

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

##### **1. Hasil Analisis Kebutuhan**

Model pembelajaran pasing bawah melalui pendekatan bermain untuk meningkatkan ketrampilan pasing bawah siswa Sekolah Menengah Atas dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada guru Sekolah Menengah Atas yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keadaan yang berada dilapangan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Menengah Atas pada guru, maka didapatkan informasi berupa penjelasan bahwa model pembelajaran pasing bawah melalui pendekatan bermain dinilai sebagai salah satu faktor yang penting untuk pembelajaran pasing bawah dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Karena keterampilan pasing bawah memiliki peran yang sangat penting dalam permainan bolavoli.

Kenyataan di lapangan menunjukkan pembelajran pasing bawah di Sekolah Menengah Atas dinilai kurang efektif dan maksimal dalam penyampaian materi kepada siswa. Siswa masih menemui kendala dan kurangnya antusias dalam mengikuti teknik yang diajarkan guru. Selain itu model yang diberikan kurang variatif dalam gerakan pasing bawah. Dampak yang dihasilkan dari permasalahan yang ada, siswa kurang optimal dalam bergerak sehingga kebugaran jasmani siswa tidak maksimal, sehingga tujuan pendidikan jasmani kurang optimal.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru pendidikan jasmani tiga sekolah di Kabupaten Karanganyar, yaitu SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar, SMA N 2 Karanganyar dan SMA N Kerjo Karanganyar. Kemudian dilakukan kajian lebih lanjut dengan temuan-temuan dan informasi kemudian disimpulkan. Diperoleh kesimpulan bahwa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran bolavoli guru memerlukan suatu model pembelajaran pasing bawah yang efektif, variatif dan efisien untuk mempermudah siswa dalam melakukan gerakan pasing bawah bolavoli, sehingga dapat mencapai manfaat dan tujuan dari suksesnya melakukan pasing bawah dalam suatu permainan bolavoli. Selain itu motorik siswa juga dapat terpenuhi dan berkembang, meliputi: (1) aspek kognitif yang dilihat dari pemahaman siswa terhadap gerakan pasing bawah; (2) aspek afektif yang dilihat dari tanggung jawab, kerja sama dan toleransi antar siswa; (3) aspek psikomotor yang dilihat dari kemampuan pemahaman gerakan dan pemahaman tempo yang dilakukan oleh siswa.

Model pengembangan yang telah disusun oleh peneliti diharapkan dapat menambah pembelajaran guru untuk memberikan model pembelajaran yang sesuai guna meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pasing bawah, menambah variasi model pembelajaran dan diharapkan model ini mampu memberikan fasilitas dalam memenuhi kebutuhan kebugaran siswa dalam aktivitas olahraga.

## **2. Tahap Pra-Pengembangan**

Draf awal pada model pembelajaran pasing bawah melalui pendekatan bermain disusun dengan tujuan untuk pembelajaran motorik siswa khususnya dalam pasing bawah bolavoli dalam pembelajaran bola besar siswa SMA.

Tahap ini kajian literatur disimpulkan berdasarkan hasil yang berkaitan dengan kurikulum yang ada pembelajaran siswa Sekolah Menengah Atas khususnya kelas XI, pembelajaran yang sesuai dengan motorik siswa dan karakteristik siswa. Kesimpulan dari literatur pada Bab II yang sudah dipaparkan, dimaksudkan untuk menjadikan sebagai dasar acuan dalam perancangan produk model pembelajaran pasing bawah melalui pendekatan bermain yang sesuai dengan siswa menengah atas khususnya kelas XI.

Ditinjau berdasar kurikulum 2013 kajian literatur kelas XI mencakup kompetensi 3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan dan kompetensi 4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan, dalam hal ini olahraga bola besar dapat dimodifikasi dan dapat dijadikan sebagai suatu alat dalam mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang sudah dirancang dalam pembelajaran kelas XI. Dengan adanya gerakan inovatif dalam pembelajaran gerak dasar bola besar dapat ditelaah dan perlu agar tujuan dan kompetensi tercapai.

Merancang konsep pembelajaran model ini, ada beberapa hal yang dijadikan sebagai konsep yang meliputi: 1) permainan bolavoli akan berjalan sukses, salah satunya dengan suksesnya siswa melakukan pasing bawah, 2) pasing

bawah yang sukses akan memudahkan setter dalam memberikan umpan, 3) permainan bolavoli dengan pembelajaran pasing bawah yang dimodifikasi dapat merangsang dan mendorong siswa dalam mengembangkan aspek kognitif afektif dan psikomotor siswa, 4) model pembelajaran pasing bawah melalui pendekatan bermain tidak membahayakan sehingga tingkat cedera siswa dapat diminimalisir.

Berdasar konsep pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa ditinjau dari fase dimana umur 17 -18 tahun dimana perkembangan motorik sudah dapat menerima dan mengolah rangsangan aspek-aspek yang terdapat pada model permainan. Diusia tersebut siswa sudah mengetahui kemampuan yang dimiliki dengan teman sebayanya dan sudah bisa mengetahui nilai sebagai ukuran sebagai hasil dari belajarnya. Intelektual siswa sudah sampai pada fase operasi formal sebagaimana konsep *piaget* (Syamsu Yusuf, 2004: 195-196). Perkembangan kognitif siswa dapat berfikir logis tentang gagasan abstrak, membuat rencana, strategi keputusan-keputusan dan memecahkan masalah. Selain itu siswa sudah dapat berfikir efisien dan belajar berinstrospeksi. Situasi yang ada peneliti memanfaatkan dalam merangsang perkembangan siswa melalui aktifitas permainan dalam pembelajaran salah satu bola besar.

Berkaitan dengan karakteristik siswa Sekolah Menengah Atas mengarah terhadap kehidupan kolektif yang dalam perilakunya dipengaruhi oleh kegiatan kelompok. Kelompok remaja dapat terbentuk salah satunya dilingkungan sekolah berupa kelompok dalam permainan dalam pelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, pengembangan progam kelompok remaja ke arah kegiatan positif oleh

guru di sekolah merupakan upaya yang positif pula untuk membantu siswa dalam pertumbuhan di fase remaja.

Kajian penelitian yang relevan dilakukan terhadap hasil penelitian dan pengembangan yang sudah diteliti dan produk yang dihasilkan adalah menjadi acuan sesuai dengan rancangan penelitian dan pengembangan dalam mengembangkan penelitian dengan cara melalui permainan olahraga yang dimodifikasi sebagai alat bantu pembelajaran baik dari segi permainan aturan permainan dan sarana pra sarana.

Studi pendahuluan dilaksanakan melibatkan guru Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Karanganyar. Studi yang sudah dilaksanakan meliputi guru pendidikan jasmani SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar, SMA N 2 Karanganyar, dan SMA Kerjo Karanganyar. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan berupa angket dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik delphi (expert judgment) dan berupa wawancara mengenai pembelajaran gerak pasing bawah bolavoli. Hasil observasi pada studi lapangan disusun sebagai berikut :

**Tabel 10. Hasil Observasi Terhadap Guru Pada Studi Lapangan**

| Kode Guru        | Pernyataan Sesuai Indikator |      |      |     |    |      |     |      |     |      | Total Nilai | % |    |
|------------------|-----------------------------|------|------|-----|----|------|-----|------|-----|------|-------------|---|----|
|                  | 1                           | 2    | 3    | 4   | 5  | 6    | 7   | 8    | 9   | 10   |             |   |    |
| Hasil Penilaian  |                             |      |      |     |    |      |     |      |     |      |             |   |    |
| G1               | 1                           | 1    | 1    | 0   | 0  | 1    | 1   | 1    | 0   | 1    | 7           |   |    |
| G2               | 1                           | 1    | 1    | 1   | 0  | 1    | 1   | 1    | 1   | 1    | 9           |   |    |
| G3               | 1                           | 1    | 1    | 0   | 0  | 1    | 0   | 1    | 1   | 1    | 7           |   |    |
| ∑G               | 3                           | 3    | 3    | 1   | 0  | 3    | 2   | 3    | 2   | 3    |             |   |    |
| Rata Rata        | 100%                        | 100% | 100% | 33% | 0% | 100% | 67% | 100% | 67% | 100% | 23          |   |    |
| Jumlah Nilai     |                             |      |      |     |    |      |     |      |     |      |             |   |    |
| Nilai Rata- Rata |                             |      |      |     |    |      |     |      |     |      |             |   | 77 |

Sumber : Lampiran 3

Keterangan :

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| G1               | : Guru SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar |
| G2               | : Guru SMA N 2 Karanganyar            |
| G3               | : Guru SMA Kerjo Karanganyar          |
| Nilai Rata- rata | : 77                                  |
| Rentang Skor 77  | : Baik                                |

Pada tabel di atas merupakan hasil observasi terhadap guru pendidikan jasmani terkait dengan proses pembelajaran salah satu permainan bola besar yaitu bolavoli terkait dengan salah satu teknik dasar yaitu pasing bawah bolavoli dengan analisis kebutuhan diperoleh rata-rata nilai 77 dengan rentang skor baik, hal ini dapat dikatakan perlunya aspek-aspek mengenai pembelajaran gerak dalam melakukan gerak dasar dalam permainan bolavoli khususnya gerakan pasing bawah yang kurang maksimal.

Hasil dari rata-rata dapat diuraikan dengan aspek yang ada dan indikator yang telah diamati meliputi pada penerapan materi ajar 100% gerakan pasing bawah diajarkan lebih awal daripada teknik yang lain, variasi gerakan dalam mengajarkan gerakan pasing dan perlunya peningkatan dalam melakukan gerakan pasing bawah. Guru 33% mengembangkan bahan materi dengan model permainan sebagai materi ajar. 0% guru menerapkan permainan dalam melakukan pasing karena minimnya pengetahuan akan permainan pasing bawah dalam bolavoli.

Modifikasi permainan 100% dibutuhkan dalam pembelajaran pasing bawah bolavoli yang inovatif dengan cara pendekatan bermain. 67% mengatakan pernah menerapkan aktifitas pasing bawah dalam melahirkan suatu permainan dan dalam aktifitas pengembangan melalui pendekatan bermain cocok untuk media

pendukung dalam meningkatkan ketrampilan pasing bawah dalam permainan bolavoli. 100% mengatakan pembelajaran pasing bawah dapat dimodifikasi melalui permainan untuk pembelajaran gerak dasar dalam meningkatkan keahlian melakukan pasing bawah dalam permainan bolavoli.

Observasi yang telah dilakukan di lapangan dibahas terkait dengan pembelajaran pasing bawah dan analisis kebutuhannya, terdapat beberapa masalah yang ditemukan antara lain: 1) penerapan gerak pasing bawah dengan pengembangan materi ajar yang dilakukan masih minim, 2) kurangnya memperkenalkan suatu permainan dalam pembelajaran, 3) kurangnya pembelajaran inovatif terkait materi gerakan dasar permainan bolavoli khususnya pasing bawah bolavoli, 4) kurangnya materi pembelajaran dengan variasi gerakan pasing bawah sehingga wadah dalam mengukur ketrampilan siswa masih minim.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan dengan mengukur kajian literatur, mengkaji penelitian relevan dan observasi terhadap guru pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas, dapat dijadikan sebagai acuan dalam merancang dan menyusun dasar draf model yang dikembangkan pada tahap pengembangan. Draft model yang disusun dan dikembangkan yaitu mengembangkan pembelajaran dengan model pendekatan bermain guna meningkatkan keterampilan gerakan pasing bawah bolavoli di Sekolah Menengah Atas.

### **3. Tahap Pengembangan**

Tahap pengembangan langkah awal yang dilakukan adalah menyusun rancangan pembelajaran sebagai draft model dalam penelitian pengembangan ini. Draft awal berupa permainan yang dirancang berupa permainan pasing bawah yang

dimodifikasi dari segi peraturan bermain dan sarana prasarana permainan. Adapun draf model penilaian validasi ahli dan praktisi (guru) dengan masukan dan saran sangat dibutuhkan sebagai perbaikan guna penyempurnaan produk dalam penelitian pengembangan ini. Adapun draf model permainan adalah sebagai berikut:

1) **Pembelajaran Pasing Bawah Bolavoli Menggunakan Model Pertama yaitu Permainan Lempar Sasaran**



Gambar 12. Model Permainan 1

Mekanisme dari permainan ini adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan alat dan jumlah siswa. Kemudian apabila siswa sudah siap melakukan, siswa pada barisan depan menunggu sinyal peluit dari guru untuk melakukan gerakan. Setelah mendengarkan sinyal peluit siswa lari dengan lutut sedikit ditekuk badan agak condong ke depan menuju arah bola berada, setelah mengambil bola siswa berhenti dan memposisikan salah satu kaki di depan dan satu di belakang kemudian melemparkan bola dengan lengan lurus kedepan ke dalam sasaran sesuai dengan instruksi dari guru, dengan instruksi warna hijau

untuk sasaran kardus dan hitam untuk sasaran ban. Instruksi warna ini saat siswa sudah mengambil dan siap melemparkan bola ke sasaran. Untuk pelemparan ke dalam sasaran bola dipegang kedua tangan dengan lengan lurus ke depan. Dari bawah diayunkan lengan ke depan dan dimasukkan ke dalam sasaran yang telah disesuaikan dengan warna. Untuk jarak dibedakan supaya siswa dapat mendapat insting apabila aba-aba hijau dan insting aba-aba hitam. Siswa yang dapat memasukkan bola sesuai dengan warna akan mendapatkan poin, sedang siswa yang melemparkan tidak sesuai warna atau tidak memasukkan tidak mendapat poin. Setelah mendapat kesempatan beberapa kali siswa akan di akumulasi poin yang didapatkan sesuai dengan kelompoknya. Kelompok mendapat poin terbanyak menjadi pemenang dan sebaliknya kelompok yang paling sedikit poinnya akan mendapatkan hukuman sesuai kesepakatan awal.

2) **Pembelajaran Pasing Bawah Bolavoli Menggunakan Model kedua yaitu Permainan Pasing dengan Sasaran**



Gambar 13. Model Permainan Kedua

Mekanisme dari permainan ini adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan alat dan jumlah siswa. Kemudian siswa yang paling depan maju di cone yang telah dipersiapkan dengan jarak tertentu, siswa yang pertama dalam barisan menjadi pemberi umpan. Siswa yang berada pada baris kedua melakukan passing bawah bolavoli dengan menyambut umpan yang telah dilempar oleh siswa baris pertama menuju kotak sasaran yang telah dipersiapkan dengan jarak tertentu pula. Setelah siswa pertama melakukan umpan, kemudian siswa pertama mengambil hasil passing siswa kedua dan menyerahkan bola kepada siswa kedua yang menempati cone untuk menjadi pengumpan. Setelah itu siswa pertama kembali ke barisan paling belakang. Setelah melakukan gerakan passing bawah siswa baris kedua menjadi pengumpan berdiri di samping cone. Gerakan ini berlanjut seterusnya sampai waktu yang di tentukan. Setelah waktu habis poin akan di akumulasi dan di jumlahkan. Untuk tim yang mendapat poin tertinggi berhak menentukan hukuman untuk tim yang memiliki pion paling sedikit dan tentunya hukuman sesuai dengan saran oleh guru.

### 3) Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli dengan Model Permainan Saling Berpasangan



Gambar 14. Model Permainan Ketiga

Masing-masing kelompok yang sudah di bagi, di bagi lagi menjadi dua bagian. Kemudian siswa paling depan dalam barisan yang berhadapan melakukan passing bawah bolavoli bolak balik dengan lawan barisan yang paling depan setelah mendapatkan aba- aba dari guru. Siswa yang melakukan dinyatakan lolos dalam permainan apabila melakukan passing bawah 5 kali tanpa jatuh. Apabila bola jatuh, bola di berikan ke barisan kedua, dan baris di belakang sendiri. Siswa dapat mengulangi sesuai urutan dalam barisan. Siswa yang sudah melakukan tiga kali kesempatan dan belum bisa, maka mendapat hukuman sesuai dengan kesepakatan.

**4) Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli Dengan Model Permainan Saling Berpasangan II**

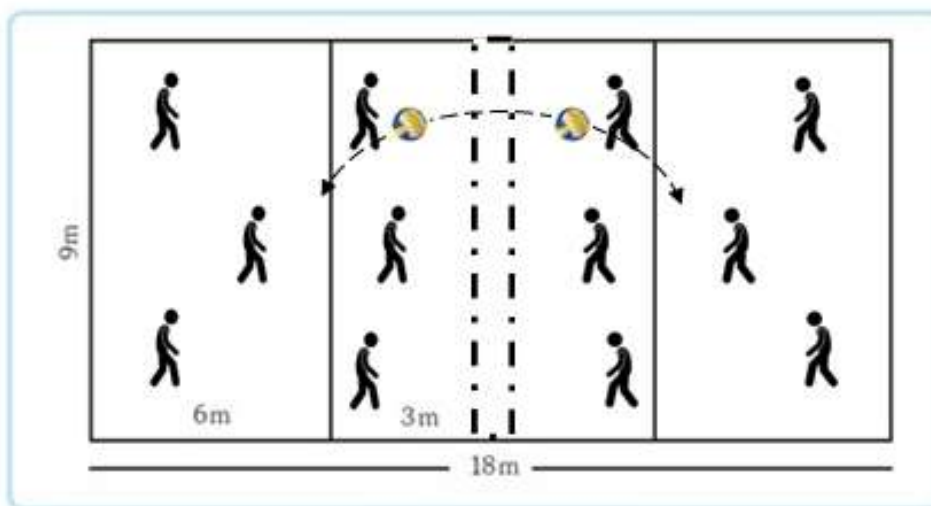


Gambar 15. Model Permainan Keempat

Permainan model ini tidak jauh berbeda dengan model sebelumnya, masing-masing kelompok yang sudah di bagi, di bagi lagi menjadi dua bagian. Kemudian siswa paling depan dalam barisan yang berhadapan melakukan passing bawah setelah mendapatkan aba-aba dari guru dengan lawan barisan yang paling

depan. Setelah siswa paling depan melakukan pasing, siswa tersebut langsung berpindah ke barisan paling belakang. Kemudian baris kedua menerima terlebih dahulu dan setelah menerima langsung di pasing bawah kepada kelompok yang sudah berhadapan. Intinya habis menerima dan melakukan pasing pindah dalam barisan yang paling belakang begitu seterusnya hingga waktu yang di tentukan habis. Dalam permainan ini menghitung dalam suatu kelompok yang melakukan pasing paling banyak tanpa bola jatuh, apabila bola jatuh perhitungan akan dimulai dari awal. Setelah waktu habis kelompok yang paling banyak melakukan pasing tanpa jatuh akan mendapat hadiah berupa menentukan hukuman bagi kelompok yang melakukan pasing tanpa jatuh paling sedikit dan tentunya dengan arahan guru.

##### 5) Pembelajaran Pasing Bawah Bolavoli Dengan Permainan Tanding



Gambar 16. Model Permainan Kelima

Siswa dibagi menjadi dua kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang. Kedua kelompok melakukan permainan bolavoli hanya boleh menggunakan pasing bawah dengan peraturan bolavoli masing-masing kelompok berkesempatan tiga kali sentuhan untuk mengembalikan bola ke kelompok lawan. Permainan ini mencari 12 angka untuk menjadi pemenang. Setelah itu bergantian dengan kelompok selanjutnya. Tim yang menang berhak memberikan hukuman kepada team yang kalah dan hukuman sesuai dengan persetujuan guru olahraga. Kelompok yang sudah memenangkan pertandingan akan di pertandingan kembali melawan kelompok yang menang yang lain. Kelompok yang menjadi juara akan mendapatkan hadiah dari guru.

#### **4. Penilaian Ahli/ Praktisi dan Revisi**

Model draf yang dikembangkan, setelah dirancang dan disusun selanjutnya masuk ke tahap validasi oleh ahli materi dan praktisi (guru). Ahli materi yaitu Dr. Dra. Endang Rini Sukanti, M. S. Selaku praktisi guru pendidikan olahraga dan kesehatan yang pertama yaitu Muhammad Rifqi, S. Pd. selaku guru SMA MTA Surakarta selaku guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan keahlian olahraga bulutangkis, sepak bola, dan bolavoli. Praktisi kedua yaitu Kelik Dwi H, S. Pd. sebagai guru pendidikan jasmani dan olahraga SMA N Kerjo dengan keahlian di bidang olahraga bolavoli . Pada tahap validasi penilaian draf model terkait dengan isi , sarana dan prasarana, bahasa dan format penulisan.

Penilaian yang dilakukan berupa pernyataan dengan format penilaian skala Likert yaitu 1 sampai 5, dengan keterangan jika 5 nilai yang terkandung sangat sangat baik/ sangat tepat/ sangat aman/ sangat mudah/ sangat setuju. Jika 4

nilai yang terkandung baik/ tepat/ aman/ mudah/ setuju. Jika nilai 3 nilai yang terkandung cukup baik/ cukup tepat/cukup tepat/ cukup mudah/ cukup setuju. Jika 2 nilai yang terkandung kurang baik/ kurang tepat/ kurang setuju. Jika nilai 1 nilai yang terkandung sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang mudah/ sangat kurang setuju.

Adapun data penilaian ahli materi dan praktisi (guru) terkait dengan draf model disusun sebagaimana dalam tabel berikut ini:

**Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Praktisi (Guru)**

| No | Indikator   | Skor Nilai |    |    | Jumlah Nilai | Nilai Rata-Rata | Persentase | Ket |
|----|---|------------|----|----|--------------|-----------------|------------|-----|
|    |   | AM         | P1 | P2 |              |                 |            |     |
| 1  | Kesesuaian dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar kurikulum pembelajaran sekolah menengah atas. | 4          | 5  | 5  | 14           | 0,93            | 93         | SB  |
| 2  | Kesesuaian dengan tingkat perkembangan motorik usia remaja siswa menengah atas.                         | 4          | 5  | 5  | 14           | 0,93            | 93         | SB  |
| 3  | Ketersediaan tujuan pembelajaran.   | 4          | 5  | 4  | 13           | 0,87            | 87         | SB  |
| 4  | Keakuratan dengan tingkat perkembangan kemampuan kognitif siswa menengah atas.                          | 5          | 5  | 4  | 14           | 0,93            | 93         | SB  |
| 5  | Ketercapaian materi untuk standar kompetensi.   | 4          | 4  | 5  | 13           | 0,87            | 87         | SB  |
| 6  | Kejelasan tujuan pembelajaran.  | 4          | 5  | 5  | 14           | 0,93            | 93         | SB  |

|                           |   |      |     |     |     |      |     |    |
|---------------------------|---|------|-----|-----|-----|------|-----|----|
| 7                         | Kejelasan petunjuk pembelajaran.              | 5    | 5   | 5   | 15  | 1    | 100 | SB |
| 8                         | Keamanan model yang dilakukan.                | 4    | 5   | 4   | 13  | 0,87 | 87  | SB |
| 9                         | Kemudahan model yang dilakukan.               | 4    | 4   | 5   | 13  | 0,87 | 87  | SB |
| 10                        | Tingkat kesulitan model permainan.            | 4    | 5   | 5   | 14  | 0,93 | 93  | SB |
| 11                        | Dapat mengembangkan ketrampilan gerakan.      | 5    | 5   | 5   | 15  | 1    | 100 | SB |
| 12                        | Kemudahan petunjuk melakukan model permainan. | 5    | 5   | 5   | 15  | 1    | 100 | SB |
| 13                        | Kejelasan petunjuk permainan.                 | 5    | 5   | 5   | 15  | 1    | 100 | SB |
| 14                        | Keakuratan materi permainan.                  | 4    | 4   | 5   | 13  | 0,87 | 87  | SB |
| 15                        | Sistematika penyajian tulisan dan gerakan.    | 4    | 5   | 4   | 13  | 0,87 | 87  | SB |
| Total<br>Nilai rata- rata |   | 65   | 72  | 71  | 208 | 0,92 | 92  | SB |
|                           |   | 87 % | 96% | 95% |     |      |     |    |

Keterangan:

AM : Ahli Materi  
P1 : Praktisi (guru) 1  
P2 : Praktisi (guru) 2  
Nilai Rata-rata : 92  
Rentang Skor Nilai 90-100 : SB (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel data hasil penilaian ahli materi dan praktisi(guru) terhadap draf model permainan pasing bawah melalui pendekatan bermain siswa

Sekolah Menengah Atas memperoleh nilai rata-rata dengan rentang skor kategori sangat baik. Hal itu menunjukkan validitas draf awal model yang dikembangkan ditinjau dari segi isi materi, bahasa, sarana dan prasarana serta format penulisan dapat dikatakan sebagai produk yang layak untuk digunakan dan diujicobakan pada tahap uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan ini.

Beberapa masukan dan saran dari ahli materi dan praktisi (guru) sebagai perbaikan draf awal model yang dikembangkan yaitu :

- 1) Masukan dari ahli materi, meliputi :
  - a) Ditambahkan domain sasaran pada domain keterampilan/psikomotor dan aspek afektifnya.
  - b) Tambahkan domain yang belum ada, apalagi terkait dengan aspek penilaian.
  - c) Dalam proses pembelajaran, mengandung 3 domain. Dalam penyusunan paket pembelajaran unsur tersebut harus ada.
- 2) Masukan praktisi (guru) 1, meliputi :
  - a) Permainan dibuat dalam area yang jelas dengan ukuran jarak dan tanda.
  - b) Gambar diperjelas.
  - c) Permainan dibuat kelompok dan individu.
  - d) Model permainan disesuaikan dengan alat yang rata-rata dimiliki sekolah.
- 3) Masukan praktisi (guru) 2, meliputi :
  - a) Jarak dibuat jelas.

- b) Peraturan, tujuan permainan diberikan dan diperjelas.
- c) Konsep permainan lebih dipertajam supaya lebih menarik.
- d) Diberikan nama masing-masing permainan.

Berdasarkan masukan dan saran terhadap draf awal model yang dikembangkan, maka peneliti melakukan perbaikan dengan penyempurnaan draf awal sebagai berikut :

- 1) Pemberian nama dari masing- masing permainan, kemudian pemberian nama dari produk yang dikembangkan yaitu “Pasbol”. Pemberian nama pasbol berasal dari singkatan yaitu permainan pasing bawah bolavoli.
- 2) Pemberian gambar dan jarak yang lebih jelas dan nyata terhadap produk yang disusun sehingga mudah dipahami dan dapat dengan mudah dipelajari dalam pembelajaran yang dilakukan.
- 3) Perbaikan model permainan terhadap produk dengan penambahan dan pengurangan serta perubahan model permainan untuk pembelajaran lebih efektif efisien dan menyenangkan.

Setelah dilakukan penilaian dan perbaikan draf awal, maka diperoleh produk awal berupa model permainan yang diberi nama “Pasbol” hasil dari pengembangan modifikasi permainan pasing bawah bolavoli melalui pendekatan bermain siswa Sekolah Menengah Atas. Bentuk permainan sudah tervalidasi dan dapat dilihat lampiran, setelah produk awal divalidasi dan dapat atau layak digunakan selanjutnya dilakukan ujicoba produk pada tahap ujicoba terbatas dan uji utama.

## **B. Hasil Uji Coba Produk**

Produk dilakukan melalui ujicoba melalui dua tahap yaitu ujicoba terbatas dan ujicoba utama hingga hasil dari ujicoba utama diperoleh produk akhir yang sudah melalui tahap analisis dan tahap revisi. Ujicoba produk dilakukan oleh guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran praktik pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas. Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan dengan mula-mula siswa disiapkan, dibariskan kemudian guru mengarahkan dengan berdoa dilanjutkan dengan absen siswa. Setelah itu, siswa melakukan pemanasan dan selanjutnya guru memberikan demonstrasi materi yang akan dipraktikan dan siswa melakukan gerakan inti yaitu pembelajaran modifikasi permainan pasing bawah bolavoli. Setelah kegiatan inti, guru memberikan kesempatan siswa bertanya dan melakukan evaluasi pembelajaran dilanjutkan pendinginan dan berdoa. Berikut hasil ujicoba produk dengan tahapan yang sesuai:

### **1. Uji Coba Terbatas**

Ujicoba terbatas dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar dengan jumlah subjek 1 guru dan 32 siswa. Jumlah subjek pada ujicoba terbatas lebih sedikit jika dibandingkan dengan subjek pada ujicoba utama. Ujicoba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil data yang diambil dan instrumen yang digunakan pada tahap ujicoba terbatas data guru dan siswa dengan penilaian menggunakan kuesioner.

**a. Hasil Uji Kelayakan Produk**

Ujicoba terbatas untuk memperoleh kelayakan produk didapat dari hasil penilaian guru dan siswa terkait dengan permainan yang sudah dilaksanakan dalam pembelajaran. Kuesioner yang disediakan diisi oleh guru dan siswa untuk memberikan pendapat guna mengetahui tingkat kelayakan produk pada ujicoba terbatas yang disusun dalam tabel di bawah ini :

**Tabel 12. Hasil Penilaian Guru Terhadap Produk Pada Ujicoba Terbatas**

| Kode Ahli       | Nomor Pernyataan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    | Total Nilai | %    |    |
|-----------------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-------------|------|----|
|                 | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |             |      |    |
| Hasil Penilaian |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |             |      |    |
| G               | 4                | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4  | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 66          | 88   |    |
| Total           |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |             | 66   |    |
| Rata- Rata      |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |             | 0,88 | 88 |

Sumber: Lampiran 6

Keterangan :

- G : Guru SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar
- Nilai Rata- rata : 88 %
- Rentang Skor : Sangat Baik

Hasil penilaian guru pada tabel menunjukkan produk yang diujicobakan memperoleh nilai rata-rata 88 % dengan rentang skor sangat baik. Indikator dari hasil tersebut menunjukkan permainan pasing bawah sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Menengah Atas. Permainan pasing bawah dapat mendorong dalam perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor, permainan pasing bawah mudah, aman, menyenangkan dan

menarik untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di sekolah. Buku panduan menunjukkan petunjuk penyajian, tampilan gambar dan runtutan permainan pasing bawah yang mudah dipahami oleh siswa. Peralatan dalam permainan mudah didapatkan, tidak berbahaya, aman dan terjangkau.

Berikut hasil penilaian siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk permainan pada ujicoba terbatas yang disusun dalam tabel.

**Tabel 13. Hasil Penilaian Siswa Terhadap Produk Pada Ujicoba Terbatas**

| Kode Ahli       | Nomor Pernyataan |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     | Total Nilai | %    |    |
|-----------------|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------------|------|----|
|                 | 1                | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  | 11  | 12  | 13  | 14  | 15  |             |      |    |
| Hasil Penilaian |                  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |             |      |    |
| N               | 131              | 135 | 142 | 134 | 137 | 138 | 146 | 140 | 140 | 137 | 151 | 146 | 136 | 140 | 143 |             |      |    |
| Total           |                  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |             | 2096 |    |
| Rata- rata      |                  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |             | 0,87 | 87 |

Sumber : Lampiran 6

Keterangan :

N : Jumlah Siswa

Nilai Rata- Rata : 87 %

Rentang Skor Nilai : Sangat Baik

Pada tabel menunjukkan hasil penilaian siswa terhadap produk pengembangan yang diujicobakan memperoleh nilai rata-rata 87% dengan rentang skor kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan rata-rata siswa dapat melakukan permainan pasing bawah dengan mudah. Siswa mampu melakukan gerakan dengan baik dan dapat mentaati peraturan permainan. Selain itu, siswa dapat bekerjasama, menanamkan sikap kejujuran, sportif dan kompetitif dalam melakukan permainan pasing bawah.

## **b. Revisi Penyempurnaan Produk**

Hasil ujicoba produk berdasarkan uji coba terbatas, permainan pasing bawah merupakan hasil pengembangan dari permainan bolavoli sebagai gerakan dasar teknik yang harus diajarkan dalam permainan bola besar dalam mencapai kompetensi siswa sekolah menengah atas dapat dikatakan layak digunakan untuk tahap uji coba utama. Hasil tersebut didapat beberapa masukan atau saran sebagai berikut:

- 1) Jarak antara titik B dan keranjang warna dalam permainan keranjang warna terlalu jauh.
- 2) Jarak keranjang dengan siswa (titik B) saat melakukan pasing dalam permainan keranjang sasaran terlalu jauh, siswa kesulitan melakukan pasing (dengan memasukkan bola kedalam keranjang).
- 3) Pada saat siswa melakukan permainan siku idola, jarak siswa dengan siku idola (*cone*) diberikan jarak 1 meter.

Masukan dan saran tersebut dijadikan sebagai dasar dan acuan perbaikan untuk penyempurnaan produk pembelajaran yang siap diujicobakan di skala utama.

## **2. Uji Coba Utama**

Uji coba skala utama merupakan hasil tindak lanjut dari uji coba skala terbatas yang sudah direvisi. Uji coba skala utama merupakan pengujian lapangan dengan subjek yang lebih besar dari uji coba skala terbatas. Uji coba skala utama dilakukan di dua SMA, yaitu: SMA N Mojogedang

menggunakan 2 (dua) kelas, dan SMA N Kerjo menggunakan 1 (satu) kelas yang masing-masing jenjang kelas XI dengan jumlah subjek yang terlibat 3 guru dan 100 siswa dengan rincian 32 siswa kelas XI S3 dan 35 siswa kelas XI S5 SMA Mojogedang, 33 siswa XI A1 SMA Kerjo Karanganyar. Tujuan dari dilakukannya uji coba utama untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang sedang dikembangkan dengan subjek coba lebih luas/ lebih banyak.

**a. Hasil ujicoba kelayakan produk**

Ujicoba utama kelayakan produk diperoleh dari hasil penilaian guru dan siswa terkait dengan permainan pasing bawah yang sudah dilaksanakan didalam pelajaran. Guru dan siswa akan memberikan mengenai pendapat mereka dengan mengisi berupa kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti. Berikut disajikan data penilaian praktisi (guru) terhadap model pembelajaran pasing bawah bolavoli melalui pendekatan bermain pada uji coba skala besar:

**Tabel 14. Hasil Penilaian Guru Terhadap Produk Ujicoba Utama**

| Kode Ahli       | Nomor Pernyataan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    | Total Nilai | %    |    |
|-----------------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-------------|------|----|
|                 | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |             |      |    |
| Hasil Penilaian |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |             |      |    |
| GM              | 5                | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 5  | 70          | 93   |    |
| GM              | 5                | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4  | 5  | 5  | 5  | 4  | 4  | 68          | 91   |    |
| GK              | 5                | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5  | 4  | 5  | 4  | 4  | 5  | 70          | 93   |    |
| Total           |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |             | 208  |    |
| Rata- Rata      |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |             | 0,92 | 92 |

Sumber : Lampiran 7

Keterangan :

GM : Guru SMA N Mojogedang

GK : Guru SMA N Kerjo Karanganyar

Nilai Rata- rata : 92

Rentang Skor : Sangat Baik

Tabel menunjukkan hasil penilaian guru di 2 (dua) sekolah yang berbeda terhadap produk yang diujicobakan dengan nilai 92 dengan rentang skor kategori sangat baik dan hasil tersebut menunjukkan model permainan pasing bawah sesuai dengan kompetensi dan karakteristik yang ingin dicapai oleh siswa. Permainan pasing bawah dapat mendorong aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa karena menarik, mudah dilakukan, dan menyenangkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Berikut disajikan data penilaian siswa terhadap model pembelajaran pasing bawah bolavoli melalui pendekatan bermain pada uji coba utama :

**Tabel 15. Hasil Penilaian Siswa Terhadap Produk Ujicoba Utama**

| Kode Ahli       | Nomor Pernyataan |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     | Total Nilai | %     |    |
|-----------------|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------------|-------|----|
|                 | 1                | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  | 11  | 12  | 13  | 14  | 15  |             |       |    |
| Hasil Penilaian |                  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |             |       |    |
| N               | 449              | 463 | 484 | 469 | 469 | 451 | 482 | 456 | 476 | 466 | 480 | 474 | 428 | 455 | 459 | 6961        |       |    |
| Rata- rata      |                  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |             | 0,928 | 93 |

Sumber : Lamapiran 7

Keterangan :

N : Jumlah Siswa Uji Coba Utama

Nilai Rata- Rata : 93

Nilai Rentang Skor : Sangat Baik

Tabel menunjukkan hasil penilaian siswa terhadap produk yang telah diujicobakan dengan memperoleh hasil 93 dengan rentangan skor kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan rata-rata siswa dapat melakukan permainan pasing bawah dengan mudah. Siswa mampu melakukan gerakan dengan baik dan dapat mentaati peraturan permainan. Selain itu, siswa dapat

bekerjasama, menanamkan sikap kejujuran, sportif dan kompetitif dalam melakukan permainan pasing bawah.

#### **b. Revisi Penyempurnaan Produk**

Hasil ujicoba produk pada tahap ujicoba utama, permainan pasing bawah merupakan hasil pengembangan dari salah satu permainan bola besar yang dimodifikasi sebagai pembelajaran gerak dasar salah satu teknik dasar dalam bolavoli dan dikatakan optimal dan layak untuk dijadikan sebuah produk akhir dan digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut dilengkapi dengan masukan dari guru sebagai berikut:

- 1) Buku panduan Pasbol lebih dibuat semenarik mungkin agar mudah dipahami bila digunakan.
- 2) Sudah cukup baik, lanjutkan.
- 3) Buku baik dan vidio cukup bagus.

### **C. Revisi Produk**

#### **1. Penyempurnaan Hasil**

Pelaksanaan uji coba, baik uji terbatas dan uji utama melalui proses panjang dan sistematis. Hasil dari analisis dan komentar dari para ahli dan praktisi menjadi pendukung dan langkah dalam penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan. Maka dari itu, adanya perbaikan terhadap penelitian dan pengembangan modifikasi permainan pasing bolavoli harus dilakukan. Perbaikan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Menyempurnakan hasil modifikasi dari pembelajaran permainan pasing bawah bolavoli dari segi bentuk permainan, peraturan, aturan permainan dan sarana prasarana agar lebih optimal untuk dipelajari.
- b. Menyempurnakan produk buku ditinjau dari segi peraturan, model permainan sarana dan prasarana agar lebih optimal untuk dipelajari.
- c. Menyempurnakan produk vidio ditinjau dari segi tampilan vidio agar lebih optimal untuk dipelajari.

## 2. Perbaikan Draf Model Permainan Pasing Bawah

Berdasar seluruh masukan dan saran dari ahli materi dan ahli(guru) terhadap draf awal model yang dikembangkan dengan nama pembelajaran pasbol sebagai pembelajaran gerak dasar pasing bawah bolavoli, maka berikut proses perbaikan dari draf model menjadi produk akhir.

### a. Permainan pertama

- 1) Draf Awal Permainan Pasing Bawah Bolavoli Menggunakan Model Pertama yaitu Permainan Lempar Sasaran



Mekanisme dari permainan ini adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan alat dan jumlah siswa. Kemudian apabila siswa sudah siap melakukan, siswa pada barisan depan menunggu sinyal peluit dari guru untuk melakukan gerakan. Setelah mendengarkan sinyal peluit siswa lari dengan lutut sedikit ditekuk badan agak condong ke depan menuju arah bola berada, setelah mengambil bola siswa berhenti dan memposisikan salah satu kaki di depan dan satu di belakang kemudian melemparkan bola dengan lengan lurus kedepan ke dalam sasaran sesuai dengan instruksi dari guru, dengan instruksi warna hijau untuk sasaran kardus dan hitam untuk sasaran ban. Instruksi warna ini saat siswa sudah mengambil dan siap melemparkan bola ke sasaran. Untuk pelemparan ke dalam sasaran bola dipegang kedua tangan dengan lengan lurus ke depan. Dari bawah diayunkan lengan ke depan dan dimasukkan kedalam sasaran yang telah disesuaikan dengan warna. Untuk jarak dibedakan supaya siswa dapat mendapat insting apabila aba-aba hijau dan insting aba-aba hitam. Siswa yang dapat memasukkan bola sesuai dengan warna akan mendapatkan poin, sedang siswa yang melemparkan tidak sesuai warna atau tidak memasukkan tidak mendapat poin. Setelah mendapat kesempatan beberapa kali siswa akan di akumulasi poin yang didapatkan sesuai dengan kelompoknya. Kelompok mendapat poin terbanyak menjadi pemenang dan sebaliknya kelompok yang paling sedikit poinnya akan mendapatkan hukuman sesuai kesepakatan awal.

- 2) Proses perbaikan dari ahli materi dan ahli(guru).
  - a) Gambar lebih diperjelas dan diberikan area sesuai di lapangan supaya mudah untuk dipahami.
  - b) Dalam gambar diberikan keterangan jarak yang sudah valid.
  - c) Diberikan nama permainan supaya lebih menarik.
  - d) Diberikan sub-bab yaitu definisi permainan, aturan permainan yang jelas, tujuan permainan, perlengkapan, dan cara bermain yang jelas.
- 3) Sesudah adanya perbaikan dari ahli materi dan ahli(guru).

### **Permainan Keranjang Warna**

#### A. Definisi:

Permainan keranjang warna merupakan melemparkan bolavoli kearah keranjang warna tertentu dengan jarak yang sudah ditentukan secara berkelompok secara bergiliran dengan memegang bolavoli kemudian diayunkan kedua lengan lurus sesuai ayunan pasing bawah bolavoli.

#### B. Aturan permainan:

1. Permainan ini merupakan beregu.
2. Permainan dilakukan di dalam lapangan bolavoli dan durasi waktu setiap kelompok 3 menit.
3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa.
4. Siswa paling depan melakukan sesuai aba- aba dari peluit guru untuk memulai permainan.
5. Jarak bola dengan keranjang berjarak 4 m
6. Dengan aba- aba peluit dan instruksi sasaran warna keranjang, siswa paling depan lari menuju tempat bola ditempatkan.

7. Bila bola masuk mendapatkan poin 1, sedangkan bola tidak masuk tidak mendapatkan nilai.
8. Kelompok yang mendapatkan poin paling kecil mendapatkan hukuman berupa melakukan passing drill sebanyak 10 kali dan diakumulasi dengan permainan selanjutnya.

C. Tujuan permainan:

1. Memberikan pemahaman terhadap siswa gerakan dasar, yaitu gerakan ayunan lengan dan posisi lutut di tekuk dalam permainan bolavoli.
2. Ketrampilan untuk ketepatan sasaran
3. Menumbuhkan sikap sportif, jujur, bekerjasama dalam kelompok, disiplin, dan memunculkan jiwa kompetitif dalam melakukan permainan.

D. Indikator

1. Siswa dapat mengetahui pemahaman terhadap siswa gerakan dasar, yaitu gerakan ayunan lengan dan posisi lutut di tekuk dalam permainan bolavoli.
2. Siswa mampu melempar tepat sasaran.
3. Siswa jujur, mampu bekerjasama, disiplin, dan memunculkan jiwa kompetitif dalam melakukan aktivitas.

E. Perlengkapan:

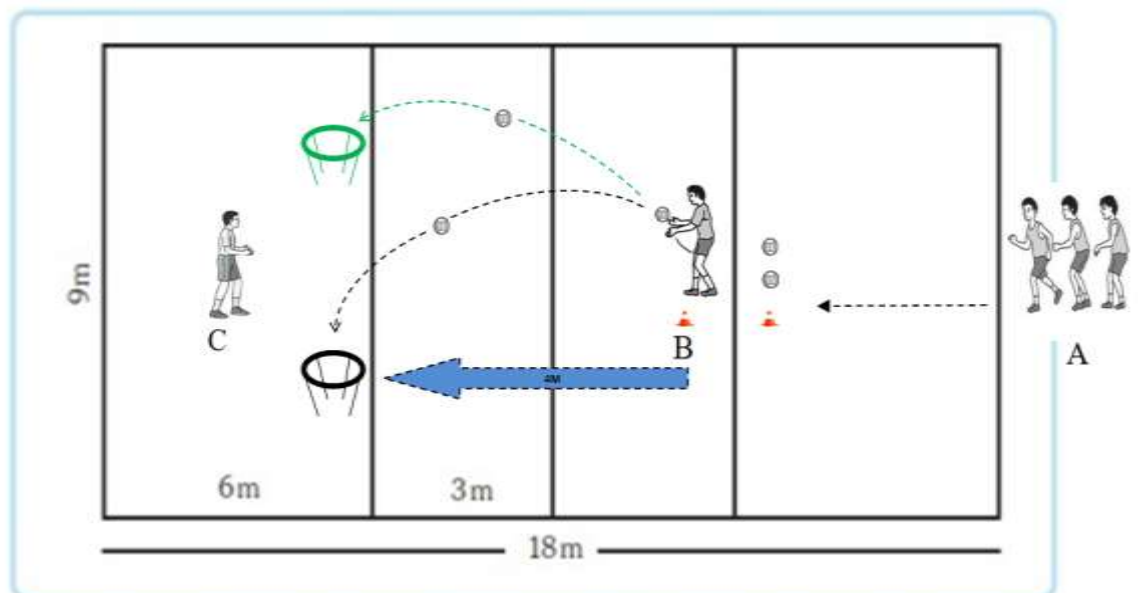
1. Bolavoli
2. Cones
3. Keranjang
4. Peluit
5. Stopwatch

F. Cara bermain:

1. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa, satu siswa berada di belakang keranjang (titik C). Untuk 4 siswa berada diluar lapangan bola voli (titik A), setelah mendapatkan aba- aba peluit

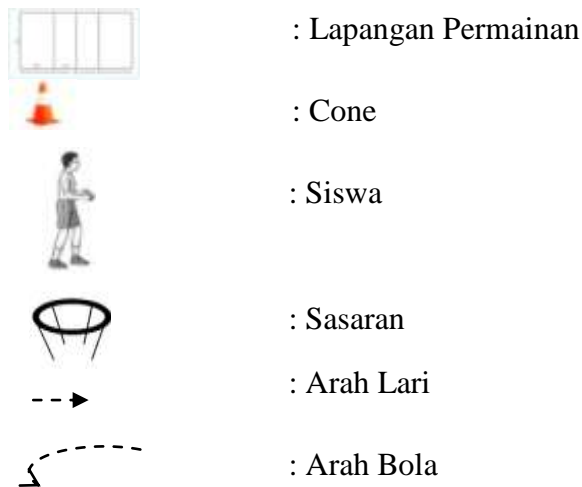
dan instruksi warna keranjang siswa paling depan menuju tempat bola berada yang ditandai dengan cones (titik B).

2. Setelah mendapatkan bola, siswa berhenti dan memposisikan salah satu kaki didepan, badan agak condong kedepan kemudian melemparkan bolavoli yang dipegang dengan kedua tangan dengan ayunan kedua lengan diayunkan sejajar dari bawah ke dalam sasaran berupa keranjang warna sesuai instruksi.
3. Siswa yang telah melakukan lemparan menempatkan posisi di titik C di belakang keranjang, kemudian siswa yang awal mula di titik C lari mengambil bola lalu di tempatkan di titik B setelah itu masuk dalam barisan di luar lapangan bolavoli. Setelah bola berada di titik B, siswa paling depan segera melakukan gerakan yang sama seperti siswa barisan depan.
4. Permainan dilakukan secara berulang dengan menggunakan waktu yang telah ditentukan.
5. Dalam regu kelompok terdiri dari siswa putra dan putri.



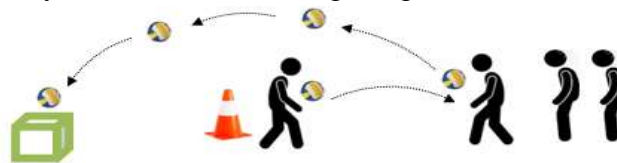
Keterangan :

⊙ : Bolavoli



### b. Permainan Kedua

- 1) Draw awal Pembelajaran Pasing Bawah Bolavoli Menggunakan Model kedua yaitu Permainan Pasing dengan Sasaran



Mekanisme dari permainan ini adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan alat dan jumlah siswa. Kemudian siswa yang paling depan maju di cone yang telah dipersiapkan dengan jarak tertentu, siswa yang pertama dalam barisan menjadi pemberi umpan. Siswa yang berada pada baris kedua melakukan pasing bawah bolavoli dengan menyambut umpan yang telah dilempar oleh siswa baris

pertama menuju kotak sasaran yang telah dipersiapkan dengan jarak tertentu pula. Setelah siswa pertama melakukan umpan, kemudian siswa pertama mengambil hasil passing siswa kedua dan menyerahkan bola kepada siswa kedua yang menempati cone untuk menjadi pengumpan. Setelah itu siswa pertama kembali ke barisan paling belakang. Setelah melakukan gerakan passing bawah siswa baris kedua menjadi pengumpan berdiri di samping cone. Gerakan ini berlanjut seterusnya sampai waktu yang di tentukan. Setelah waktu habis poin akan di akumulasi dan di jumlahkan. Untuk tim yang mendapat poin tertinggi berhak menentukan hukuman untuk tim yang memiliki poin paling sedikit dan tentunya hukuman sesuai dengan saran oleh guru.

- 2) Proses perbaikan dari ahli materi dan ahli(guru).
  - a) Gambar lebih diperjelas dan diberikan area sesuai di lapangan supaya mudah untuk dipahami.
  - b) Dalam gambar diberikan keterangan jarak yang sudah valid.
  - c) Diberikan nama permainan supaya lebih menarik.
  - d) Diberikan sub-bab yaitu definisi permainan, aturan permainan yang jelas, tujuan permainan, perlengkapan, dan cara bermain yang mudah dipahami.
  - e) Sasaran diganti dengan keranjang berbentuk bulat.

- 3) Sesudah adanya perbaikan dari ahli materi dan ahli(guru).

### **Permainan Keranjang Sasaran**

#### **A. Definisi:**

Permainan keranjang sasaran merupakan gerakan pasing bawah dengan siswa melakukan pasing yang sesungguhnya. Siswa melakukan pasing bolavoli menuju sasaran berupa keranjang dengan jarak yang sudah ditentukan secara berkelompok dan secara bergiliran dengan ayunan kedua lengan sesuai ayunan pasing bawah bolavoli.

#### **B. Aturan permainan:**

1. Permainan ini merupakan beregu.
2. Permainan dilakukan di dalam lapangan bolavoli dan durasi waktu setiap kelompok 3 menit.
3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa.
4. Siswa paling depan melakukan sesuai aba- aba dari peluit guru untuk memulai permainan.
5. Jarak bola dengan keranjang berjarak 2 m.
6. Dengan aba- aba peluit dan instruksi sasaran berupa keranjang.
7. Bola yang dipasing kedalam keranjang sasaran harus melewati atas pengumpan bola.
8. Bila bola masuk mendapatkan poin 3, sedangkan bola tidak masuk tidak mendapatkan nilai.
9. Kelompok yang mendapat poin paling kecil mendapatkan hukuman berupa pasing bawah drill sebanyak 10 kali dan diakumulasi dengan permainan sebelumnya.

#### **C. Tujuan permainan:**

1. Memberikan pemahaman terhadap siswa gerakan dasar pasing bawah dalam bolavoli.

2. Ketrampilan untuk ketepatan mengarahkan ke sasaran dengan pasing bawah.
3. Membiasakan pergelangan atau lengan tangan dengan perkenaan bola.
4. Melatih agar siswa dapat menerima bola dari umpan yang kurang sempurna.
5. Menumbuhkan sikap sportif, jujur, bekerjasama dalam kelompok, disiplin, dan memunculkan jiwa kompetitif dalam melakukan permainan.

D. Indikator

1. Siswa paham gerakan pasing bawah bolavoli
2. Siswa dapat mengarahkan ke sasaran dengan pasing bawah.
3. Siswa mampu menerima bola dari umpan yang kurang sempurna.
4. Siswa sportif, jujur, bekerjasama dalam kelompok, disiplin, dan memunculkan jiwa kompetitif dalam melakukan permainan.

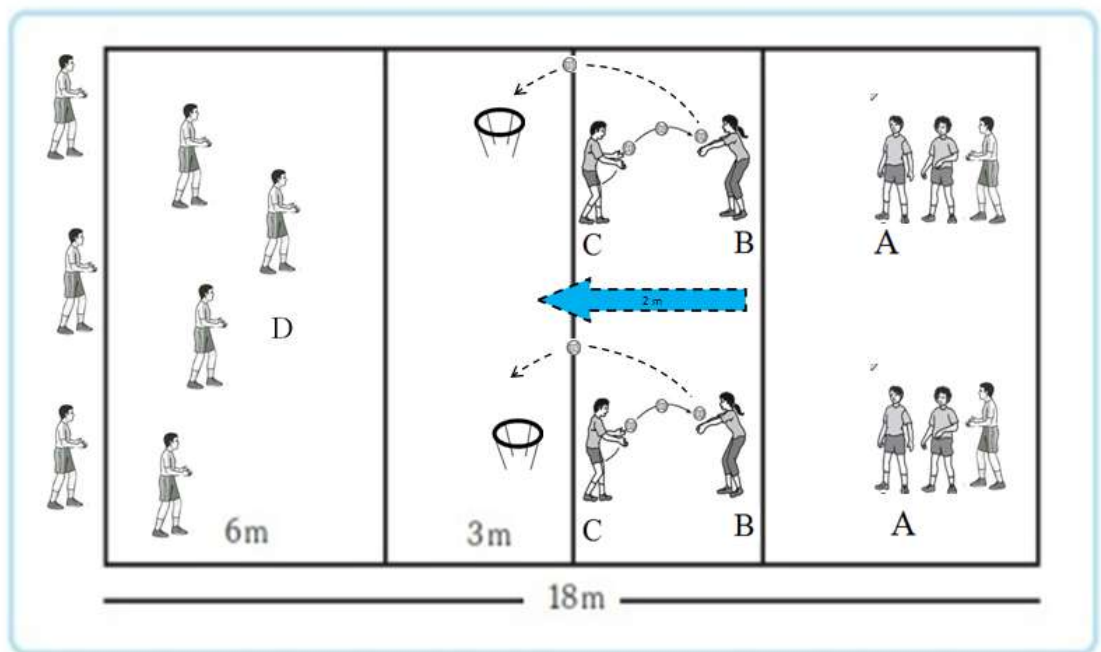
E. Perlengkapan:

1. Bolavoli
2. Keranjang
3. Peluit
4. Stopwatch

F. Cara bermain:


1. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa, satu siswa berada di tengah garis lapangan (titik C). Untuk 4 siswa berbaris (titik A), setelah mendapatkan aba- aba peluit siswa yang berada didepan berlari menuju area pasing bawah (titik B). Untuk kelompok siswa yang tidak melakukan permainan berada di area bebas (titik D).
2. Siswa yang berada di titik B melakukan gerakan pasing bawah dengan tujuan memasukkan bolavoli menuju keranjang membentuk lintasan parabola melewati siswa yang memberikan umpan.


3. Siswa yang telah melakukan passing bawah menempatkan posisi ke titik C. Siswa yang awal mula menjadi pengumpan berada di titik C kembali ke area barisan siswa di titik A.
4. Permainan dilakukan secara berulang dengan menggunakan waktu yang telah ditentukan.
5. Dalam regu kelompok terdiri dari siswa putra dan putri.




Keterangan :

 : Bolavoli

 : Siswa melakukan gerakan passing

 : Siswa yang melakukan umpan

 : Keranjang sasaran

 : Arah bola

### c. Permainan ketiga

- 1) Draf awal Pembelajaran Pasing Bawah Bolavoli dengan Model Permainan Saling Berpasangan



Masing-masing kelompok yang sudah di bagi , di bagi lagi menjadi dua bagian. Kemudian siswa paling depan dalam barisan yang berhadapan melakukan pasing bawah bolavoli bolak balik dengan lawan barisan yang paling depan setelah mendapatkan aba- aba dari guru. Siswa yang melakukan dinyatakan lolos dalam permainan apabila melakukan pasing bawah 5 kali tanpa jatuh. Apabila bola jatuh, bola di berikan ke barisan kedua, dan baris di belakang sendiri. Siswa dapat mengulangi sesuai urutan dalam barisan. Siswa yang sudah melakukan tiga kali kesempatan dan belum bisa, maka mendapat hukuman sesuai dengan kesepakatan.

- 2) Proses perbaikan dari ahli materi dan ahli(guru).
  - a) Diberikan nama permainan supaya lebih menarik.
  - b) Permainan berpasangan sudah sangatlah umum, kembangkan lebih menarik lagi sesuai dengan karakteristik siswa.

- c) Diberikan sub-bab yaitu definisi permainan, aturan permainan yang jelas, tujuan permainan, perlengkapan, dan cara bermain yang mudah dipahami.
  - d) Gambar lebih diperjelas dan diberikan area sesuai di lapangan supaya mudah untuk dipahami.
  - e) Modifikasi area permainan dengan ukuran dan sesuaikan dengan jenis permainan.
- 3) Sesudah adanya perbaikan dari ahli materi dan ahli(guru).

### **Permainan Bola Mantul**

#### **A. Definisi**

Permainan ini merupakan permainan individu, siswa melakukan gerakan pasing dengan cara bola di lempar sendiri lalu siswa melakukan gerakan pasing bawah berada di dalam suatu lapangan modifikasi berbentuk persegi dengan ukuran 5 x 5 m.

#### **B. Aturan Permainan**

1. Permainan ini merupakan permainan individu.
2. Alokasi waktu satu menit.
3. Ketinggian bola minimal 3 m.
4. Permainan dimulai setelah ada aba- aba peluit.
5. Siswa wajib melakukan gerakan pasing bawah di dalam lapangan berbentuk persegi 5 x 5m.
6. Apabila siswa melakukan gerakan pasing diluar lapangan berbentuk persegi 5 x 5m ini, maka pasing bawah yang baik dan setinggi apapun tidak dihitung.
7. Siswa yang mendapatkan poin paling sedikit mendapatkan hukuman berupa pasing bawah 10 kali dan diakumulasi dengan permainan sebelumnya.

C. Tujuan Permainan

1. Meningkatkan perkenaan bola di pergelangan tangan.
2. Meningkatkan konsentrasi dan penguasaan bola.
3. Menumbuhkan sikap sportif, jujur, bekerjasama dalam kelompok, disiplin, dan memunculkan jiwa kompetitif dalam melakukan permainan.

D. Indikator

1. Siswa mampu memposisikan arah bola dengan perkenaan bola di pergelangan tangan.
2. Siswa mampu berkonsentrasi dan penguasaan bola.
3. Siswa sportif, jujur, bekerjasama dalam kelompok, disiplin, dan memunculkan jiwa kompetitif dalam melakukan permainan.

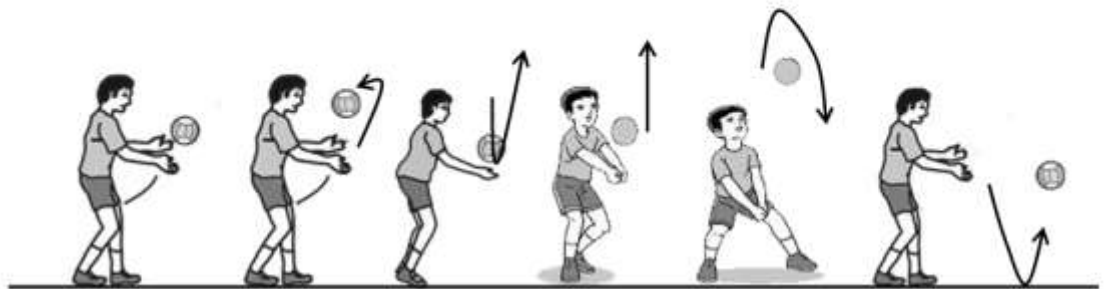
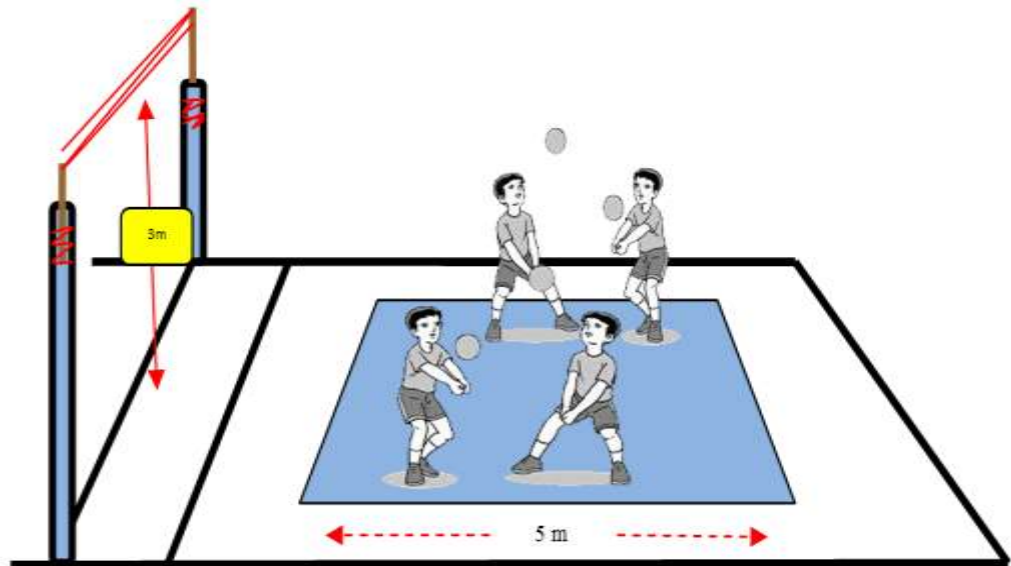
E. Perlengkapan

1. Bolavoli
2. Peluit
3. Stopwatch
4. Tali plastik


F. Cara Bermain :


1. Siswa berada di dalam area permainan berupa persegi 5 x 5 m.
2. Dengan aba- aba peluit siswa mengambil bola dan melakukan passing di dalam area permainan.
3. Siswa melakukan passing bawah dengan cara bola di lempar sendiri ke atas dengan ketinggian secukupnya lalu setelah bola turun, siswa melakukan passing bawah dengan gerakan yang sesungguhnya dengan ketinggian yang telah ditentukan.
4. Setelah siswa melakukan gerakan passing bawah, bola turun dilepas supaya bola menyentuh tanah / lantai terlebih dahulu. Kemudian lakukan gerakan yang sama sampai waktu yang ditentukan berakhir.

5. Setelah aba- aba peluit berakhir bola diletakkan di tempat semula dan siswa yang mendapat poin sedikit akan mendapatkan hukuman.




Keterangan :

 : Area permainan

 : Bolavoli

 : Tali

 : Arah bola



: Siswa melakukan lemparan



: Siswa melakukan gerakan passing

#### d. Permainan keempat

- 1) Draf awal Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli Dengan Model Permainan Saling Berpasangan II



Permainan model ini tidak jauh berbeda dengan model sebelumnya, masing-masing kelompok yang sudah di bagi , di bagi lagi menjadi dua bagian. Kemudian siswa paling depan dalam barisan yang berhadapan melakukan passing bawah setelah mendapatkan aba-aba dari guru dengan lawan barisan yang paling depan. Setelah siswa paling depan melakukan passing, siswa tersebut langsung berpindah ke barisan paling belakang. Kemudian baris kedua menerima terlebih dahulu dan setelah menerima langsung di passing bawah kepada kelompok yang sudah berhadapan. Intinya habis menerima dan melakukan passing pindah dalam barisan yang

paling belakang Begitu seterusnya hingga waktu yang di tentukan habis. Dalam permainan ini menghitung dalam suatu kelompok yang melakukan pasing paling banyak tanpa bola jatuh, apabila bola jatuh perhitungan akan dimulai dari awal. Setelah waktu habis kelompok yang paling banyak melakukan pasing tanpa jatuh akan mendapat hadiah berupa menentukan hukuman bagi kelompok yang melakukan pasing tanpa jatuh paling sedikit dan tentunya dengan arahan guru.

- 2) Proses perbaikan dari ahli materi dan ahli(guru).
  - a) Diberikan nama permainan supaya lebih menarik.
  - b) Permainan berpasangan sudah sangatlah umum, kembangkan lebih menarik lagi sesuai dengan karakteristik siswa kemudian sesuaikan dengan permainan ketiga supaya menjadi keruntutan gerakan yang harmonis.
  - c) Diberikan sub-bab yaitu definisi permainan, aturan permainan yang jelas, tujuan permainan, perlengkapan, dan cara bermain yang mudah dipahami.
  - d) Gambar lebih diperjelas dan diberikan area sesuai di lapangan supaya mudah untuk dipahami.
  - e) Modifikasi area permainan dengan ukuran dan sesuaikan dengan jenis permainan.

3) Sesudah adanya perbaikan dari ahli materi dan ahli(guru).

### **Permainan Bola Udara**

#### **A. Definisi :**

Permainan ini merupakan permainan individu, siswa melakukan gerakan pasing bawah berada di dalam suatu lapangan modifikasi berbentuk persegi dengan ukuran 5 x 5 m. Ketinggian bola di tentukan dengan jarak tertentu.

#### **B. Aturan Permainan**

1. Permainan ini merupakan permainan individu.
2. Alokasi waktu 2 menit.
3. Hasil pasing bolavoli minimal mencapai ketinggian 3 m.
4. Siswa wajib melakukan gerakan pasing bawah di dalam lapangan berbentuk persegi 5 x 5m.
5. Siswa melakukan gerakan pasing bawah sebanyak mungkin dengan mencapai ketinggian bola sesuai dengan jarak ketinggian yang di tentukan yaitu 3 m.
6. Apabila siswa melakukan gerakan pasing diluar lapangan berbentuk persegi 5 x 5m ini, maka pasing bawah yang mencapai ketinggian 3 m tidak dihitung.
7. Setiap siswa yang melewati ketinggian 3m, mendapatkan poin satu.
8. Siswa yang mendapatkan poin paling sedikit akan mendapat hukuman berupa 10x pasing bawah dan diakumulasi dengan permainan sebelumnya.
9. Dalam permainan ini melibatkan siswa putra dan putri.

#### **C. Tujuan Permainan**

1. Melatih siswa agar dapat memperkirakan ketinggian bola saat melakukan pasing bawah.
2. Melatih harmonisasi dalam komposisi gerakan pasing.
3. Ketrampilan pasing bawah siswa meningkat.

4. Menumbuhkan sikap disiplin, kompetitif, menghargai sesama teman dan sportifitas.

D. Indikator

1. Siswa dapat memperkirakan ketinggian bola saat melakukan pasing bawah.
2. Siswa mampu melakukan harmonisasi dalam komposisi gerakan pasing.
3. Pasing bawah siswa meningkat.
4. Siswa sikap disiplin, kompetitif, menghargai sesama teman dan sportifitas.

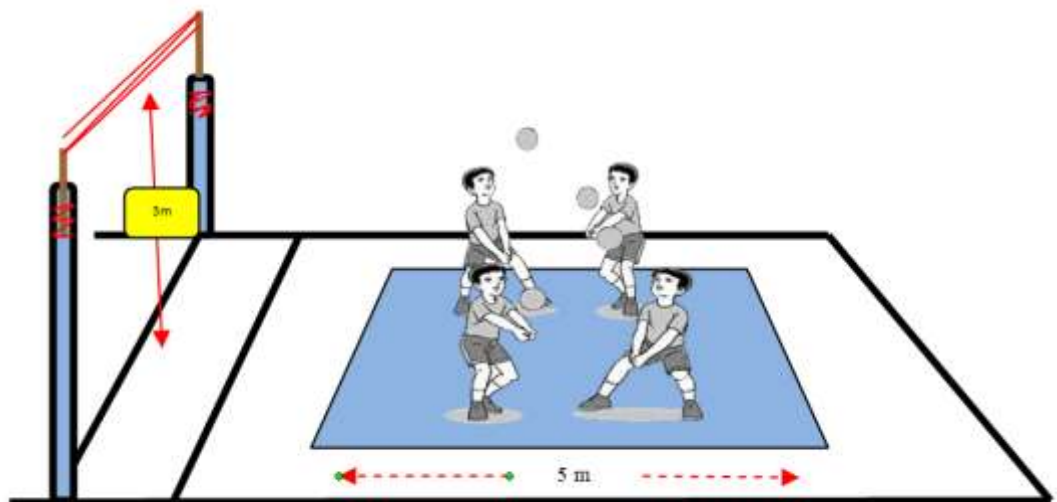
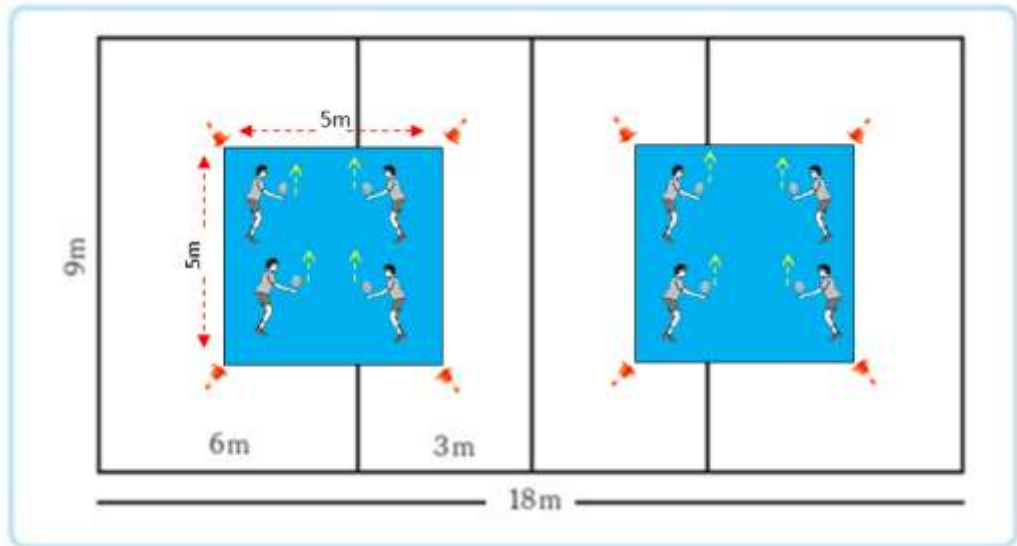
E. Perlengkapan

1. Bola
2. Kun
3. Peluit
4. Stopwatch
5. Tali/ sejenis.
6. Tongkat / sejenis

F. Cara Bermain :

1. Delapan siswa masuk kedalam area yang terbagi menjadi dua bagian tempat permainan.
2. Waktu permainan satu menit dimulai setelah aba- aba berupa peluit.
3. Siswa melakukan gerakan pasing bawah dengan melakukan gerakan pasing minimal dengan ketinggian 3 m dengan tujuan agar dapat memperoleh poin.
4. Apabila hasil pasing bola tidak melebihi jarak ketinggian yang ditentukan, maka hasil gerakan pasing tidak dapat dihitung dan begitu juga dengan pasing yang memenuhi jarak tinggi minimal akan tetapi melakukan di luar area permainan.
5. Setiap hasil pasing bawah siswa mencapai jarak tinggi yang ditentukan maka akan mendapatkan poin satu.

6. Siswa yang paling sedikit mendapatkan poin akan mendapatkan hukuman berupa melakukan pasing mandiri sebanyak 10 kali dan diakumulasi dengan permainan sebelumnya.



Keterangan :



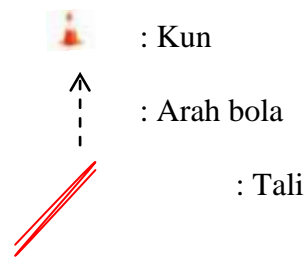
: Area permainan



: Siswa melakukan gerakan pasing



: Bola



#### e. Permainan kelima dan keenam

Pada permainan kelima dan keenam draf yang sudah jadi, permainan dengan nama permainan siku idola dan bola balap. Pada permainan siku idola, merupakan pengembangan dari permainan sebelumnya yaitu bola mantul dan bola udara. Dalam permainan siku idola lapangan permainan sama dengan permainan bola mantul dan bola udara, akan tetapi peraturan yang di modifikasi supaya permainan semakin menarik untuk dilakukan bagi siswa. Sedang dalam permainan bola balap merupakan permainan yang dikembangkan dengan bola udara dengan lari dengan jarak yang sudah ditentukan. Adapun hasil pengembangan dari permainan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

#### **Permainan Siku Idola**

##### A. Definisi

Permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan konsentrasi, permainan siku idola ini siswa melakukan gerakan pasing bawah secara terus menerus didalam lapangan modifikasi dengan ukuran 5x 5m. Apabila guru meniup tanda isyarat berupa peluit siswa yang melakukan pasing membawa bola dan menuju setiap sudut lapangan modifikasi.

##### B. Aturan Permainan

1. Siswa melakukan gerakan setelah guru memberikan aba- aba berupa peluit.

2. Permainan ini merupakan permainan individu.
3. Siswa melakukan pasing bawah di dalam lapangan modifikasi yang berukuran 5 x 5m.
4. Apabila bola keluar maka harus secepat mungkin ke dalam area permainan.
5. Alokasi waktu maksimal 2 menit dan beberapa kali aba- aba peluit.
6. Siswa berusaha mendapatkan siku idola saat mendengar peluit.
7. Siswa yang tidak mendapatkan tempat di salah satu sudut/ siku mendapatkan hukuman berupa pasing bawah 10 kali dan diakumulasi dari permainan sebelumnya.
8. Dalam permainan ini melibatkan siswa putra maupun putri.

#### C. Tujuan Permainan

1. Mengembangkan kemampuan penguasaan bola dalam melakukan pasing bawah.
2. Melatih dan membiasakan perkenaan bola dengan tangan saat melakukan pasing bawah.
3. Menumbuhkan sikap sportif, disiplin, kooperatif.

#### D. Indikator

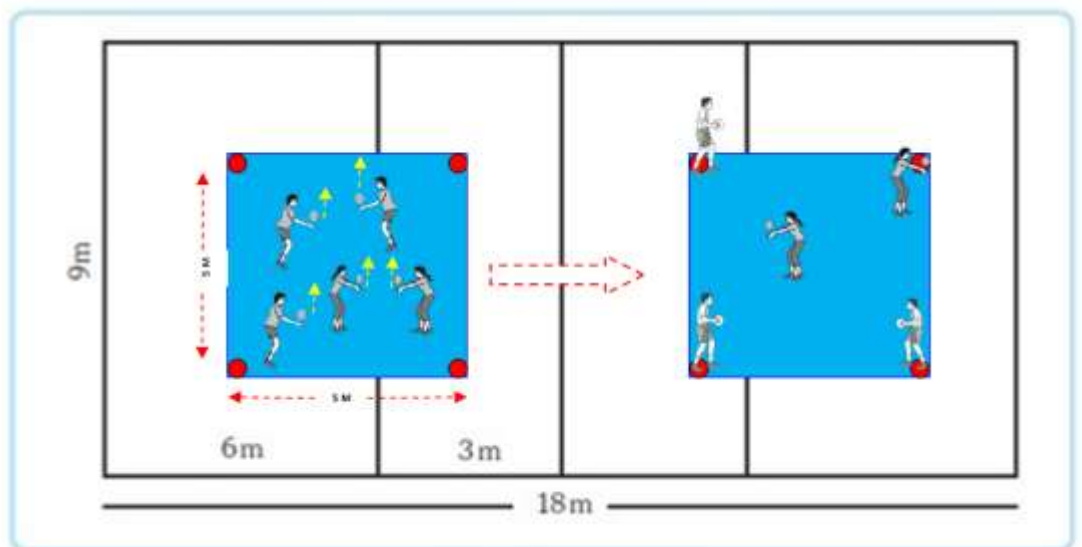
1. Siswa mampu kemampuan penguasaan bola dalam melakukan pasing bawah.
2. Siswa dapat melakukan dengan tepat perkenaan bola dengan tangan saat melakukan pasing bawah.
3. Siswa sportif, disiplin, kooperatif.

#### E. Perlengkapan

1. Bola
2. Penanda berupa lingkaran
3. Peluit
4. Stopwatch

#### F. Cara Bermain

1. Siswa yang berjumlah 5 orang melakukan gerakan pasing bawah di dalam lapangan modifikasi dengan ukuran 5 x 5m, siswa melakukan gerakan pasing setelah aba- aba dari guru berupa peluit.
2. Siswa yang melakukan pasing bola dan keluar dari area permainan, maka secepat mungkin di ambil dan melakukan di area permainan.
3. Setelah siswa melakukan kurang lebih 30 detik, maka guru memberikan aba-aba peluit dan siswa harus secepat mungkin mendapatkan siku idola yang berada di tiap- tiap sudut area permainan dengan membawa satu bolavoli.
4. Terdapat 4 sudut dari 5 siswa yang bermain. Hanya satu siswa tidak mendapatkan sudut idola dan akan mendapatkan hukuman.
5. Permainan ini kemudian diulangi sampai beberapa repetisi.






Keterangan :



: Area Permainan



: Siswa melakukan pasing bawah

-  : Area siku idola/ tempat hinggap
-  : Arah bola
-  : Bola voli

## **Permainan Bola Balap**

### **A. Definisi**

Permainan bola balap merupakan perpaduan antara kecepatan dan ketrampilan pasing bawah. Mula- mula siswa berlari( dari titik A) menuju area pasing bawah (titik B), setelah itu siswa melakukan pasing sebanyak 3 x tanpa bola terjatuh atau menyentuh dengan tanah atau lantai. Setelah itu siswa kembali ke (titik A).

### **B. Aturan Permainan**

1. Permainan ini permainan berkelompok.
2. Permainan dilakukan 2- 3 repetisi.
3. Siswa lari menuju area pasing dengan lari cepat.
4. Siswa melakukan gerakan pasing bawah dalam area yang berukuran 2,5 x 2,5 m.
5. Ketinggian bola saat melakukan pasing minimal 2 m.
6. Siswa melakukan pasing sebanyak 3 x tanpa bola jatuh atau menyentuh lantai.
7. Kelompok yang menyelesaikan paling cepat adalah menjadi kelompok yang menang.
8. Kelompok yang kalah setiap individu melakukan hukuman pasing sebanyak 10 kali dan diakumulasi dari permainan sebelumnya.
9. Dalam permainan ini melibatkan siswa putra dan putri.

### **C. Tujuan Permainan**

1. Meningkatkan kemampuan dalam gerakan pasing bawah.
2. Melatih penguasaan bola dalam melakukan pasing bawah.
3. Menumbuhkan sikap sportifitas, kompetitif, kerjasama dan disiplin.

#### D. Indikator

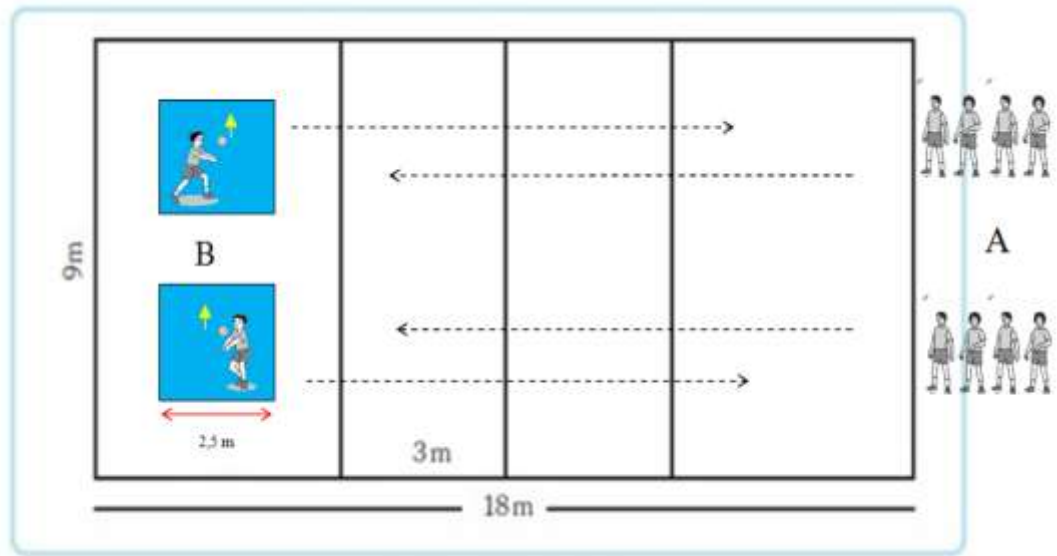
1. Siswa dapat melakukan dalam gerakan pasing bawah.
2. Siswa mampu menguasai bola dalam dalam melakukan pasing bawah.
3. Dalam permainan siswa sportif, kompetitif, kerjasama dan disiplin.

#### E. Perlengkapan

1. Bola
2. Peluit
3. Tali pembatas

#### F. Cara Bermain

1. Siswa awal mula berada di luar lapangan (titik A), kemudian setelah mendengar aba- aba peluit siswa paling depan lari menuju area pasing bawah (titik B).
2. Di dalam area pasing, siswa melakukan gerakan pasing dengan bola sebanyak 3 x tanpa bola jatuh atau tanpa menyentuh dengan lantai atau tanah.
3. Apabila jatuh maka diulang dari 0.
4. Apabila bola keluar segera memasuki area pasing kembali.
5. Setelah berhasil melakukan pasing siswa segera mengembalikan bola dan lari cepat menuju titik A dan melakukan toss kepada siswa yang paling depan.
6. Setelah mendapatkan toss, siswa paling depan lari cepat menuju area pasing (titik B)
7. Permainan dilakukan begitu seterusnya sampai 2-3 repetisi.



Keterangan :



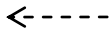
: Area Permainan



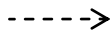
: Siswa melakukan gerakan pasing bawah



: Bolavoli



: Arah lari menuju area permainan



: Arah kembali ke tempat awal



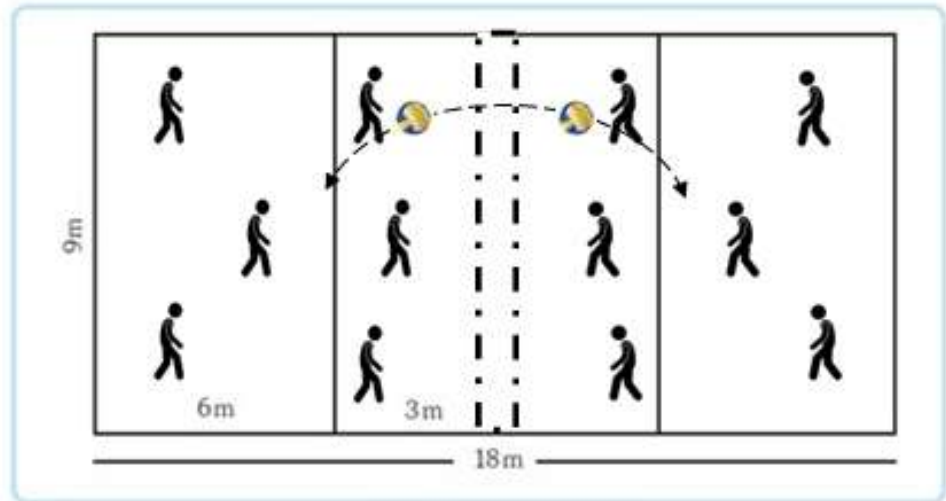
: Arah bola



: Siswa anggota kelompok

## 6. Permainan ketujuh

### 1) Draft awal Pembelajaran Pasing Bawah Bolavoli Dengan Permainan Tanding



Siswa dibagi menjadi dua kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang. Kedua kelompok melakukan permainan bolavoli hanya boleh menggunakan pasing bawah dengan peraturan bolavoli masing-masing kelompok berkesempatan tiga kali sentuhan untuk mengembalikan bola ke kelompok lawan. Permainan ini mencari 12 angka untuk menjadi pemenang. Setelah itu bergantian dengan kelompok selanjutnya. Tim yang menang berhak memberikan hukuman kepada tim yang kalah dan hukuman sesuai dengan persetujuan guru olahraga. Kelompok yang sudah memenangkan pertandingan akan di pertandingan kembali melawan kelompok yang menang yang lain. Kelompok yang menjadi juara akan mendapatkan hadiah dari guru.

- 2) Proses perbaikan dari ahli materi dan ahli(guru).
  - a) Diberikan nama permainan supaya lebih menarik.
  - b) Permainan tanding pada draf awal, merupakan permainan yang sangatlah sederhana. Perlu pengembangan yang lebih baik lagi supaya lebih optimal dalam memacu antusias siswa dalam melakukan permainan yang dikembangkan.
  - c) Diberikan sub-bab yaitu definisi permainan, aturan permainan yang jelas, tujuan permainan, perlengkapan, dan cara bermain yang mudah dipahami.
  - d) Gambar lebih diperjelas dan diberikan area sesuai di lapangan supaya mudah untuk dipahami.
- 3) Sesudah adanya perbaikan dari ahli materi dan ahli(guru).

### **Permainan Bola Maskot**

#### **A. Definisi**

Permainan bola maskot adalah permainan beregu, setiap regu terdiri 6 siswa. Setiap regu atau kelompok berusaha mengenai bola yang digantung diatas net sebagai sasaran menggunakan teknik pasing bawah bolavoli dengan tiga kali sentuhan.

#### **B. Aturan Permainan**

1. Permainan ini merupakan permainan beregu.
2. Setiap regu menyentuh bola sesuai dengan peraturan yaitu 3 x sentuhan.
3. Dalam permainan ini hanya boleh menggunakan pasing bawah.
4. Servis yang digunakan juga dalam permainan bola maskot juga menggunakan servis bawah.
5. Rotasi sesuai peraturan dalam bolavoli.

6. Setiap siswa dalam regu melakukan pasing bawah berusaha mengenai sasaran berupa bola yang digantung.
7. Saat salah satu siswa melakukan servis bawah mengenai bola sasaran maka servis harus diulang.
8. Regu yang mengenai bola, maka akan mendapatkan poin 5.
9. Bola yang mati di suatu regu, regu lawan mendapatkan poin 1.
10. Dalam permainan ini, game point 25 angka.
11. Regu yang kalah akan mendapat hukuman setiap individu melakukan pasing 10 kali dan diakumulasi dari permainan sebelumnya.

#### C. Tujuan Permainan

1. Meningkatkan kerjasama antar siswa dan melatih siswa dengan permainan yang sesungguhnya.
2. Melatih siswa dengan arah bola yang tidak terarah.
3. Ketepatan dalam sasaran.

#### D. Indikator

1. Siswa mampu kerjasama antar siswa dan melatih siswa dengan permainan yang sesungguhnya.
2. Siswa mampu menerima bola dengan arah bola yang tidak terarah.
3. Siswa mampu mengarahkan bola dengan arah sasaran.

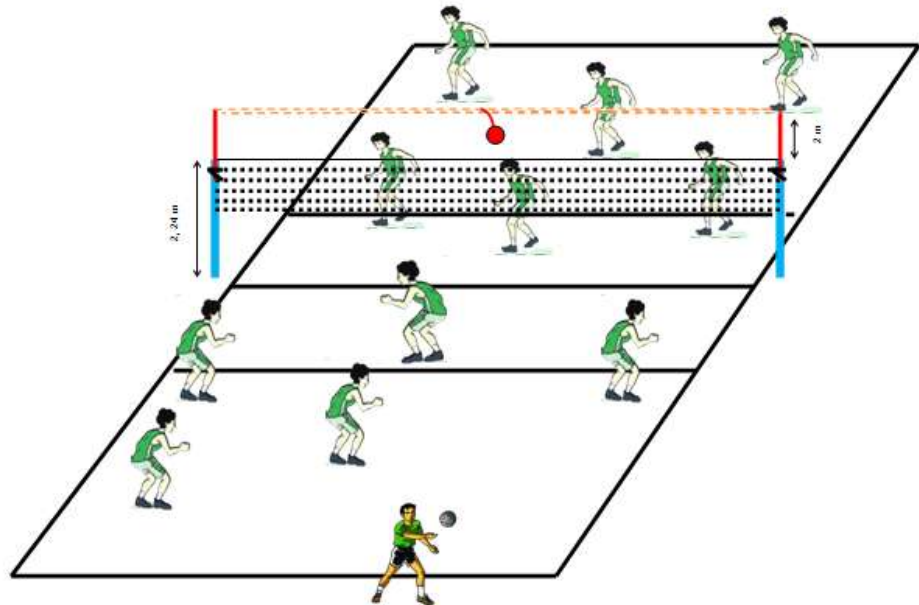
#### E. Perlengkapan

1. Bola
2. Peluit
3. Bola gantung
4. Tali

#### F. Cara Bermain :

1. Siswa memasuki area permainan.
2. Bola di mulai dari salah satu regu menggunakan servis bawah.
3. Setiap regu wajib memainkan dengan teknik pasing bawah dengan 3 x sentuhan.

4. Setelah itu bola di pasing berusaha mengenai sasaran berupa bola yang digantung.
5. Apabila bola mati atau melebihi ketentuan dari 3x sentuhan, maka poin satu untuk regu lawan.



#### D. Kajian Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dimuat dengan beberapa aspek antara lain:

##### 1. Kelayakan Modifikasi Permainan Pasing Bawah Bolavoli Sebagai Pembelajaran Gerak Dasar Pembelajaran Pasing Bawah Bolavoli Siswa Menengah Atas.

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan melalui uji kelayakan melalui dua tahap uji coba produk, yaitu uji coba terbatas dan uji coba utama guna mengetahui produk pengembangan ini layak atau

tidak dengan dilihat dari hasil rentang skor rata- rata dengan kategori sangat kurang-sangat baik.

Penilaian guru didapat dengan nilai rata- rata 88 pada uji kelayakan uji terbatas dengan kategori sangat baik. penilaian siswa pada uji terbatas didapatkan dengan skor nilai rata- rata 87 dengan kategori sangat baik. Dalam uji coba utama penilaian guru didapat dengan nilai rata-rata 92 dengan kategori sangat baik, sedangkan penilaian siswa didapat nilai rata-rata 93 dengan kategori sangat baik.

Kesimpulan hasil uji kelayakan pada tahap uji coba terbatas dan ujicoba utama dikatatakan penilaian guru bahwa indikator permainan pasing bawah sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Menengah Atas. Permainan pasing bawah ini dapat mendorong aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa, mudah, menarik, menyenangkan dan aman dalam pelaksanaannya. Ditinjau dari buku panduan yang telah disusun, penyajian, petunjuk dan permainan pasing bawah jelas dan mudah dipelajari siswa.

Selain penilaian yang dilakukan guru, hasil dari penilaian siswa menunjukkan rata-rata siswa dapat melakukan permainan dengan baik, senang dengan menjunjung sikap sportif, kerjasama, tanggung jawab dan kompetitif dalam melakukan permainan baik individu maupun kelompok.

Hasil uraian guru dan siswa diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dihasilkan dari modifikasi salah satu teknik dasar bolavoli

yaitu pasing bawah bolavoli layak untuk digunakan sebagai pembelajaran gerak dasar pasing bawah pada mata pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas.

## **2. Kelebihan Dan Kekurangan Produk Yang Dihasilkan**

Penelitian dan pengembangan setiap produk yang dihasilkan memiliki kelebihan sesuai dengan aspek yang ada didalam penelitian dan pengembangan tersebut. Begitu juga dalam penelitian dan pengembangan ini permainan pasing bawah untuk siswa menengah atas yang dikemas dalam video dan buku memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Permainan pasing bawah mengandung unsur penting dalam kemampuan belajar gerak yaitu aspek – aspek kognitif, affektif dan psikomotor.
- b. Pelaksanaan permainan dapat dilakukan di area indoor maupun outdoor
- c. Memberikan suasana baru dalam pembelajaran salahsatu teknik dasar permainan bola besar guna mencapai kompetensi siswa.
- d. Peralatan mudah ditemui dan cukup sederhana sehingga tidak berbahaya terhadap keselamatan siswa.

Selanjutnya kekurangan dari produk yang dihasilkan ini yaitu:

- a. Jika ditemui keterbatasan sarana dalam pelaksanaan, maka permainan dilakukan secara bergantian dan dapat memunculkan sifat ketidaksabaran dalam bergilirnya permainan.

- b. Penentuan spesifikasi jarak dan peraturan perlu dilakukan secara ilmiah pada penelitian selanjutnya supaya valid dan digunakan dalam pelajaran yang lebih efisien.
- c. Permainan pasing bawah kurang bervariasi secara maksimal sehingga tingkat kebugaran siswa belum benar-benar efektif sehingga berdampak siswa tidak maksimal mencapai kebugaran yang optimal.
- d. Disalah satu permainan yaitu pada permainan bola maskot, harus menggunakan ukuran yang sepadan lapangan bolavoli yang sesungguhnya.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Suatu penelitian memiliki setiap proses yang panjang untuk menghasilkan hasil yang akurat meskipun dibarengi dengan suatu keterbatasan, begitu juga penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan yang dialami oleh peneliti. Keterbatasan tersebut antara lain:

1. Waktu dan biaya yang besar merupakan keterbatasan untuk mendapatkan informasi penelitian yang komperhensif (cakupan yang cukup luas) yang dilakukan diseluruh Sekolah Menengah Atas.
2. Keterlibatan sekolah dalam penelitian dan pengembangan hanya beberapa, karena hanya sekolah yang memiliki saran dan prasarana yang memadai untuk melakukan produk pembelajaran yang disusun.
3. Analisis data hanya sebatas uji kelayakan terhadap produk yang dihasilkan, sedangkan untuk keefektifan terhadap produk belum dapat

dilakukan sehingga belum sepenuhnya dalam memberikan informasi secara optimal tentang efektifitas produk yang dihasilkan.