara lain:

- 1) Media video mampu dengan cepat menayangkan kembali gambar dan suara yang telah direkam ke dalam pesawat TV monitor.
- 2) Pemakaian media video lebih disukai dari pada media film, karena pengoperasiannya media film lebih rumit. Media film memerlukan ruangan gelap total agar gambar terlihat sempurna sedangkan media video tidak memerlukan ruangan yang gelap secara total.

7. Karakteristik Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Mertoyudan

Menurut Sukintaka (1992: 45-46) dalam Rori lanun (2007: 19-20)

karakteristik anak SMA umur 16-18 tahun antara lain :

- a. Jasmani
 1. Kekuatan otot dan daya tahan otot berkembang baik.
 2. Senang pada ketrampilan yang baik, bahkan mengarah pada gerak akrobatik.
 3. Anak laki-laki keadaan jasmaninya sudah cukup matang.
 4. Anak perempuan posisi tubuhnya akan menjadi baik.
 5. Mampu menggunakan energi dengan baik.
 6. Mampu membangun kemauan dengan semangat mengagumkan.
- b. Psikis atau Mental
 1. Banyak memikirkan dirinya sendiri.
 2. Mental menjadi stabil dan matang.
 3. Membutuhkan pengalaman dari segala segi.
 4. Sangat senang terhadap hal-hal yang ideal dan senang sekali bila memutuskan masalah-masalah sebagai berikut : a) Pendidikan, b) pekerjaan, c) perkawinan, d) pariwisata dan politik, dan e) kepercayaan.
- c. Sosial
 1. Sadar dan peka terhadap lawan jenis.
 2. Lebih bebas.
 3. Berusaha lepas dari lindungan orang dewasa atau pendidik.
 4. Senang pada perkembangan sosial.

5. Senang pada masalah kebebasan diri dan berpetualang.
 6. Sadar untuk berpenampilan dengan baik dan cara berpakaian rapi dan baik.
 7. Tidak senang dengan persyaratan-persyaratan yang ditentukan oleh kedua orang tua.
 8. Pandangan kelompoknya sangat menentukan sikap pribadinya.
- d. Perkembangan Motorik

Anak akan mencapai pertumbuhan dan perkembangan pada masa dewasanya, keadaan tubuhnya pun akan menjadi lebih kuat dan lebih baik, maka kemampuan motorik dan keadaan psikisnya juga telah siap menerima latihan-latihan peningkatan ketrampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih. Untuk itu mereka telah siap dilatih secara intensif di luar jam pelajaran. Bentuk penyajian pembelajaran sebaiknya dalam bentuk latihan dan tugas.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah terutama pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) sangat terbatas. Seperti bagi siswa Kelas X hanya mempelajari dasar-dasar permainan dalam suatu cabang olahraga, Kelas XI diarahkan pada pemahaman cara melakukan latihan-latihan suatu cabang olahraga dan untuk Kelas XII diarahkan pada pemahaman terhadap pola dari strategi permainan (taktik dan strategi permainan suatu cabang olahraga). Untuk itu guna memperdalam pengetahuan siswa terhadap suatu cabang olahraga maka sekolah membuat kebijakan untuk mengadakan ekstrakurikuler, agar siswa dapat berprestasi dengan baik

B. Penelitian Yang Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Antonius Bani (2011) tentang “pengembangan multimedia pembelajaran mata kuliah pendidikan kesehatan materi tahapan tumbuh kembang remaja untuk mahasiswa PJKR FIK UNY”. Dalam penelitian tersebut hasil validasi oleh media dan ahli materi adalah menilai baik. Penilaian siswa pada produk multimedia

berbantuan komputer adalah sangat baik, yang meliputi aspek materi, aspek pembelajaran dan aspek media termasuk kedalam kriteria sangat baik. Hasil penelitian multimedia pembelajaran berbantuan komputer hasil pengembangan termasuk kategori “sangat baik”

- b. Penelitian yang dilakukan Erwin Nur Hendrajaya (2014) tentang “pengembangan media belajar berbasis adobe flash CS3 materi atletik lompat jauh gaya jongkok dengan compact disk CD untuk siswa kelas VII SMP. Hasil penelitiannya adalah kualitas media dinyatakan baik berdasarkan penilaian pada substansi materi, media, dan ujicoba.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Febri Aulia Sholeh (2011) tentang “pembuatan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* materi pokok teori permainan bolavoli bagi siswa SMA kelas X semester I”. Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk CD, hasil penelitian tentang kualitas media pembelajaran yang di hasilkan sangat baik untuk pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

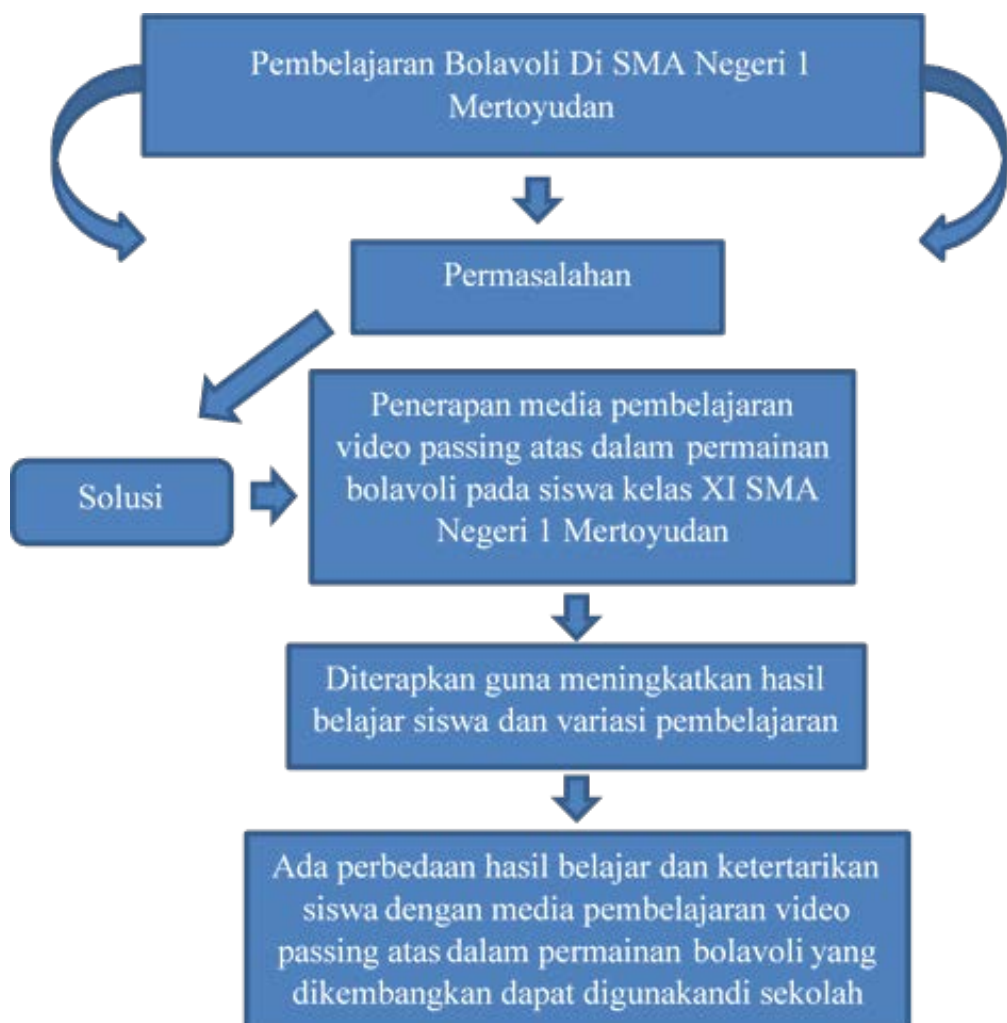
Pembelajaran yang masih menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan guru mendominasi kegiatan pembelajaran. Siswa akan cenderung menjadi pasif karena segala inisiatif berasal dari guru. Aktifitas anak terbatas pada mendengarkan, mencatat, kurang terbangunnya kerjasama positif antar siswa dalam memahami konsep pembelajaran penjasorkes. Siswa hanya berfikir menurut apa yang digariskan oleh guru, proses belajar seperti ini tidak

mendorong siswa berfikir dan beraktivitas secara luas, yang tentunya kurang sesuai dengan hakekat siswa sebagai subjek belajar. Selain itu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran juga disebabkan pembelajaran penjasorkes disekolah terbatas oleh sarana prasarana yang baik secara kuantitas maupun kualitasnya. Sementara itu, seiring berkembangnya teknologi, munculah berbagai macam bentuk media baru yang canggih, mulai dari media cetak, media audio, hingga media audio-video serta media interaktif dengan computer. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas, dan inovasi para guru penjasorkes selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan media pembelajaran.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani akan terwujud apabila pembelajaran pendidikan jasmani diajarkan melalui metode, media dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi sekolah yang bersangkutan. Sehingga akan menjadi kendala terhadap keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri jika hal ini tidak diantisipasi oleh guru itu sendiri. Disini guru dituntut untuk berinovasi sebaik mungkin agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik tanpa menghilangkan unsur apapun didalamnya.

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menengah atas, siswa diharapkan mampu untuk mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar. Pembelajaran bolavoli dengan menggunakan video

pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan gerak siswa agar lebih termotifasi dan terbantu dalam meningkatkan hasil belajar baik segi kognitif, afektif dan psikomotor pada siswa kelas XI SMA. Dari permasalahan yang ada tersebut tanggapan siswa menjadi tolak ukur apakah CD sumber belajar yang dikembangkan ini layak untuk digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar mandiri yang tepat dan bermanfaat bagi siswa, berikut gambar kerangka berfikir dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Berfikir

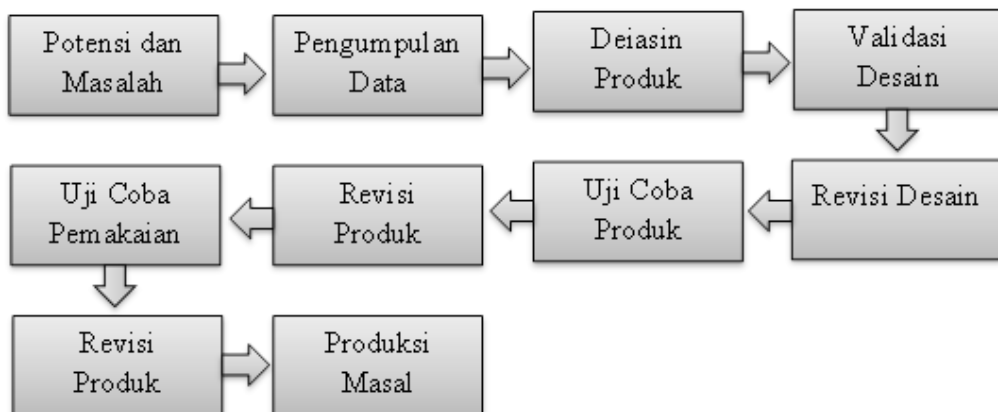
BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), penelitian ini berorientasi pada produk yang dikembangkan. Pada penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA berbasis *Adobe Flash Player Cs6*. Media pembelajaran tersebut nantinya akan dikemas ke dalam *Compact Disc (CD)*.

B. Prosedur Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 298), langkah-langkah penelitian pengembangan dapat dijelaskan melalui bagan seperti di bawah ini:



Gambar 3. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D (Sugiyono, 2012:298)

Penelitian pengembangan ini secara prosedural melewati beberapa tahapan, seperti yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2012: 298). Langkah-langkah yang telah dikemukakan di atas bukanlah langkah baku yang harus diikuti, oleh karena itu dalam pengembangan ini hanya memilih beberapa langkah dikarenakan dalam penelitian ini sudah memiliki *prototipe* produk

yang akan dibuat. Langkah yang diambil dalam penelitian ini juga akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012: 298) maka prosedur penelitian pengembangan ini mengadopsi beberapa langkah sebagai berikut:



Gambar 4. Model Pengembangan Media Pembelajaran *Passing* Atas Dalam Permainan Bolavoli

1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi literatur dengan mencari referensi-referensi melalui berbagai macam sumber diantaranya adalah

langkah-langkah melakukan *passing* atas dalam bolavoli melalui buku dan internet dan melakukan pengamatan di SMA Negeri 1 Mertoyudan. Tujuan dari tahap ini adalah agar wawasan dan pengetahuan penulis tentang materi yang akan dibahas dapat bertambah, mampu mengetahui potensi yang ada dan masalah yang terjadi. Informasi yang didapatkan dari tahap ini kemudian dianalisis oleh penulis dan hasilnya akan digunakan untuk merencanakan pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Pengumpulan Informasi

Dalam tahap ini penulis melakukan pengumpulan bahan/informasi melalui beberapa cara diantaranya dengan melakukan *survey* dan studi lapangan di SMA Negeri 1 Mertoyudan untuk mengetahui faktor apa yang mendasari terjadinya masalah. Selain itu peneliti mengumpulkan bahan materi yang dibutuhkan yaitu dengan mencari referensi dari buku-buku. Selain dari buku-buku peneliti juga mencari referensi melalui internet.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, peneliti merancang *draft* desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup analisis struktur isi, materi yang dibahas disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis yang telah diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menentukan desain produk.

Penyusunan *draft* desain produk terdiri dari beberapa tahapan diantaranya:

a. Penyusunan indikator produk

Tahap pertama adalah dengan menyusun indikator produk yang dilakukan oleh peneliti sendiri. Adapun indikator produk adalah sebagai berikut:

1. Halaman pembuka berisi judul dan logo Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Halaman petunjuk berisi tentang petunjuk penggunaan tentang bagaimana caranya menggunakan media yang telah dibuat.
3. Ada 4 profil, yaitu profil pembuat, pembimbing, ahli materi dan media.
4. Halaman tujuan pembelajaran berisi tujuan yang ingin dicapai.
5. Materi bolavoli yang berisi teknik dasar *passing* atas, kesalahan yang sering terjadi saat melakukan *passing* atas dan pembedaan.
6. Halaman video yang berisi video latihan *passing* atas.
7. Halaman soal berisi tentang soal yang sudah dibahas pada media pembelajaran.

b. Pembuatan kerangka materi yang akan dibahas dan pengumpulan materi

Tahap yang kedua adalah membuat kerangka materi yang nantinya akan dibahas. Pada tahap ini peneliti menentukan pokok-pokok materi berdasarkan teknik-teknik dasar *passing* atas yang akan diajarkan atau dilatihkan kepada peserta didik. Setelah itu peneliti mengumpulkan

bahan materi yang dibutuhkan. Pada tahapan ini peneliti juga mengumpulkan materi dengan melakukan kajian dan mencari referensi dari buku-buku. Selain itu pengumpulan materi juga dilakukan melalui internet.

- c. Penentuan desain media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli

Tahap selanjutnya adalah menentukan desain media pembelajaran media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli. Proses pembuatan desain yang meliputi gambar, video, suara, *background*, jenis dan warna teks.

- d. *Self evaluation* kelayakan produk

Self evaluation dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk video *passing* atas dalam permainan bolavoli, sebelum masuk ke tahap pembuatan video, penilaian ini dilakukan oleh peneliti sendiri dan dibantu oleh pembimbing.

4. Pembuatan Produk

Tahap selanjutnya adalah pembuatan produk yang berupa video *passing* atas dalam permainan bolavoli. Setelah dibuat kemudian video *diedit* dahulu untuk memunculkan suara dan tulisan. Kemudian, pada tahap pembuatan tampilan video *passing* atas dalam permainan bolavoli menggunakan *software adobe flash cs6* dan memasukan file video ke dalam *flash*. Setelah itu dikemas ke dalam sebuah CD (*Compact Disk*).

5. Validasi Produk

Setelah tahap penyusunan desain produk selesai maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi desain dan materi mengenai produk media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli. Produk berupa media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli yang akan dikembangkan diberikan penilaian kelayakan oleh penelaah untuk mendapatkan nilai dan masukan. Penilaian kelayakan diperoleh dari dua ahli, yaitu:

a. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/pakar bolavoli yang berperan untuk menentukan apakah materi teknik dasar (*passing* atas) bolavoli yang dikemas dalam media pembelajaran video *passing* atas dalam bolavoli sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan atau belum. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dra. Sri Mawarti, M.Pd yang memiliki keahlian di bidang pembelajaran bolavoli.

b. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud adalah dosen/pakar yang biasa memiliki pengetahuan yang luas dalam hal media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket tentang desain media yang diberikan kepada ahli media pembelajaran. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Caly Setiawan Ph. D yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran.

6. Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli pada produk awal sehingga menghasilkan produk yang lebih baik selanjutnya.

7. Produk Akhir

Produk akhir merupakan produk yang telah memiliki kualitas yang baik setelah melalui berbagai validasi dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media.

8. Ujicoba Produk

a. Desain Ujicoba

Tahap ujicoba produk dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian kelayakan oleh ahli materi dan media bahwa produk yang sedang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan di lapangan. Peneliti menggunakan dua kali ujicoba yaitu ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Tujuan dilakukannya ujicoba ini adalah untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli yang dihasilkan.

Data yang diperoleh dari ujicoba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli yang merupakan produk akhir dalam penelitian ini. Dengan dilakukannya ujicoba ini kualitas video *passing* atas dalam permainan bolavoli yang dikembangkan benar-benar telah

teruji secara empiris dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

b. Subjek

Subjek ujicoba yang digunakan yaitu siswa SMA Negeri 1 Mertoyudan dengan ujicoba kelompok kecil menggunakan subjek sebanyak 13 siswa dan yang terakhir adalah ujicoba pada kelompok besar menggunakan subjek sebanyak 32 siswa atau lebih. Siswa yang berpartisipasi dalam ujicoba produk adalah siswa yang belum pernah mendapatkan materi teknik dasar passing atas dan yang belum pernah menggunakan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli.

Teknik penentuan subyek ujicoba dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik purposive. Dimana teknik purposive merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih satuan sampling atas dasar pertimbangan sekelompok pakar dibidang ilmu yang sedang diteliti. Sedangkan untuk pengambilan sampel pada setiap kelas menggunakan teknik kuota, dimana teknik ini dilakukan dengan melakukan penjatahan terhadap kelompok satuan pengamatan secara berjenjang.

C. Jenis Data dan Instrumen Penelitian

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan diubah menjadi data kualitatif. Data tersebut didapat agar dapat

memberikan suatu gambaran mengenai dari kualitas materi baik isi materi, tampilan, dan strategi dalam pembelajaran.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuisisioner dan wawancara. Instrumen berupa kuisisioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi kualitas video pembelajaran *passing* atas bolavoli pembelajaran dan instrumen berupa pedoman wawancara dipakai sebagai alat pengumpulan data dari para ahli dan siswa terkait dengan saran, kritik, dan masukan-masukan yang bermanfaat bagi perbaikan kualitas produk sehingga dihasilkan produk yang berkualitas. Kuisisioner yang digunakan mengadopsi dari kuisisioner Nur Rohmah Muktiani (2008) yang digunakan dalam penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA”.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap. Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian

Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2009: 93-94). Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Penilaian Kualitas Media

No	Kategori	Skor
1	Sangat Kurang (SK)	1
2	Kurang (K)	2
3	Cukup Baik (CB)	3
4	Baik (B)	4
5	Sangat Baik (SB)	5

Tabel 2. Skor Penilaian Tanggapan Siswa

No	Kategori	Skor
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Ragu-Ragu (RR)	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS)	5

2. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100%

a. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi jumlah skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono, 2009: 95).

Tabel 3. Kategori Penilaian Kualitas Media dan Tanggapan Siswa

No	Tingkat Penilaian	Kategori
1.	0% - 20%	Sangat Kurang
2.	20,1% - 40%	Kurang
3.	40,1% - 60%	Cukup Baik
4.	60,1% - 80%	Baik
5.	80,1% - 100%	Sangat Baik

Secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan:

$$\text{Persentase tingkat penilaian: } \frac{\sum \text{skoryangdiperolehdaripeneliti}}{\sum \text{skoridealseluruhitem}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2009: 95)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENGEMBANGAN PRODUK

1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Tujuan dari identifikasi potensi dan masalah ini adalah agar wawasan dan pengetahuan penulis tentang materi yang akan dibahas dapat bertambah, mampu mengetahui potensi yang ada dan masalah yang terjadi, yaitu siswa kurang tertarik untuk mendengarkan penyampaian teori maupun melakukan praktik permainan bolavoli khususnya dalam melakukan *passing* atas. Selanjutnya, informasi yang sudah didapatkan ini kemudian dianalisis oleh penulis dan hasilnya akan digunakan untuk merencanakan pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya. Sayangnya peneliti tidak melakukan identifikasi potensi dan masalah kembali, hanya berdasarkan hasil identifikasi saat praktik pengalaman lapangan. Seharusnya peneliti melakukan identifikasi potensi dan masalah kembali dan melampirkan hasil identifikasi sebagai dasar pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli.

2. Pengumpulan Bahan

Dalam tahap ini penulis melakukan pengumpulan bahan/informasi dengan melakukan survei dan studi lapangan di SMA Negeri 1 Mertoyudan untuk mengetahui faktor apa yang mendasari terjadinya masalah yaitu siswa kurang tertarik untuk mendengarkan penyampaian teori maupun melakukan praktik permainan bolavoli khususnya dalam melakukan *passing* atas. Selain itu peneliti mengumpulkan bahan materi yang dibutuhkan yaitu dengan

mencari referensi dari buku-buku dan video. Sayangnya peneliti tidak melakukan pengumpulan bahan kembali, hanya berdasarkan hasil survei dan studi lapangan saat praktik pengalaman lapangan. Seharusnya peneliti melakukan pengumpulan bahan kembali dan melampirkan hasil survei dan studi lapangan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli.

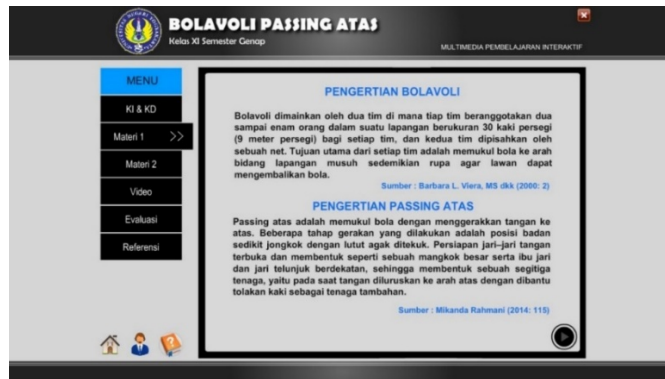
3. Draft Produk Awal

Produk dalam penelitian ini berupa video *passing* atas bolavoli untuk siswa Sekolah Menengah Atas, khususnya siswa Kelas XI. Video *passing* atas bolavoli dikemas ke dalam sebuah CD (*Compact Disk*). CD (*Compact Disk*) tersebut berisi langkah-langkah melakukan *passing* atas. Dalam menjalankan CD (*Compact Disk*) media pembelajaran ini siswa berinteraksi langsung dengan media untuk memindah *slide* satu ke *slide* yang lain. Interaksi ini berupa mengklik tombol yang sesuai pada media pembelajaran ini. Dalam pembuatan video *passing* atas dalam permainan bolavoli ini dibuat dengan *software adobe flash cs6*. Berikut tampilan produk awal sebelum direvisi dan setelah direvisi oleh ahli materi dan ahli media.

Untuk jelasnya dapat dilihat pada gambar



Gambar 5. Tampilan Awal, Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 6. Tampilan Materi



Gambar 7. Tampilan Video



Gambar 8. Latihan Soal



Gambar 9. Tampilan Profil

4. Data Uji Coba

Dalam proses mengembangkan media pembelajaran, maka produk yang dikembangkan perlu melalui proses validasi dan ujicoba. Proses validasi dalam penelitian ini melalui dua tahap yaitu proses validasi materi dengan dosen ahli materi dan validasi media dengan dosen ahli media. Proses selanjutnya dilakukan proses ujicoba dengan siswa SMA Negeri 1 Mertoyudan Kabupaten Magelang kelas XI. Proses ini dilakukan agar produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam belajar.

a. Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi

Hasil penelitian penilaian media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA berdasarkan dari ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Ahli materi yang dijadikan sebagai penilai dalam penelitian ini adalah Sri Mawarti, M.Pd. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dari ahli materi dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Ahli Materi Tahap I

Hasil Produk dan kuesioner dikonsultasikan kepada ahli materi pada tanggal 4 Mei 2016 untuk dikoreksi. Ahli materi memberikan penilaian tahap I berdasarkan pada aspek materi pembelajaran dan isi materi. Hasil penelitian pada ahli materi pada tahap I dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Materi Pembelajaran	83,08	Sangat baik
2	Isi	75	Baik

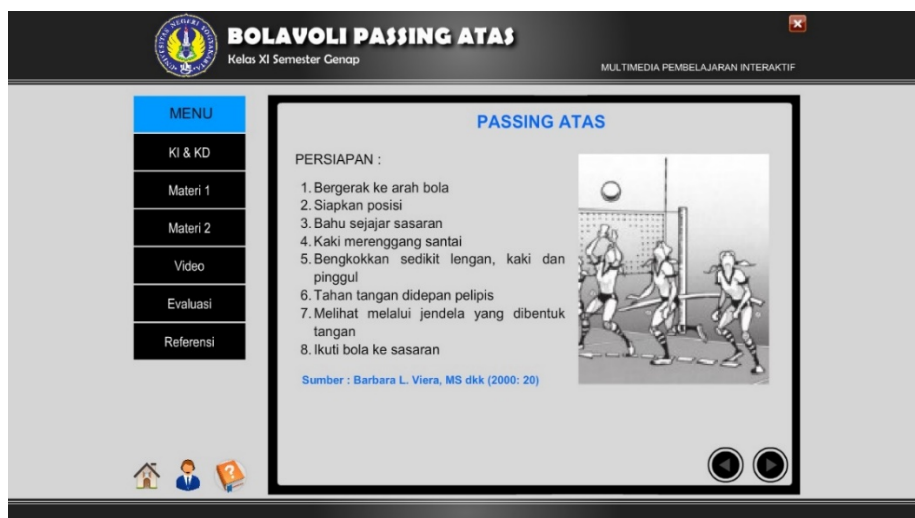
Berdasarkan pada tabel di atas diketahui bahwa hasil penilaian media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek materi pembelajaran diperoleh nilai sebesar 83,08 % masuk dalam kategori “sangat baik”, sedangkan hasil pada aspek isi materi diperoleh nilai sebesar 75% masuk dalam kategori “baik”. hasil tersebut dapat diartikan bahawa produk dan kuasioner telah baik untuk digunkana sebagai media pembelajaran, akan tetapi masih ada catataan dari ahli materi untuk diperbaiki yaitu “lebih rasio menggunakan petunjuk *passing* atas dengan buku Suharno HP (1981), sikap permulaan, sikap pelaksanaan, sikap akhir dalam melaksanakan *passing* atas lebih jelas”. Oleh karena itu peneliti melakukan uji materi pada tahap ke dua.

a) Saran dan Komentar dari Ahli Materi

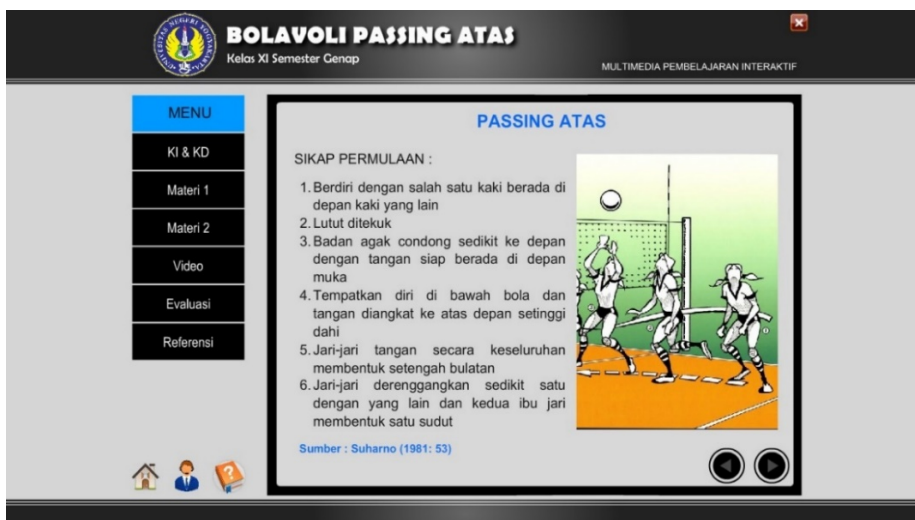
Setelah produk awal dibawa dan dinilai pada validasi tahap I, peneliti dan ahli materi mendiskusikan kualitas produk yang dihasilkan. Ahli materi menilai dan memberi masukan atau saran, Baik tertulis maupun secara lisan. Ahli materi menyarankan ada

beberapa hal yang perlu di revisi terkait dengan aspek materi.
Beberapa hal yang perlu direvisi antara lain:

(1) Pada bagian materi pelaksanaan *passing* atas yang awalnya menggunakan buku Barbara L. Viera dkk, diganti dengan buku Suharno HP (1981) karena penjelasan langkah-langkah *passing* atas lebih jelas.



Gambar 10. Tampilan Materi *Passing* Atas Sebelum Direvisi



Gambar 11. Tampilan Materi *Passing* Atas Setelah Direvisi

2) Ahli Materi Tahap II

Hasil Produk dan kuesioner dikonsultasikan kepada ahli materi tahap ke dua pada tanggal 12 Mei 2016, untuk dikoreksi. Ahli materi memberikan penilaian tahap II berdasarkan pada aspek materi pembelajaran dan isi materi. Hasil penelitian pada ahli materi pada tahap II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Hasil Uji Materi Tahap II

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Materi Pembelajaran	87,69	Sangat baik
2	Isi	85	Sangat baik

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui bahwa hasil media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek materi pembelajaran diperoleh nilai sebesar 87,69 % masuk dalam kategori “sangat baik”, sedangkan hasil pada aspek isi materi diperoleh nilai 85 % masuk dalam kategori “sangat baik”. Ahli Materi menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran “sangat baik” tanpa adanya revisi dengan komentar yaitu “sudah sesuai dengan koreksi yang terdahulu”, media pembelajaran ini sangat baik untuk proses pembelajaran khususnya untuk belajar mandiri siswa. Dan media pembelajaran ini layak untuk digunakan uji coba tanpa adanya revisi. Adanya sarana belajar mandiri ini diharapkan akan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

b. Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media

Hasil penelitian berdasarkan dari ahli media dilakukan sebanyak tiga tahap. Ahli media yang dijadikan sebagai penguji instrumen pembelajarana dalam penelitian ini adalah Caly Setiawan, Ph. D. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA dari ahli media dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Ahli Media Tahap I

Produk dan kuesioner media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada tahap pertama di konsultasikan dengan ahli media pada tanggal 4 Mei 2016. Penilaian dari ahli media di dasarkan pada aspek tampilan dan pemrograman. Untuk hasil penilaian dari ahli media pada tahap media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Tampilan	55 %	Cukup baik
2	Pemrogramman	58 %	Cukup baik

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui bahwa hasil media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek tampilan memperoleh nilai sebesar 55% masuk dalam kategori “cukup baik”, sedangkan hasil pada aspek

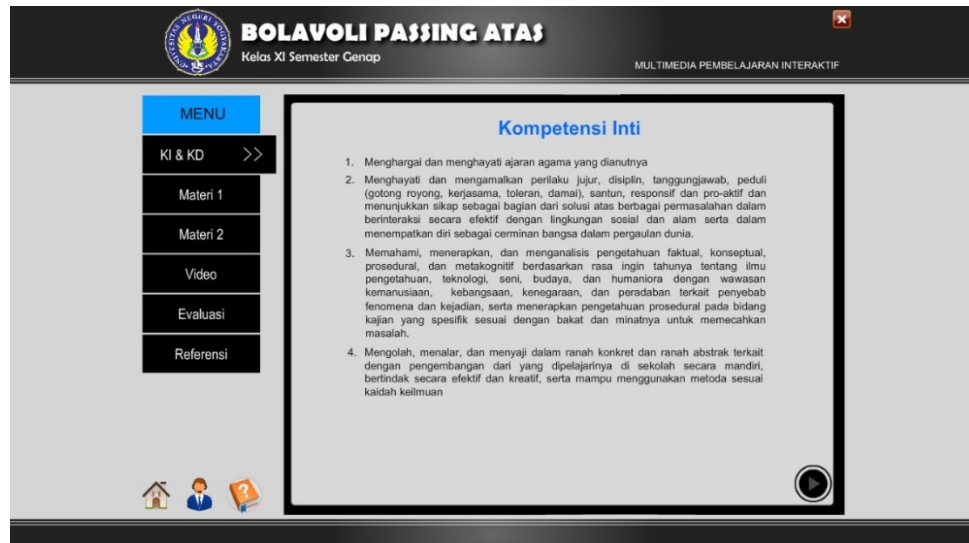
pemrograman diperoleh nilai sebesar 58% masuk dalam kategori “cukup baik”.

Hasil tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA masih perlu adanya perbaikan. Catatan yang diberikan oleh ahli materi yaitu “perlu adanya perbaikan untuk tampilan video, musik yang digunakan harus tepat dan sesuai”. Maka dari itu peneliti melanjutkan untuk melakukan uji media pada tahap ke dua.

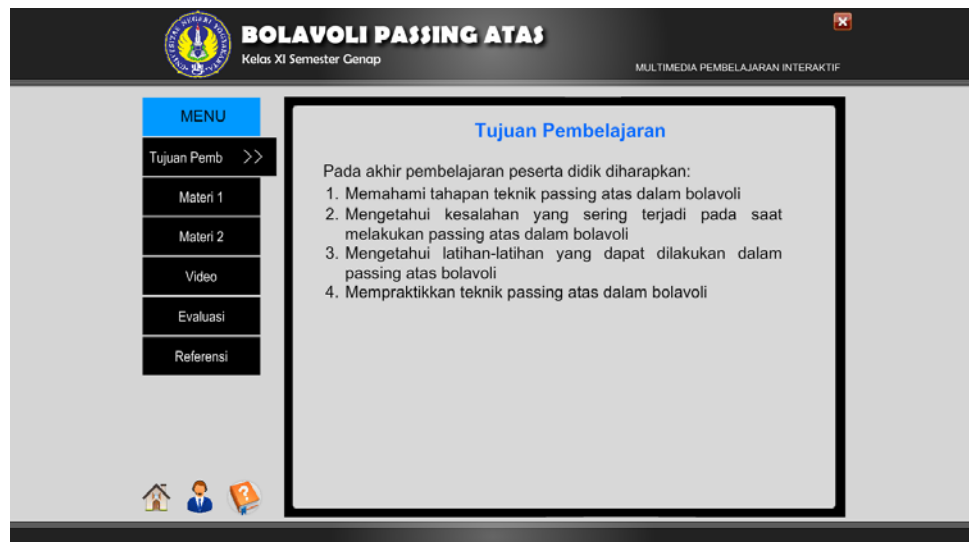
a) Saran dan Komentar dari Ahli Media

Setelah produk awal dibawa dan dinilai pada validasi tahap I, peneliti dan ahli media mendiskusikan kualitas produk yang dihasilkan. Ahli media menilai dan memberi masukan atau saran, baik tertulis maupun secara lisan. Ahli media menyarankan ada beberapa hal yang perlu direvisi terkait dengan aspek materi. Beberapa hal yang perlu direvisi antara lain:

(1) Pada KI dan KD diganti dengan tujuan pembelajaran, karena KI dan KD itu untuk guru bukan untuk siswa. Berikut adalah gambar tampilan KI dan KD sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 12. Tampilan KI dan KD Sebelum Direvisi



Gambar 13. Tampilan KI dan KD Setelah Direvisi

(2) Gambar pada kesalahan yang sering terjadi pada saat melakukan *passing* atas diberi keterangan disamping gambar. Berikut tampilan gambar sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 14. Tampilan Gambar Sebelum Direvisi

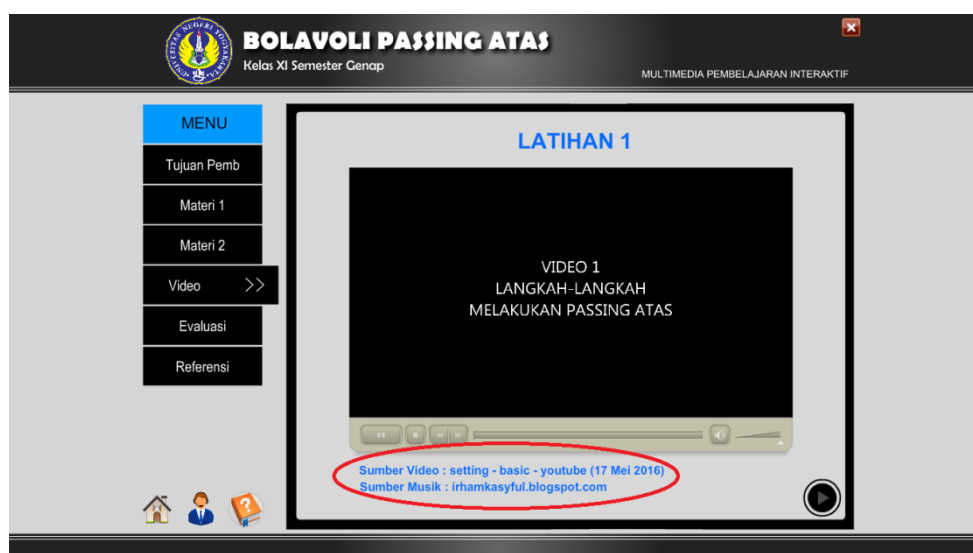


Gambar 15. Tampilan Gambar Setelah Direvisi

(3) Musik pengantar di dalam video masih kurang baik, dan video diberi keterangan pemeran dan sumber. Berikut adalah tampilan video sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 16. Tampilan Video Sebelum Direvisi



Gambar 17. Tampilan Video Setelah Direvisi

2) Ahli Media Tahap II

Produk dan kuesioner media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada tahap kedua di konsultasikan lagi dengan ahli media pada tanggal 10 Mei 2016. Hasil penilaian ahli media pada tahap ke dua dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Tampilan	70	Baik
2	Pemrogramman	72	Baik

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui hasil media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek tampilan diperoleh nilai sebesar 70 % masuk dalam kategori “baik”, sedangkan hasil pada aspek pemrogramman diperoleh nilai sebesar 72 % masuk dalam kategori “baik”. Media pembelajaran video telah mengalami perbaikan dan mendapat penilaian yang lebih baik dibandingkan pada tahap I. Untuk menyempurnakan media pembelajaran video *passing* atas peneliti melakukan uji media pada tahap III.

a) Saran dan Komentar dari Ahli Media

Setelah direvisi kemudian divalidasi tahap II. Ahli media memberikan masukan dan penambahan untuk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap II ahli media memberikan masukan dan revisi yaitu :

(1)Gambar pada langkah-langkah diganti dengan gambar yang lebih sederhana. Berikut adalah gambar tampilan sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 18. Tampilan Gambar Sebelum Direvisi



Gambar 19. Tampilan Gambar Setelah Direvisi

3) Ahli Media Tahap III

Produk dan kuesioner media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada tahap ketiga di konsultasikan dengan ahli media pada tanggal 23 Mei 2016. Hasil penilaian ahli media pada tahap ke tiga dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap III

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Tampilan	93	Sangat baik
2	Pemrogramman	88	Sangat baik

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui hasil media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mertoyudan pada aspek tampilan diperoleh nilai sebesar 93% masuk dalam kategori “sangat baik”, sedangkan berdasarkan aspek pemrogramman diperoleh nilai sebesar 88% masuk dalam kategori “sangat baik”. berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahawa produk dan kuasioner telah sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dan media pembelajaran ini layak untuk digunakan uji coba tanpa adanya revisi. Adanya sarana belajar mandiri ini diharapkan akan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

c. Tanggapan Siswa

Setelah dilakukan uji ahli media dan ahli materi, maka kuasioner dan media pembelajaran diujicobakan kepada siswa untuk digunakan pada pembelajaran. Uji coba kepada siswa dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba dalam skala kecil dan skala besar. Berdasarkan hasil uji coba kepada siswa tersebut dapat diperoleh tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada

siswa kelas XI SMA. Hasil pada uji coba kepada siswa dieperoleh sebagai berikut.

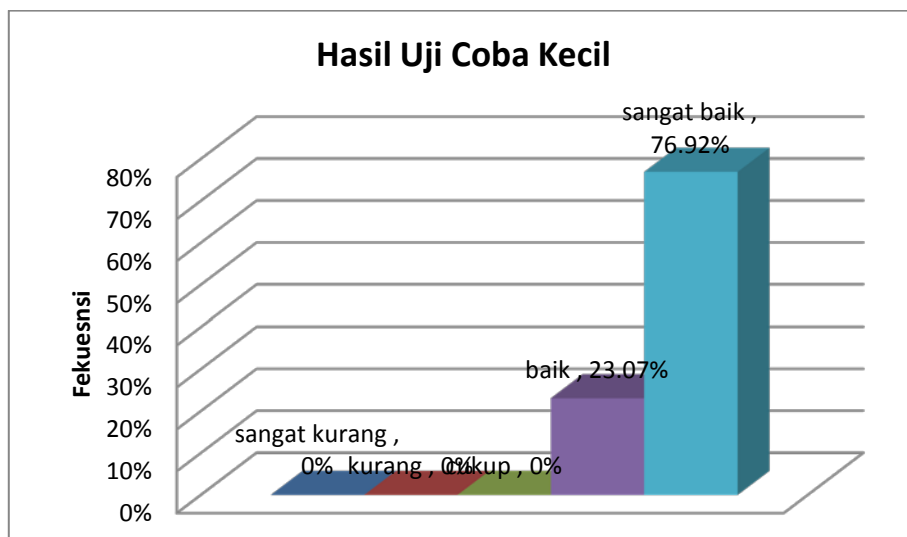
a. Uji Coba Kecil

Uji coba kepada siswa dalam skala kecil dilakukan kepada siswa sebanyak 13 anak pada tanggal 30 Mei 2016. Hasil uji coba media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9. Deskripsi Tanggapan siswa Uji Coba Kecil

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	10	76,92
60,1% - 80%	Baik	3	23,07
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		13	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gamabar dibawah ini :



Gambar 20. Diagram Hasil Uji Coba Kecil

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui hasil pada uji coba kecil diketahui bahwa sebanyak 3 anak (23,07 %) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 10 siswa (76,92 %) mempunyai tanggapan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba kecil dapat diartikan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA adalah sangat baik.

Angket tanggapan siswa pada media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA dinilai berdasarkan pada tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek isi dan aspek pembelajaran. Hasil penelitian pada ketiga aspek tersebut adalah sebagai berikut:

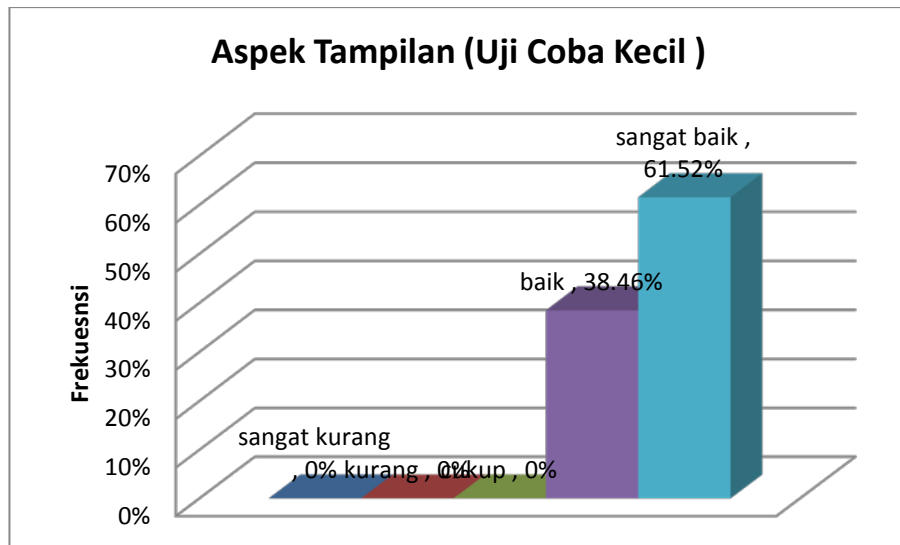
1) Aspek Tampilan Uji Coba Kecil

Tanggapan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA berdasarkan aspek tampilan dapat dilihat sebagai berikut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Deskripsi Aspek Tampilan Uji Coba Kecil

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	8	61,52
60,1% - 80%	Baik	5	38,46
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		13	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 21. Diagram Hasil Aspek Tampilan (Uji Coba Kecil)

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui tanggapan siswa pada media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sebanyak 5 anak (38,46 %) menyatakan baik sedangkan sebanyak 8 anak (61,52 %) menyatakann sangat baik.

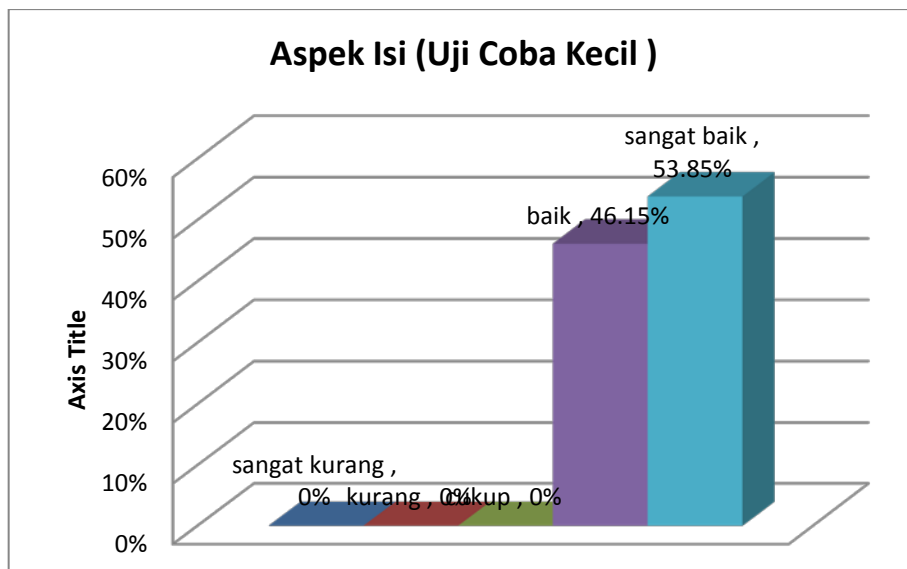
2) Aspek Isi Uji Coba Kecil

Hasil penelitian media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI pada aspek isi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Deskripsi Aspek Isi Uji Coba Kecil

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	7	53,85
60,1% - 80%	Baik	6	46,15
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		13	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 22. Diagram hasil Aspek Isi (Uji Coba Kecil)

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA diperoleh sebanyak 6 anak (46,15 %) menyatakan baik, sedangkan sebanyak 7 anak (53,85 %) menyatakan sangat baik.

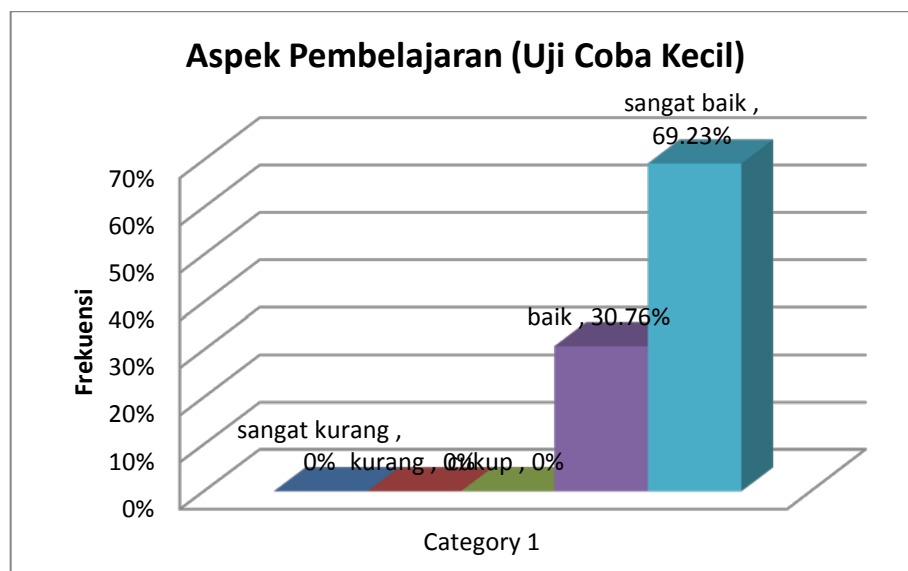
3) Aspek Pembelajaran Uji Coba Kecil

Hasil penelitian tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Deskripsi Aspek Pembelajaran Uji Coba Kecil

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	9	69,23
60,1% - 80%	Baik	4	30,76
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		13	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 23. Diagram Hasil Aspek Pembelajaran (Uji Coba Kecil)

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA berdasaran sebanyak 4 anak (30,76 %) menyatakan baik, sedangkan sebanyak 9 anak (69,23 %).

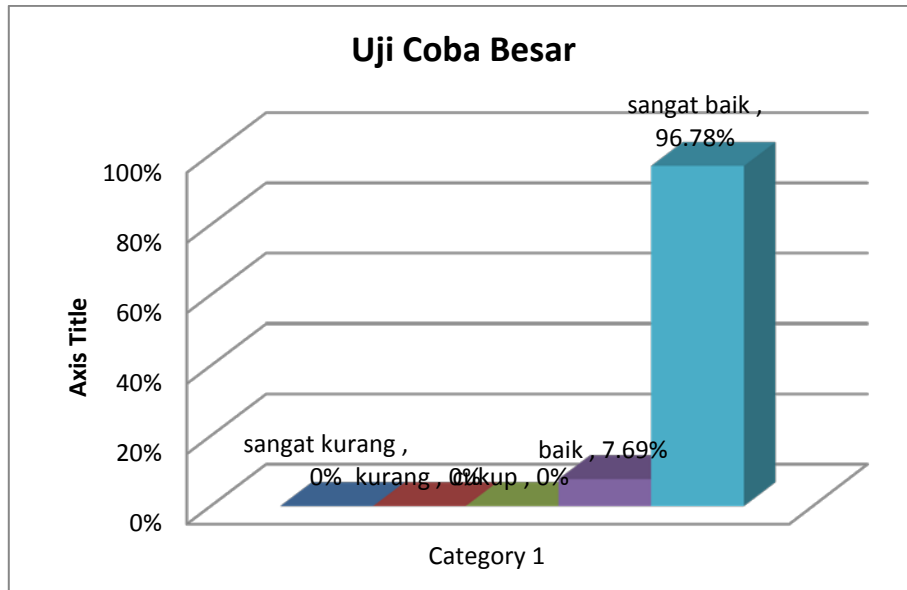
b. Uji Coba Besar

Uji Coba besar dilakukan kepada siswa yang berjumlah 32 anak pada tanggal 8 Juni 2016. Hasil uji coba kepada siswa dapat diperoleh tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA adalah sebagai berikut:

Tabel 13. Deskripsi Hasil Uji Coba Besar

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	31	96,87
60,1% - 80%	Baik	1	7,69
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		32	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gamabar dibawah ini :



Gambar 24. Hasil Uji Coba Besar

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sebanyak 1 anak (7,69 %) menyatakan baik sedangkan sebanyak 31 anak (96,87 %) menyatakan sangat baik.

Agket tanggapan siswa pada pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA didasarkan pada tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek isi dan aspek pembelajaran. Hasil penelitian pada ketiga aspek tersebut adalah sebagai berikut:

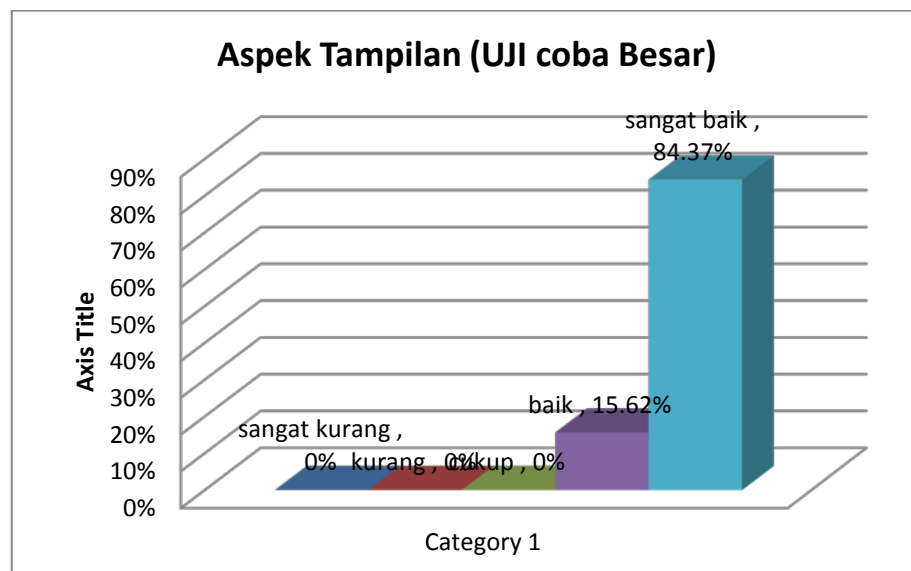
1) Aspek Tampilan (Uji Coba Besar)

Hasil tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek tampilan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 14. Deskripsi Hasil Aspek Tampilan (Uji Coba Besar)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	27	84,37
60,1% - 80%	Baik	5	15,62
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		32	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 25. Diagram Hasil Aspek Tampilan (Uji Coba Besar)

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui tanggapan siswa mengani media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA berdasaran sebanyak 5 anak (15,62 %) menyatakan baik sedangkan sebanyak 27 anak (84,37 %) menyatakan sangat baik.

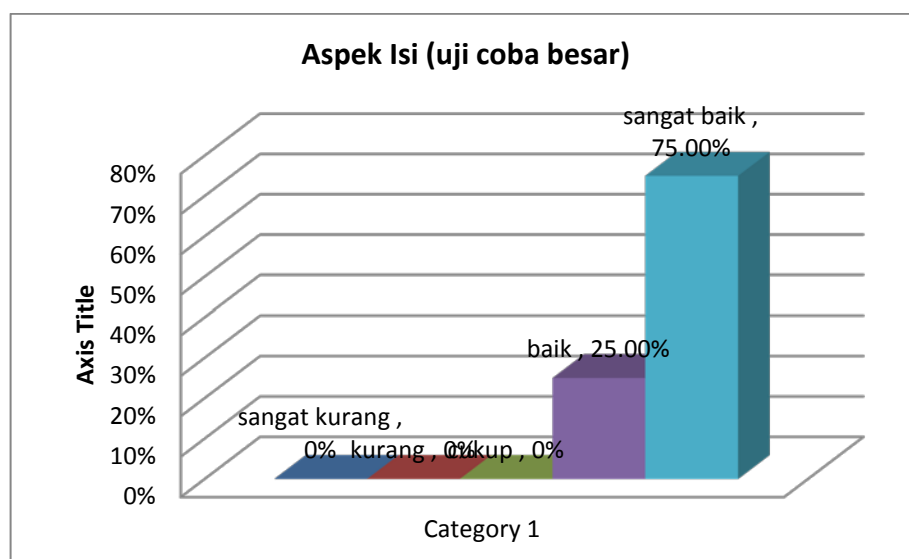
2) Aspek Isi Uji Coba Besar

Hasil penelitian media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek isi materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 15. Deskripsi Hasil pada Aspek Isi Materi (Uji Coba Besar)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	24	75
60,1% - 80%	Baik	8	25
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		32	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 26. Diagram Hasil Aspek Isi (Uji Coba besar)

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sebanyak 8 anak

(25%) menyatakan baik, sedangkan sebanyak 24 anak (75%) menyatakan sangat baik.

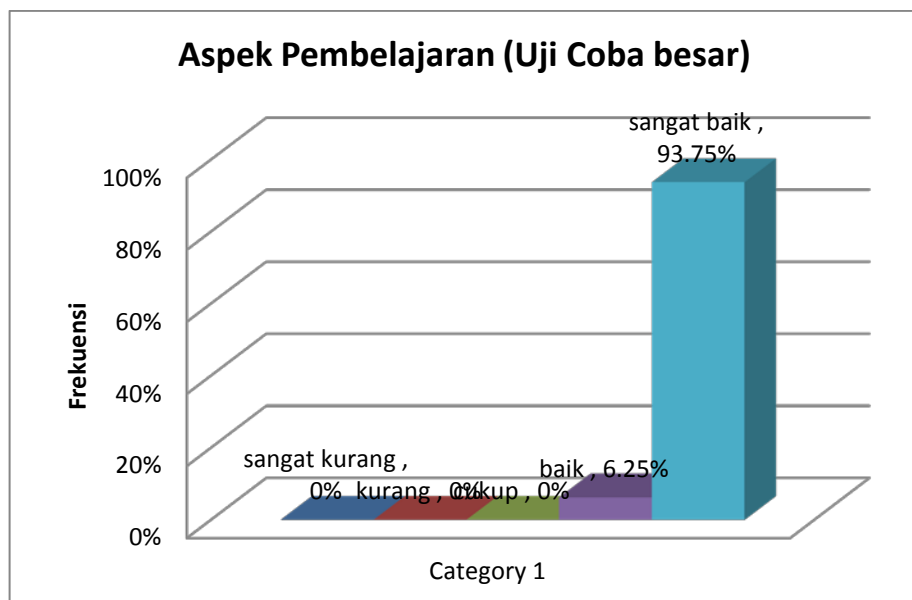
3) Aspek Pembelajaran Uji Coba Besar

Hasil penelitian media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 16. Deskripsi Hasil Aspek Pembelajaran (Uji Coba Besar)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	30	93,75
60,1% - 80%	Baik	2	6,25
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		32	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 11. Digram Hasil Aspek Pembelajaran (Uji Coba besar)

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sebanyak 2 anak (6,25%) menyatakan baik sedangkan sebanyak 30 anak (93,75%) menyatakan sangat baik.

5. Produk Media Pembelajaran Video *Passing* Atas Bolavoli

Setelah melalui lima kali revisi berdasarkan evaluasi ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar maka dapat diperoleh media pembelajaran video *passing* atas bolavoli yang dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk media belajar siswa sekolah menengah atas, khususnya kelas XI.

B. Pembahasan

Olahraga bolavoli merupakan salah satu jenis permainan bola besar yang menjadi salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan olahraga. Seperti halnya pembelajaran bolavoli yang dilakukan di SMA Negeri 1 Mertoyudan. Siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes materi bolavoli, peneliti melihat sebagian besar siswa kurang tertarik untuk mendengarkan penyampaian teori dan melakukan praktik. Hal tersebut menjadi perhatian seorang guru untuk mengemabangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motiivasi dan minat anak agar terhadap permainan bolavoli. Dalam permainan bolavoli *passing* atas merupakan unsur terpenting dalam permainan bolavoli. Banyak perincian yang perlu

diperhatikan, sebelum siswa mampu melakukan proses gerak yang sangat rumit dalam *passing* atas.

Video termasuk dalam kategori bahan ajar audio-visual atau bahan ajar pandang dengar. Bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi yaitu materi visual dan materi auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indra pendengaran sedangkan materi visual untuk merangsang indra penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, pendidikan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba kecil diperoleh bahwa sebanyak 3 anak (23,07 %) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 10 siswa (76,92 %) mempunyai tanggapan sangat baik. Sedangkan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sebanyak 1 anak (7,69 %) menyatakan baik sedangkan sebanyak 31 anak (96,87 %) menyatakan sangat baik.

Hasil tersebut dapat diartikan bahwa pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA adalah sangat baik. Dengan hasil tersebut maka media pembelajaran video *passing* atas layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bolavoli.

Dengan media pembelajaran video *passing* atas peserta didik cenderung akan lebih mudah mengingat dan memahami suatu pelajaran, mereka tidak hanya menggunakan satu jenis indra saja, apalagi jika hanya indra

pendengaran. Seperti kata *Confucius* yaitu apa yang saya dengar saya akan lupa, apa yang saya lihat saya akan ingat, apa yang saya lakukan saya akan paham. Saat ini penggunaan video adalah media paling menarik karena isi didalamnya tidak monoton, siswa dengan karakteristiknya menyukai media yang bersifat tontonan yang lebih menyenangkan.

Tanggapan yang sangat baik dari anak terhadap media pembelajaran video *passing* atas dikarenakan selama ini siswa dalam mengikuti pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan komando. Metode ceramah guru hanya menjelaskan secara teori kepada peserta didiknya mengenai materi pembelajaran, hal tersebut menjadikan anak sering tidak mendengarkan materi yang disampaikan sehingga materi menjadi susah dipahami oleh siswa. Metode komando guru hanya memberi contoh dan memberi perintah kepada anak untuk melakukan gerakan *passing* atas, hal tersebut menjadi tidak efektif dikarenakan keterbatasan saran dan prasarana, dikarenakan dalam melakukan gerakan *passing* atas dilakukan secara bergantian.

Dengan media pembelajaran video *passing* atas yang dibuat menjadikan anak lebih tertarik, dan anak mudah memahami materi, dikarenakan video yang dibuat menampilkan contoh gerakan secara detail dan rinci, sehingga siswa mampu mencontoh gerakan dengan baik. Selain itu tampilan video yang menarik juga akan meningkatkan perhatian anak dalam pembelajaran.

Apa bila dikaji lebih lanjut mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA berdasarkan aspek tampilan, aspek isi materi dan aspek pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Aspek Tampilan

Berdasarkan aspek tampilan menggunakan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli hasilnya adalah sangat baik. Dari hasil aspek tampilan tersebut diartikan siswa menjadi lebih tertarik dan lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan sikap tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut, menjadikan anak akan memperhatikan sepenuhnya materi yang di tampilkan, maka perhatian siswa menjadi meningkat.

2. Aspek Isi Materi

Berdasarkan aspek isi materi, dapat diketahui bahawa materi yang disampaikan kepada siswa menjadi lebih rinci. Dalam hal ini siswa lebih memahami secara detail gerakan *passing* atas dalam permainan bola voli. Dikarenakan dengan media video gerakan dapat dibuat perlahan sehingga secara rinci siswa dapat memperhatikan gerakan secara keseluruhan. Selain gerakan *passing* atas siswa juga ditampilkan berbagai macam gerakan *passing* atas dalam permainan.

3. Aspek Pembelajaran

Berdasarkan pada aspek pembelajaran, anak dalam mengikuti pembelajaran lebih kondusif. Hal tersebut diartikan semua anak mengikuti pembelajaran dengan baik, dengan melihat video pembelajaran siswa dapat

mengamati dengan baik mengenai gerakan *passing* yang benar. Sehingga guru dalam hal ini tidak perlu memberi contoh dan menerangkan secara teoritis. Sehingga anak tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran *passing* atas bolavoli.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas diperoleh pada ujicoba kecil diperoleh bahawa sebanyak 3 anak (23,07 %) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 10 siswa (76,92 %) mempunyai tanggapan sangat baik. Sedangkan pada ujicoba besar tanggapan siswa sebanyak 1 anak (7,69 %) menyatakan baik sedangkan sebanyak 31 anak (96,87 %) menyatakan sangat baik. Dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Implikasi

Beberapa implikasi adalah sebagai berikut :

1. Menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru pendidikan jasmani dan kesehatan untuk menggunakan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli.
2. Dengan diperolehnya hasil yang sangat baik diartikan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bolavoli.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Peneliti tidak melakukan kroscek secara langsung kepada siswa sehingga peneliti tidak mampu mengetahui kebenaran siswa dalam mengisi angket.

2. Peneliti tidak melakukan penilaian terhadap hasil belajar anak sehingga tidak mengetahui hasil pembelajaran siswa, peneliti hanya meneliti mengenai tanggapan anak saja.
3. Peneliti tidak melakukan identifikasi potensi dan masalah kembali, peneliti hanya berpedoman pada hasil identifikasi saat praktik pengalaman lapangan.
4. Peneliti tidak melakukan pengumpulan bahan kembali, hanya berdasarkan survei dan studi lapangan saat praktik pengalaman lapangan.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi guru hendaknya lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran, salah satunya dengan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli
2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya digunakan dengan sampel yang berbeda dan populasi yang lebih luas, sehingga diharapkan media pembelajaran video dalam permainan bolavoli dapat teridentifikasi secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Suryobroto. (2001). *Teknologi pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY
- Antonius Bani. (2011). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Materi Tahapan Tumbuh Kembang Remaja untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY*. Skripsi: Yogyakarta. FIK UNY
- Aulia Febri Sholeh (2011). *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Materi Pokok Teori Permainan Bola Voli bagi Siswa SMA Kelas X Semester I*. Skripsi: Yogyakarta. FIK UNY
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Bani Tri Umboro. (2009). *Tingkat Ketrampilan Bermain Bolavoli Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pundong Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Erwin Hendrajaya. (2014). *Pengembangan Media Belajar Berbasis Adobe Flash CS3 Materi Atletik Lompat Jauh Gaya Jongkok Dengan Compact Disk (CD) Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Hidayat, Yusuf, dkk. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Husdarta. (2010). *Sejarah dan filsafat olahraga*. Bandung: ALFABETA.
- Mikanda Ramani. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta Timur: Dunia Cerdas.
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). *Pengembangan untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA*. Tesis. PPs-UNY.
- Nuril Ahmadi. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Solo: Era Pustaka.
- Nusa Putra. (2011). *Research and Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahajeng Kartika Sari. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Blog*. Skripsi. Diambil dari <http://scribd.com/doc/53576607/Bab-iSampai-Bab-III-Skripsi-Revisi-Ok>. Pada tanggal 23 Desember 2014, jam 20.00 WIB.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Rori Ianun. (2007). *Persepsi Siswa SMA Muhamadiyah 1 Bantul Terhadap Ekstrakurikuler Bolavoli*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Smaldino Sharon, dkk. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: KENCANA Prenada media group.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- _____. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. HP. (1979). *Dasar-Dasar Permainan Bola Volley*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sukintaka. (1991). *Teori Bermain*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. Depdikbud.
- UNY. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY.
- Adobe Flash CS6 Profesional*. <http://www.saranabuku.com>. Diakses pada tanggal 20 mei 2015 pukul 08.00 WIB.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : YOGI ARDI SETIYAWAN
 NIM : 12601244051
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : YUYUN ARI WIBOWO, M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	Selasa, 12/1/2016	Pembinaan persepsi. Latar belakang judul	fuf.
2.	Jumat, 15/1/2016	Perbaiki BAB 1	fuf.
3.	Kelasa, 10/1/2016	Perbaiki BAB 2, parafisar & kutipan.	fuf.
4.	Kamis, 21/1/2016	Perbaiki BAB 2.	fuf.
5.	Selasa, 26/1/2016	Konsultasi produk.	fuf.
6.	Kamis, 28/1/2016	Materi dalam produk.	fuf.
7.	Kelasa, 29/2/2016	Konsultasi produk awal.	fuf.
8.	Kamis, 17/3/2016	Revisi kelengkapan materi dalam Mecha	fuf.
9.	Kelasa, 22/3/2016	Sumber gambar yang relevan.	fuf.
10.	Kamis, 24/3/2016	Konsultasi sebelum validitas.	fuf.
11.	Sabtu, 21/5/2016	Konsultasi hasil validitas & uji coba.	fuf.
12.	Selasa, 5/7/2016	Konsultasi BAB IV	fuf.
13.	Selasa, 12/7/2016	Konsultasi BAB V.	fuf.

Ketua Prodi PJKR,

Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.
 NIP. 19751018 200501 1 002 .



Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 285/UN.34.16/PP/2016. 25 Mei 2016.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : **Ka. Badan Kesbanglinmas**
Jl. Jenderal Sudirman No. 5
Yogyakarta.

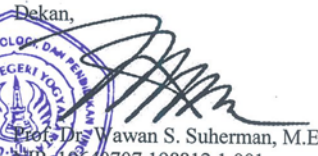
Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Yogi Ardi Setiawan.
NIM : 12601244051.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Mei s.d Juni 2016.
Tempat/Obyek : SMA N 1 Mertoyudan.
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Passing Atas dalam Permainan Bolavoli pada Siswa Keals XI SMA Negeri 1 Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,

Prof. Dr. Yawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :
1. Kepala Sekolah SMA N 1 Mertoyudan.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon: (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Nomor : 074/1606/Kesbangpol/2016
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Yogyakarta, 25 Mei 2016
Kepada Yth
Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah
Provinsi Jawa Tengah
Di
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 285/UN.34.16/PP/2016
Tanggal : 25 April 2016
Perihal : Permohonan ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI I MERTOYUDAN KABUPATEN MAGELANG"** kepada :

Nama : YOGI ARDI SETIAWAN
NIM : 12601244051
No. HP/Identitas : 085725845435 / 3308090803940003
Prodi/Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMA Negeri I Mertoyudan, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah
Waktu Penelitian : 26 Mei 2016 s.d 30 Juli 2016

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (Sebagai Laporan).
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang Bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id <http://bpmd.jatengprov.go.id>
Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070/1867/04.5/2016

- Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 22 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.
- Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/1606/Kesbangpol/2016 tanggal 25 Mei 2016 Perihal : Rekomendasi Penelitian.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : YOGI ARDI SETIAWAN
2. Alamat : TREKO II, RT/RW 002/002, DESA TREKO, KECAMATAN MUNGKID, KABUPATEN MAGELANG, PROVINSI JAWA TENGAH
3. Pekerjaan : MAHASISWA

Untuk : Melakukan Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN KABUPATEN MAGELANG
- b. Tempat / Lokasi : SMA N I MERTOYUDAN, KABUPATEN MAGELANG, PROVINSI JAWA TENGAH
- c. Bidang Penelitian : KEOLAHRAGAAN
- d. Waktu Penelitian : 26-05-2016 s.d. 30-07-2016
- e. Penanggung Jawab : Yuyun Ari Wibowo, M. Or
- f. Status Penelitian : Baru
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 26 Mei 2016

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH





**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id <http://bpmd.jatengprov.go.id>
Semarang - 50131

Nomor : 070/6094/2016
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Semarang, 26 Mei 2016

Kepada
Yth. Bupati Magelang
u.p. Kepala Badan Kcsbangpol dan
Linmas Kab. Magelang

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Penelitian Nomor 070/1867/04.5/2016 Tanggal 26 Mei 2016 atas nama YOGI ARDI SETIAWAN dengan judul proposal PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN KABUPATEN MAGELANG, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH



H. SUJARWANTO DWIATMOKO, M.Si.
Pembina Utama Madya
NIP. 19651204 199203 1 012

Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah;
2. Kepala Badan Kcsbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. YOGI ARDI SETIAWAN.



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Soekarno-Hatta No. 007, ☎ (0293) 788616

KOTA MUNGKID 56511

Kota Mungkid, 30 Mei 2016.

Nomor : 070 / 472 / 14 / 2016
Lampiran : 1 (satu) buku
Perihal : Rekomendasi.

Kepada :
Yth, Kepala Badan Penanaman Modal
dan Pelayanan Perijinan Terpadu
Kabupaten Magelang.

Di -

KOTA MUNGKID

1. Dasar : Surat dari BPMD Provinsi Jawa Tengah.
Nomor : 070/1867/04.51 / 2016
Tanggal : 26 Mei 2016.
Tentang : Rekomendasi Penelitian.
2. Dengan hormat diberitahukan bahwa kami tidak keberatan atas pelaksanaan Penelitian/Riset/Survey/PKL di Kabupaten Magelang yang dilakukan oleh :
 - a. Nama : YOGI ARDI SETIAWAN
 - b. Pekerjaan : Mahasiswa.
 - c. Alamat : Treko II, RT/RW. 002/002, Ds. Treko, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.
 - d. Penanggung Jawab : YUYUN ARI WIBOWO, M. Or
 - e. Lokasi : Kabupaten Magelang
 - f. Waktu : 30 Mei s/d 30 Juli 2016
 - g. Lembaga : U N Y
 - h. Anggota : -
 - i. Tujuan : Mengadakan penelitian dengan judul :
" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN, KABUPATEN MAGELANG "
3. Sebelum melakukan kegiatan, terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
4. Pelaksanaan Survey/Riset/Observasi tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan, dan tidak membahas masalah politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
5. Setelah pelaksanaan selesai agar menyerahkan hasilnya kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang.
6. Surat Rekomendasi ini dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.



Ap. KEPALA KANTOR KESBANGPOL
KABUPATEN MAGELANG
Kepala Seksi Politik dan Kewaspadaan Nasional

WARDI SUTRISNO, BA

Penata Tk. I

NIP. 19590205 198503 1 012

Tembusan,

1. Bp. Bupati Magelang;
2. Kepala Badan / Dinas / Kantor / Instansi Ybs.



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
Jl. Soekarno Hatta No. 20 (0293) 788249 Faks 789549
Kota Mungkid 56511

Kota Mungkid, 30 Mei 2016

Nomor : 071/234/59/2016
Sifat : Amat segera
Perihal : Izin Penelitian

Kepada :
Yth. **YOGI ARDI SETIAWAN**
Treko II RT 002 RW 002 Ds Treko Kec.
Mungkid Kab. Magelang
di

MUNGKID

Dasar : Surat Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang Nomor :
070/472/14/2016 Tanggal 30 Mei 2016, Perihal Rekomendasi.

Dengan ini kami tidak keberatan dan menyetujui atas pelaksanaan Kegiatan Riset/ Penelitian
/PKL di Kabupaten Magelang yang dilaksanakan oleh Saudara :

Nama : **YOGI ARDI SETIAWAN**
Pekerjaan : Mahasiswa, UNY
Alamat : Treko II RT 002 RW 002 Ds Treko Kec. Mungkid Kab. Magelang
Penanggung Jawab : **Yuyun Ari Wibowo, M.Or**
Lokasi : SMA Negeri 1 Mertoyudan Kab. Magelang
Waktu : 30 Mei 2016 s.d 30 Juli 2016
Peserta :
Tujuan : Mengadakan Penelitian dengan Judul :
" **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PASSING
ATAS DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS
XI SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN KABUPATEN MAGELANG** "

Sebelum Melaksanakan Kegiatan observasi agar Saudara Mengikuti Ketentuan- ketentuan
sebagai berikut :

1. Melapor kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku
3. Setelah pelaksanaan kegiatan selesai agar melaporkan hasilnya kepada Kepala Badan
Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Magelang
4. Surat izin dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila pemegang surat ini tidak
mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.

a.n. KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN MAGELANG

Ub.

Kepala Bidang Pelayanan Perizinan



TRI PURWANTI, S.Sos

Pembina

19630811 198607 2 001

TEMBUSAN :

1. Bupati Magelang
2. Kepala Badan/ Dinas.Kantor/Instansi terkait

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN
Alamat : Jl. Pramuka 49 Pancaarga Telepon : 363490
MAGELANG 56172

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400/ 1684 /20.5.SMA/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Edi Yunanto, M.Pd
NIP : 19600906 199412 1 001
Pangkat Gol/Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 1 Mertoyudan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Yogi Ardi Setiawan
NIM : 12601244051
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Sekolah : Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

tersebut di atas adalah benar-benar telah melakukan Penelitian yang di laksanakan pada tanggal, 30 Mei s.d 8 Juni 2016 di SMA Negeri 1 Mertoyudan dengan Judul ” **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN KABUPATEN MAGELANG** ”.

Surat ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk kelengkapan penyusunan tugas akhir / skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di: Magelang
Pada tanggal : 8 Juni 2016

Kepala SMA Negeri 1 Mertoyudan



Drs. Edi Yunanto, M.Pd
Pembina,
NIP. 19600906 199412 1 001

Lampiran 4. Surat Keterangan Expert Jugment

SURAT KETERANGAN
EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Sri Mawarti, M. Pd

NIP : 19590607 198703 2 001

Menerangkan bahwa media pembelajaran Tugas Akhir Skripsi saudara:

Nama : Yogi Ardi Setiawan

NIM : 12601244051

Jurusan/Prodi : POR/PJKR

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video *Passing* Atas dalam
Permainan Bolavoli pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1
Mertoyudan Kabupaten Magelang

Telah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran guna melakukan uji coba.

Yogyakarta, 12 Mei 2016

Mengetahui,

Dosen Ahli



Dra. Sri Mawarti, M. Pd

NIP. 19590607 198703 2 001

SURAT KETERANGAN
EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Caly Setiawan, Ph. D.

NIP : 19750414 200112 1 001

Menerangkan bahwa media pembelajaran Tugas Akhir Skripsi saudara:

Nama : Yogi Ardi Setiawan

NIM : 12601244051

Jurusan/Prodi : POR/PJKR

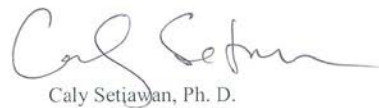
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video *Passing* Atas dalam
Permainan Bolavoli pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1
Mertoyudan Kabupaten Magelang

Telah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran guna melakukan uji coba.

Yogyakarta, 23 Mei 2016

Mengetahui,

Dosen Ahli



Caly Setiawan, Ph. D.

NIP. 19750414 200112 1 001

Lampiran 5. Angket Penelitian

Lembar Ahli Media Tahap 1

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA TAHAP I
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *PASSING* ATAS
DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI
1 MERTOYUDAN KABUPATEN MAGELANG

Materi pokok : Bolavoli
Sasaran program : Siswa SMA Kelas XI
Peneti : Yogi Ardi Setiawan
Evaluator : Caly Setiawan, Ph. D.
Tanggal : 4 Mei 2016

Lembar evaluator ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan bapak untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Lembar evaluasi diisi oleh ahli media.
2. Penilaian, kritik dan saran yang bapak sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas media yang sedang kami kembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemograman, kebenaran tampilan dan pemograman, komentar atau saran dan kesimpulan.
3. Tentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas.
 - 2 : Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas.
 - 3 : Cukup baik/cukup tepat/cukup jelas.
 - 4 : Baik/tepat/jelas
 - 5 : Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik dan saran ditulis pada kolom yang sudah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis dalam kertas tambahan yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan bapak saya ucapkan banyak terimakasih.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna (background)			√			
2	Kesesuaian warna tulisan dan (background)				√		
3	Ketepatan memilih musik	√					
4	Kemenarikan animasi		√				
5	Kejelasan animasi			√			
6	Kejelasan suara video		√				
7	Kejelasan narasi		√				
8	Ukuran video		√				
9	Relevansi video dengan materi			√			
10	Penempatan tombol			√			

11	Konsistensi tombol				√		
12	Ukuran tombol					√	
13	Ketepatan pemilihan warna tombol			√			
14	Ketepatan pemilihan warna teks				√		
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf				√		
16	Ketepatan ukuran huruf		√				
17	Kejelasan gambar	√					
18	Kejelasan warna gambar	√					
19	Kejelasan ukuran gambar			√			
20	Tampilan desain slide			√			
21	Komposisi setiap slide				√		

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang Diteliti	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
22	Tingkat interaktif siswa			√			
23	Kemudahan berinteraksi dengan media			√			
24	Kejelasan petunjuk penggunaan		√				
25	Kejelasan struktur navigasi			√			
26	Kemudahan penggunaan tombol			√			

27	Ketepatan animasi		✓			
28	Pengaturan animasi		✓			
29	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa			✓		
30	Efisiensi tesk		✓	✓		
31	Efisiensi penggunaan slide		✓			

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis nomor slide berapa pada kolom.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misal kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran dan perbaikkan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Gambar	pada materi	Kasih keterangan
2	Video	musik & sumber	link download & musik instrumen.
3	KI & KP	untuk guru	diganti Tujuan pembelajaran
4			
5			
6			
7			
8			

9			
10			

D. Komentar dan saran utama

KI & KD itu untuk guru
Dipanti dengan Tujuan Pembelajaran.

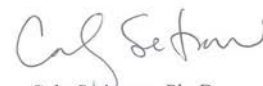
E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

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

Yogyakarta, 23 Mei 2016

Ahli materi



Caly Setiawan, Ph. D.

19750414 200112 1 001

Lembar Ahli Media Tahap 2

11

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA TAHAP II
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *PASSING* ATAS
DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI
1 MERTOYUDAN KABUPATEN MAGELANG

Materi pokok : Bolavoli
Sasaran program : Siswa SMA Kelas XI
Peneti : Yogi Ardi Setiawan
Evaluator : Caly Setiawan, Ph. D.
Tanggal : 10 Mei 2016

Lembar evaluator ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang kami kembangkan. Schubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan bapak untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Lembar evaluasi diisi oleh ahli media.
2. Penilaian, kritik dan saran yang bapak sampaikan melalui kuisisioner ini akan menjadi acuan untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas media yang sedang kami kembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemograman, kebenaran tampilan dan pemograman, komentar atau saran dan kesimpulan.
3. Tentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas.
 - 2 : Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas.
 - 3 : Cukup baik/cukup tepat/cukup jelas.
 - 4 : Baik/tepat/jelas
 - 5 : Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik dan saran ditulis pada kolom yang sudah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis dalam kertas tambahan yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan bapak saya ucapkan banyak terimakasih.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna (background)				✓		
2	Kesesuaian warna tulisan dan (background)				✓		
3	Ketepatan memilih musik				✓		
4	Kemenarikan animasi				✓		
5	Kejelasan animasi				✓		
6	Kejelasan suara video			✓			
7	Kejelasan narasi			✓			
8	Ukuran video			✓			
9	Relevansi video dengan materi				✓		
10	Penempatan tombol				✓		

11	Konsistensi tombol				✓		
12	Ukuran tombol					✓	
13	Ketepatan pemilihan warna tombol			✓			
14	Ketepatan pemilihan warna tesk				✓		
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓	
16	Ketepatan ukuran huruf			✓			
17	Kejelasan gambar			✓			
18	Kejelasan warna gambar	✓					
19	Kejelasan ukuran gambar	✓					
20	Tampilan desain slide				✓		
21	Komposisi setiap slide				✓		

B. Aspek Pemograman

No.	Aspek yang Diiteliti	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
22	Tingkat interaktif siswa				✓		
23	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓		
24	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓			
25	Kejelasan struktur navigasi				✓		
26	Kemudahan penggunaan tombol			✓			

27	Ketepatan animasi			✓		
28	Pengaturan animasi				✓	
29	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa				✓	
30	Efisiensi tesk			✓		
31	Efisiensi pengguaan slide				✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis nomor slide berapa pada kolom.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misal kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran dan perbaiki mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Gambar	Terlalu ribet	Di buat sederhana
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

9			
10			

D. Komentar dan saran utama

Secara umum sudah lumayan baik
Gambar dibuat sederhana agar mudah
dipahami siswa.

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

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

Yogyakarta, 23 Mei 2006

Ahli materi



Cahy Setiawan, Ph. D.

19750414 200112 1 001

Lembar Ahli Media Tahap 3

11

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA TAHAP III
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *PASSING* ATAS
DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI
1 MERTOYUDAN KABUPATEN MAGELANG

Materi pokok : Bolavoli
Sasaran program : Siswa SMA Kelas XI
Peneti : Yogi Ardi Setiawan
Evaluator : Caly Setiawan, Ph. D.
Tanggal : 23 Mei 2016.

Lembar evaluator ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan bapak untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Lembar evaluasi diisi oleh ahli media.
2. Penilaian, kritik dan saran yang bapak sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas media yang sedang kami kembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemograman, kebenaran tampilan dan pemograman, komentar atau saran dan kesimpulan.
3. Tentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 : Sangat kurang/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas.

2 : Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas.

3 : Cukup baik/cukup tepat/cukup jelas.

4 : Baik/tepat/jelas

5 : Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

4. Komentar, kritik dan saran ditulis pada kolom yang sudah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis dalam kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan bapak saya ucapkan banyak terimakasih.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna (background)					✓	
2	Kesesuaian warna tulisan dan (background)					✓	
3	Ketepatan memilih musik				✓		
4	Kemenarikan animasi					✓	
5	Kejelasan animasi					✓	
6	Kejelasan suara video				✓		
7	Kejelasan narasi				✓		
8	Ukuran video				✓		
9	Relevansi video dengan materi					✓	
10	Penempatan tombol					✓	

11	Konsistensi tombol					✓	
12	Ukuran tombol					✓	
13	Ketepatan pemilihan warna tombol				✓		
14	Ketepatan pemilihan warna tesk					✓	
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓	
16	Ketepatan ukuran huruf				✓		
17	Kejelasan gambar					✓	
18	Kejelasan warna gambar		✗			✓	
19	Kejelasan ukuran gambar			✗		✓	
20	Tampilan desain slide					✓	
21	Komposisi setiap slide					✓	

B. Aspek Pemograman

No.	Aspek yang Diiteliti	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
22	Tingkat interaktif siswa					✓	
23	Kemudahan berinteraksi dengan media					✓	
24	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
25	Kejelasan struktur navigasi				✓		
26	Kemudahan penggunaan tombol					✓	

27	Ketepatan animasi				✓	
28	Pengaturan animasi				✓	
29	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa				✓	
30	Efisiensi tesk				✓	
31	Efisiensi penggunaan slide				✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis nomor slide berapa pada kolom.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misal kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran dan perbaiki mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

9			
10			

D. Komentar dan saran utama

Sudah baik bisa dilanjutkan.

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

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

Yogyakarta, 23 Mei 2016

Ahli materi

Caly Setiawan

Caly Setiawan, Ph. D.

19750414 200112 1 001

Lembar Ahli Materi Tahap 1

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI TAHAP I
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *PASSING* ATAS
DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI
1 MERTOYUDAN KABUPATEN MAGELANG

Materi pokok : Bolavoli
Sasaran program : Siswa SMA Kelas XI
Peneti : Yogi Ardi Setiawan
Evaluator : Dra. Sri Mawarti, M. Pd
Tanggal : 4 Mei 2016

Lembar evaluator ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu, sebagai ahli materi bolavoli terhadap media pembelajaran yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Lembar evaluasi diisi oleh ahli materi.
2. Evaluasi mencakup pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar, saran, serta kesimpulan.
3. Tentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas.
- 2 : Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas.
- 3 : Cukup baik/cukup tepat/cukup jelas.

4 : Baik/tepat/jelas

5 : Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

4. Komentar, kritik dan saran ditulis pada kolom yang sudah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis dalam kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan ibu saya ucapkan banyak terimakasih.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan dan standar kompetensi dasar				✓		
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan standar kompetensi				✓		
3	Kejelasan petunjuk belajar				✓		
4	Ketepatan memilih materi yang dimediakan				✓		
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓		
6	Kejelasan contoh				✓		
7	Kemudahan memilih menu belajar				✓		
8	Peberian latihan				✓		
9	Kemudahan pemberian petunjuk mengerjakan soal					✓	
10	Kesesuaian soal dengan materi					✓	
11	Penguatan positif untuk jawaban yang benar				✓		

12	Penguatan positif untuk jawaban yang salah				✓	
13	Tersedianya kunci jawaban				✓	

B. Aspek isi

No.	Aspek yang Diiteliti	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
14	Kebenaran isi/konsep				✓		
15	Kedalaman materi				✓		
16	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓		
17	Kejelasan materi/konsep				✓		
18	Aktualisasi materi				✓		
19	Sistematika penyajian logis				✓		
20	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓		
21	Ketepatan video dalam menjelaskan materi				✓		
22	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓		
23	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi			✓			
24	Kejelasan rumusan soal			✓			
25	Tingkat kesulitan soal			✓			

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis nomor slide berapa pada kolom.

2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misal kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran dan perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

D. Komentar dan saran utama

Revisi Pasio menggunakan petunjuk pelaksanaan pasang Atas dengan buku Dr. Suharno HP (1981) dari kota Bukur di Barbara, Km Sibap pemukiman Sibap Perbenan, Sibap lebih dari me lakukan pasang Atas lebih jelas.

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

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

Yogyakarta, 4 Mei 2016 .

Ahli materi



Dra. Sri Mawarti, M. Pd

19590607 198703 2 001

Lembar Ahli Materi Tahap 2

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI TAHAP II
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *PASSING* ATAS
DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI
1 MERTOYUDAN KABUPATEN MAGELANG

Materi pokok : Bolavoli
Sasaran program : Siswa SMA Kelas XI
Peneti : Yogi Ardi Setiawan
Evaluator : Dra. Sri Mawarti, M. Pd
Tanggal : 12 Mei 2016

Lembar evaluator ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu, sebagai ahli materi bolavoli terhadap media pembelajaran yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk

1. Lembar evaluasi diisi oleh ahli materi.
2. Evaluasi mencakup pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar, saran, serta kesimpulan.
3. Tentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas.
- 2 : Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas.
- 3 : Cukup baik/cukup tepat/cukup jelas.

4 : Baik/tepat/jelas

5 : Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

4. Komentar, kritik dan saran ditulis pada kolom yang sudah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis dalam kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan ibu saya ucapkan banyak terimakasih.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan dan standar kompetensi dasar				✓		
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan standar kompetensi				✓		
3	Kejelasan petunjuk belajar					✓	
4	Ketepatan memilih materi yang dimediakan					✓	
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓		
6	Kejelasan contoh				✓		
7	Kemudahan memilih menu belajar				✓		
8	Peberian latihan				✓		
9	Kemudahan pemberian petunjuk mengerjakan soal					✓	
10	Kesesuaian soal dengan materi					✓	
11	Penguatan positif untuk jawaban yang benar				✓		

12	Penguatan positif untuk jawaban yang salah				✓	
13	Tersedianya kunci jawaban					

B. Aspek isi

No.	Aspek yang Diiteliti	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
14	Kebenaran isi/konsep					✓	
15	Kedalaman materi				✓		
16	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi					✓	
17	Kejelasan materi/konsep					✓	
18	Aktualisasi materi				✓		
19	Sistematika penyajian logis				✓		
20	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓		
21	Ketepatan video dalam menjelaskan materi				✓		
22	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓		
23	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓		
24	Kejelasan rumusan soal				✓		
25	Tingkat kesulitan soal				✓		

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis nomor slide berapa pada kolom.

2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misal kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran dan perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

D. Komentar dan saran utama

Sudah sesuai dengan koreksi yg terdahulu.

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

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

Yogyakarta, 12 Mei 2016

Ahli materi



Dra. Sri Mawarti, M. Pd

19590607 198703 2 001

Lampiran 6. Data Penelitian

Data hasil ahli Media

Ahli Media	Aspek Tampilan																					Jml	% Nilai	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21			
Tahap I	3	4	1	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	4	4	3	1	1	3	3	4	58	55	Cukup Baik
Tahap II	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	5	3	4	5	3	3	2	2	3	3	74	70	Baik
Tahap III	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	98	93	Sangat Baik

Ahli Media	Aspek Pemrograman											Jumlah	% Nilai	Kategori
	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
Tahap I	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	29	58	Cukup Baik	
Tahap II	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	36	72	Baik	
Tahap III	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	44	88	Sangat Baik	

Data Hasil Ahli Materi

Ahli Materi	Aspek materi pembelajaran													Jumlah	Persentase Nilai	Kategori	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
Tahap I	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	54	83,08	Sangat Baik
Tahap II	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	57	87,69	Sangat Baik

Ahli Materi	aspek isi													Jumlah	Persentase Nilai	Kategori
	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25				
Tahap I	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	45	75	Baik
Tahap II	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51	85	Sangat Baik

Data Evaluasi Siswa (Uji Coba Kecil)

R	Aspek Tampilan										Aspek Isi							Aspek Pembelajaran										Jml	% nilai	Ktgr
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	2	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	3	4	4	3	3	4	5	4	3	3	3	4	3	99	73,33	baik
2	2	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	4	5	5	3	5	4	5	4	4	5	5	5	119	88,14	sangat baik
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	100	74,07	baik
4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	5	5	4	5	104	77,03	baik
5	3	4	5	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	3	3	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	110	81,48	sangat baik
6	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	121	89,62	sangat baik
7	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	116	85,92	sangat baik
8	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	114	84,44	sangat baik
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	127	94,07	sangat baik
10	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	3	4	115	85,18	sangat baik
11	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	4	5	3	4	3	3	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	117	86,66	sangat baik
12	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	115	85,18	sangat baik
13	2	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	5	110	81,48	sangat baik

Data Evaluasi Siswa (Uji Coba besar)

R	Aspek Tampilan										Aspek Isi							Aspek Pembelajaran										Jml	% nilai	Ktgr	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	124	91,85	sangat baik	
2	2	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	111	82,22	sangat baik	
3	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	114	84,44	sangat baik	
4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	119	88,15	sangat baik	
5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	2	2	2	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	108	80,00	baik	
6	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	126	93,33	sangat baik	
7	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	112	82,96	sangat baik	
8	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	113	83,70	sangat baik	
9	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	121	89,63	sangat baik	
10	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	122	90,37	sangat baik	
11	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	121	89,63	sangat baik	
12	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	111	82,22	sangat baik
13	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	120	88,89	sangat baik	
14	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	112	82,96	sangat baik
15	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	114	84,44	sangat baik	
16	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	121	89,63	sangat baik	
17	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	117	86,67	sangat baik	
18	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	121	89,63	sangat baik	
19	4	4	4	5	2	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	5	5	5	4	5	117	86,67	sangat baik	
20	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	126	93,33	sangat baik	
21	3	5	5	4	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	122	90,37	sangat baik	
22	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	5	5	5	5	4	111	82,22	sangat baik	
23	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	120	88,89	sangat baik	
24	3	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	109	80,74	sangat	

Lampiran 7. Dokumentasi

