

**PENGEMBANGAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN  
KETERAMPILANDASAR *SMASH* BOLA VOLI UNTUK  
SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR KAPANEWON SLEMAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh:  
Mukti Maulana Fajri19604221003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2023**

# **PENGEMBANGAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN KETERAMPILANDASAR *SMASH* BOLA VOLI UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR KAPANEWON SLEMAN**

Oleh:  
Mukti Maulana Fajri  
NIM 19604221003

## **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman.

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman berjumlah pada skala kecil 20 siswa dan pada skala besar 50 siswa. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh hasil penelitian dari uji validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 83,33 % (baik), validasi dari ahli media diperoleh persentase sebesar 82,14 % (baik), validasi dari ahli pembelajaran diperoleh persentase sebesar 82,5 % (baik) hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori baik. Dengan demikian disimpulkan pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman Layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** *pengembangan, alat bantu pembelajaran, keterampilan dasar smashbola voli*

# **DEVELOPMENT OF THE AID DEVICE OF BASIC VOLLEYBALL SMASH SKILLS LEARNING FOR THE FOURTH GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL IN SLEMAN DISTRICT**

## **ABSTRACT**

The objective of this research is to produce a model for the development of a learning device for the basic volleyball smash skills for the fourth grade students of elementary school in Sleman District.

The research used the research and development approach. The research subjects were the fourth grade students of elementary school located in Sleman District, amounting to 20 students on a small scale and 50 students on a large scale. The data analysis techniques used the descriptive quantitative statistics elaborated in the form of percentages.

Based on the research results, it can be obtained from the research results from the material expert validation test, in the good category at 83.33%, validation from media experts obtain at 82.14% (good), validation from learning experts obtained at 82.5% (in the good category) The percentage results show that the product developed is in the good category. Hence, it is concluded that the development of a learning aid device for the basic smash volleyball skills for the fourth grade students of elementary school in Sleman District is feasible to use.

**Keywords: development, learning aids, basic volleyball smash skill.**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mukti Maulana Fajri

NIM : 19604221003

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TAS : Pengembangan Alat Bantu Pembelajaran Keterampilan Dasar *Smash* Bola Voli Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya seni pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 9 Mei 2023

Yang menyatakan,



Mukti Maulana Fajri

NIM: 19604221003

**LEMBAR PESETUJUAN**

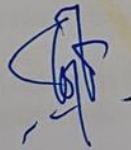
Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN KETERAMPILAN DASAR  
SMASH BOLA VOLI UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR  
KAPANEWON SLEMAN**

Disusun oleh:  
Muki Maulana Fajri  
NIM 19604221003

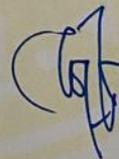
Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi



Dr. Hari Yulianto, M.Kes  
NIP. 196707011994121001

Yogyakarta, 11 Mei 2023  
Diketahui,  
Dosen Pembimbing,



Dr. Hari Yulianto, M.Kes  
Nip. 196707011994121001

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

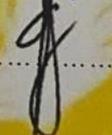
**PENGEMBANGAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN KETERAMPILAN DASAR  
SMASH BOLA VOLI UNTUK SISWA KELAS 4  
SEKOLAH DASAR KAPANEWON SLEMAN**

Disusun oleh:  
Mukti Maulana Fajri  
NIM 19604221003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan  
Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 26 Mei 2023

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes Ketua Penguji/Pembimbing		26-6-2023
Heri Yogo Prayadi, S.Pd. Jas., M.Or Sekretaris Penguji		21-6-2023
Dr. Guntur, M.Pd. Penguji Utama		20-6-2023

Yogyakarta, Juni 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Pit. Dekan,



Prof. Dr. Yudik Prasetyo, S. Or., M. Kes.  
NIP. 19820815 200501 1 002

## **MOTTO**

Jika engkau tidak tahan penatnya belajar, maka engkau harus tahan perihnya  
kebodohan

(Imam Syafi'i)

Jangan pernah merasa puas jika mencapai sesuatu tujuan karna masih banyak  
orang lebih hebat dari kita

(Mukti Maulana Fajri)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sudarmaji dan Ibu Sukarti yang telah merawat, mendidik, dan membimbing saya untuk bisa menjadi pribadi seperti sekarang ini, terimakasih atas kasih sayang dan segala pengorbananyang diberikan hingga saat ini.
2. Keluarga besar saya yang selalu memberikan support kepada saya demi kebaikan masa depan.
3. Kepada Mentari yang juga memberikan support dan membantu saya serta memberikan arahan untuk membantu skripsi saya agar cepat selesai

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "Pengembangan Alat Bantu Pembelajaran Keterampilan Dasar *Smash* Bola Voli Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman" dapat disusun sesuai dengan harapan.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pembimbing Tugas Akhir Skripsi yaitu Bapak Dr.Hari Yulianto,S.Pd., M.Kes selaku yang sudah memberikan bimbingan, ilmu, tenaga, dan waktunya untuk membantu peneliti menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.keberhasilan ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain berkenaan dengan hal tersebut, disampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi persetujuan dalam pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Muhamad Alief A, S,Pd dan Bambang Widodo A.Ma.Pd selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

4. Seluruh Bapak dan Ibu Guru SD Negeri Kapenawon Yogyakarta yang telah menyediakan waktu serta membantu terlaksananya penelitian ini.
5. Semua pihak, yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan bantuan kepada saya selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Disadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kelengkapan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, Mei 2023

Yang Menyatakan,



Mukti Maulana Fajri

NIM.19604221003

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
LEMBAR PESETUJUAN .....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	4
G. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	6
1. Hakikat Pengembangan.....	6
2. Hakikat Pembelajaran.....	7
3. Alat Bantu Pembelajaran.....	14
4. Bola Voli .....	15
5. Keterampilan Dasar Smash Bola Voli .....	17
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	20
C. Kerangka Berfikir .....	22
D. Pertanyaan Penelitian.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode Penelitian .....	25
B. Perencanaan dan Prosedur Pengembangan .....	25
1. Identifikasi Potensi dan Masalah.....	26
2. Pengumpulan data .....	26
3. Desain Produk .....	27
4. Validasi Desain .....	27
5. Revisi Desain.....	27
6. Uji Coba Produk.....	27
7. Uji Coba Pemakaian.....	28
8. Produk Akhir .....	28

C. Devinisi Operasional Variabel .....	28
D. Instrumen Penelitian .....	29
E. Teknik Analisis Data.....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	31
1. Identifikasi Potensi dan Masalah.....	31
2. Pengumpulan Data .....	31
3. Desain Produk .....	32
4. Validasi Desain .....	33
a. Ahli Materi .....	33
b. Ahli Media.....	34
c. Ahli Pembelajaran .....	35
5. Revisi Desain .....	37
a. Ahli Materi .....	37
b. Ahli Media.....	38
c. Ahli Pembelajaran .....	38
6. Uji Coba Produk.....	38
a. Uji Coba Kecil .....	38
b. Uji Coba Besar .....	39
7. Uji Coba Pemakaian.....	40
8. Produk Akhir .....	40
B. Pembahasan.....	41
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	44
B. Implikasi .....	44
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	45
D. Saran .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>46</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori Kelayakan.....	30
Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi .....	33
Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media.....	34
Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	36
Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	39
Tabel 6. Hasil Uji coba Kelompok Besar.....	39

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan .....	26
Gambar 2. Alat dan Bahan Pengembangan.....	32
Gambar 3. Produk Akhir Alat .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	50
Lampiran 2. Instrumen Ahli Media.....	51
Lampiran 3. Instrumen Ahli Materi .....	55
Lampiran 4. Instrumen Ahli Pembelajaran .....	58
Lampiran 5. Instrumen Respom Siswa .....	61
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi.....	64
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media .....	65
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	67
Lampiran 9. Hasil Uji Coba Siswa.....	70
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian .....	73

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) adalah bagian dari pendidikan secara keseluruhan, dimulai dari taman kanak-kanak hingga sekolah menengah atas. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang melibatkan seluruh organ tubuh yaitu otot-otot besar untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh (Herminata, 2015: 43). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada peserta didik guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental serta emosi yang selaras. Oleh karena itu, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bertujuan untuk memberikan keterampilan dan perkembangan yang bersifat jasmaniah kepada peserta didik.

Pembelajaran yang terdapat di mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang ada di lembaga sekolah sudah ditetapkan didalam silabus dan tidak akan terlepas dari permainan-permainan olahraga. Salah satu permainan olahraga yang menjadi materi pembelajaran adalah permainan bola voli. Bola voli merupakan cabang olahraga bola besar yang dimainkan oleh dua tim dengan masing-masing enam orang pemain (Nasaruna, dkk, 2021: 23). Dilansir dari kumparan.com, dalam permainan bola voli terdapat 5 keterampilan dasar yang

harus dikuasai dan dipahami oleh setiap pemain yakni servis, *passing* bawah, *passing* atas, *smash*, dan *blocking*. Keterampilan *servis* dilaksanakan diawal permainan, ketika ada tambahan poin serta adanya kesalahan. keterampilan dasar gerakan *passing* bertujuan untuk menerima, menahan, dan mengontrol bola *servis* atau bola *smash* dari tim lawan, keterampilan *smash* ialah gerakan lompat dan memukul bola dengan tingkat kemiringan kecil serta kekuatan besar menuju area lawan dan yang terakhir adalah keterampilan *blocking* yang digunakan saat menahan dan mengantisipasi serangan dari tim lawan.

Keterampilan dasar permainan bola voli merupakan bagian penting yang wajib diketahui oleh peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yuliantoro pada tahun (2020) didapatkan permasalahan berupa masih banyak peserta didik yang tidak mengetahui dan mengerti mengenai keterampilan dasar bola voli. Sehingga, dalam proses memberikan pemahaman terkait keterampilan dasar bola voli kepada peserta didik diperlukan media yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami proses pembelajaran. Media yang dimaksud berupa alat bantu yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang ada di lembaga pendidikan.

Penggunaan alat bantu pembelajaran dilakukan agar proses pembelajaran tidak monoton dan peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan. Penggunaan alat bantu yang relevan didalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga lebih menarik dan dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik (Karo-karo, 2018: 45). Pengembangan alat bantu merupakan salah satu cara

yang dapat mendukung upaya meningkatkan kualitas peserta didik. Pengembangan alat bantu pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik terutama dalam hal keterampilan dasar permainan bola voli.

*Smash* merupakan keterampilan dasar dalam bola voli yang dirasa sulit dilakukan oleh beberapa siswa dalam proses pembelajaran bola voli. Untuk melakukan *smash* yang baik seorang pemain harus bisa mengkoordinasikan gerakan tubuh saat memukul bola dengan tepat dengan posisi melompat tanpa menyentuh net. Meskipun demikian penguasaan keterampilan dasar *smash* harus bisa dikuasai, dalam bola voli, *smash* menjadi salah satu hal yang perlu dikuasai dan dilatih untuk menunjang permainan yang baik. Diusia yang memasuki fase anak sampai remaja ini, latihan untuk memaksimalkan pukulan *smash* perlu dilakukan. Upaya melatih *smash* bagi pemain bola voli diperlukan sebuah media yang dapat mendukung latihan tersebut. Media yang dimaksud adalah berupa alat bantu yang dapat digunakan untuk menunjang latihan melatih *smash* yang efektif dan efisien. Dengan alat ini, tentunya pemain dapat berlatih dengan aman dan nyaman

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang penulis ajukan ini

dapat diidentifikasi sebagai berikut

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terkait keterampilan dasar bola voli.
2. Pentingnya alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan kualitas peserta didik.
3. Belum ada penelitian tentang pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasar pada identifikasi permasalahan diatas, maka penelitian ini akan difokuskan pada :

1. Siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman sebagai responden.
2. Alat bantu keterampilan dasar *smash* dan *block*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana model pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa Bola gantung yang digunakan untuk alat bantu meningkatkan keterampilan dasar *smash*.

## **G. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan kajian mengenai alat bantu pembelajaran keterampilan dasar smash bola voli

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi sekolah terkait alat bantu pembelajaran keterampilan dasar bola voli pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan
- b. Bagi guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi ilmiah mengenai pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar bola voli.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Pengembangan**

Sugiyono (2011:407) menyatakan metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Sugiyono (2009: 297), penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas. Mulyatiningsih (2012: 161), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru

melalui proses pengembangan.

Putra (2011:72) pengembangan merupakan penggunaan ilmu atau penguasaan 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.

Berdasarkan beberapa banyak pengertian pengembangan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah cara yang dilakukan untuk merencanakan dan mempersiapkan secara seksama dalam mengembangkan, memproduksi, dan memvalidasi suatu alat atau media. Alat yang digunakan sebagai alat bantu melatih yang dapat mempengaruhi kualitas keterampilan dasar yang dikembangkan oleh para pelatih olahraga.

## **2. Hakikat Pembelajaran**

Pembelajaran berasal dari kata belajar. Belajar merupakan suatu proses dari yang tidak tahu menjadi tahu baik secara sengaja atau tidak sengaja yang dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan tingkah laku yang terbentuk karena hasil pengalaman individu itu sendiri dari interaksi dengan lingkungannya maupun ilmu pengetahuan yang diperolehnya. Berdasarkan pendapat Majid (2013: 4) pembelajaran adalah suatu usaha untuk membelajarkan seseorang maupun kelompok orang melalui berbagai upaya, strategi, metode, dan pendekatan menuju pencapaian

yang telah direncanakan. Rosdiani (2014 :94) juga menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi tradisional yang bersifat timbal balik, antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Mulyasa (2015: 132) pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peran-peran tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi.

Komalasari (2013: 3) pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan – tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar tersebut. Hamdani (2011: 23) mengatakan bahwa pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau

stimulus.

Sudjana dalam Sugihartono (2013: 80), pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut UU no. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 1 ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Rusman (2015: 21) pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Winarno dalam Mulyaningsih (2012: 2) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, agar ada interaksi edukatif dan dapat berjalan dengan lancar, maka paling tidak harus ada komponen-komponen sebagai berikut:

- a. adanya tujuan yang hendak dicapai;
- b. adanya materi atau bahan ajaran yang menjadi isi kegiatan;
- c. adanya peserta didik yang menjadi subjek dan objek yang aktif mengalami;
- d. adanya guru yang melaksanakan kurikulum;
- e. adanya sarana dan prasarana yang menunjang terselenggaranya proses pembelajaran;
- f. adanya metode untuk mencapai tujuan;

- g. adanya situasi yang memungkinkan untuk proses pembelajaran berlangsung
- h. adanya penilaian untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi, menginisiasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada peserta didik. Pembelajaran dapat dibagi menjadi dua konteks, yaitu pembelajaran dalam konteks formal dan non formal. Pembelajaran dalam konteks pendidikan formal yaitu pendidikan yang sebagian besar terjadi di lingkungan sekolah dan di kelas dan sebagian kecil terjadi di lingkungan masyarakat (ko-kurikuler, ekstra-kurikuler dan ekstrakurikuler), sehingga dalam proses belajar peserta didik dapat terjadi di kelas, di lingkungan sekolah dan kehidupan bermasyarakat serta interaksi sosial-kultural melalui media sosial. Dalam konteks pendidikan nonformal, kebalikan dengan pendidikan formal karena pendidikan nonformal sebagian besar proses belajar terjadi dalam lingkungan masyarakat.

Pada hakekatnya pembelajaran dapat dikatakan suatu proses, yaitu proses mengorganisasikan lingkungan disekitar peserta didik sehingga mampu menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru untuk peserta didik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Pambudi (2014: 50) pembelajaran adalah

aktualisasi kurikulum yang menentukan keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan. Dalam proses pembelajaran ini ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan yang akan dicapai. Chickering dan Gamson (1987: 78) mengetengahkan tentang tujuh prinsip praktik pembelajaran, yaitu:

- a. Mendorong kontak antara siswa dan sekolahan (*encourages contact between students and faculty*)

Frekuensi kontak antara siswa dengan guru ini sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Melalui kontak atau interaksi guru dengan siswa ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu melalui interaksi ini guru dapat membantu siswa dalam memelihara semangat belajar peserta didik, membantu ketika dimasa-masa sulit, dan membantu siswa dalam menyusun rencana masa depannya.

- b. Mengembangkan timbal balik dan kerjasama antara siswa (*develops reciprocity and cooperation among students*)

Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa akan lebih baik jika dilakukan secara tim atau kerja sama dibandingkan secara individual. Belajar secara kelompok akan membantu siswa untuk terlibat dalam proses belajar dan membantu anak dalam kerjasama atau sosialisasi. Karena dalam tim, peserta didik dituntut untuk berinteraksi dalam bertukar pikiran ataupun ide. Sehingga siswa semakin mempertajam pikiran dan memperdalam pemahaman materi.

- c. Mengembangkan timbal balik dan kerjasama antara siswa (*develops reciprocity and cooperation among students*)

Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa akan lebih baik jika dilakukan secara tim atau kerja sama dibandingkan secara individual. Belajar secara kelompok akan membantu siswa untuk terlibat dalam proses belajar dan membantu anak dalam kerjasama atau sosialisasi. Karena dalam tim, peserta didik dituntut untuk berinteraksi dalam bertukar pikiran ataupun ide. Sehingga siswa semakin mempertajam pikiran dan memperdalam pemahaman materi.

- d. Mendorong pembelajaran aktif (*encourages active learning*)

Dalam belajar bukan hanya diam seperti menonton olahraga atau menonton film. Disini siswa tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan materi, menghafalkan materi ataupun menjawab pertanyaan saat disuruh. Tetapi siswa juga harus berperan aktif dalam proses belajar. Dimana siswa harus pelajari dan dapat menuliskan, mengaitkan dengan pengalaman dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- e. Umpan balik dan penguatan (*gives prompt feedback*)

Dalam belajar tentu saja siswa perlu umpan balik yang memadai atas kinerjanya sehingga siswa merasa tepat dalam mengambil manfaat dari apa yang telah siswa pelajari. Ketika memulai belajar, siswa membutuhkan bantuan dalam menilai kompetensi dan pengetahuan yang ada. Sehingga siswa memerlukan umpan balik

untuk membantu siswa dalam merefleksikan apa yang telah dipelajari.

f. Menekankan waktu di tugas (*emphasizes time on task*)

Waktu dan energi dalam belajara merupakan sesuatu yang paling pending dalam proses belajar. Dimana pengelolaan waktu yang efektif untuk belajar sangat diperlukan untuk siswa, sehingga siswa membutuhkan guru untuk membantu siswa dalam pengelolaan waktu belajar. Dan energi yang digunakan siswa untuk belajar tidak berlebihan.

g. Harapan yang besar (*communicates high expectations*)

Disini guru pasti memiliki harapan yang besar terhadap siswa. Maka dari itu, guru harus mendorong siswa agar memiliki motovitas yang besar dalam belajar agar siswa memiliki masa depan yang baik. Sehingga guru mampu mendorong kinerja atau bakat untuk berprestasi.

h. Menghormati bakat dan cara belajar siswa yang beragam (*respects diverse talents and ways of learning*)

Untuk mencapai sebuah prestasi tentu saja siswa memiliki cara belajar yang beragam. Masing-masing siswa memiliki kemampuan dan bakat yang berbeda. Sebagai seorang guru kita harus menghargai kemampuan dan bakat siswa sesuai bidang mereka dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang. Melalui kemampuan tersebut kita harus mampu mendorong siswa untuk mengembangkan

potensi yang dimiliki siswa.

Proses belajar sangat dipengaruhi oleh kesiapan individu dalam melakukan kegiatan belajar. Dimana kesiapan mental fisik psikis (jasmani- mental) akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Dalam mencapai keberhasilan dalam belajar tentu saja siswa harus mampu berpikir yang tinggi, menumbuhkan motivasi atau minat siswa dalam belajar dan menguasai materi dasar dalam pelajaran.

### **3. Alat Bantu Pembelajaran**

Alat bantu merupakan alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Alat bantu ini lebih sering disebut alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan mempraktekan sesuatu dalam proses pendidikan pengajaran. Seperti yang sudah dikemukakan oleh Hamalik (2009:19) mengemukakan bahwa, alat bantu difungsikan sebagai alat untuk membantu individu dalam aktivitasnya, sehingga segala kegiatan yang dijalankan dapat efektif dan efisien.

Modifikasi Alat bantu pembelajaran sederhana merupakan sarana untuk membantu proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh anak didik. Selain itu alat bantu pembelajaran sederhana juga dapat menghidupkan suasana pembelajaran agar tidak monoton. Pembelajaran yang monoton akan membuat anak didik kurang tertarik mengikuti dan melakukan materi pembelajaran yang diajarkan. Untuk

menciptakan suatu alat bantu pembelajaran yang sederhana tidak perlu mengeluarkan biaya yang banyak. Banyak sekali barang-barang yang sudah tidak terpakai yang bisa dimanfaatkan untuk dijadikan alat bantu pembelajaran sederhana. Dengan memperbanyak referensi dan kreatifitas maka dengan barang yang simple dan tidak terpakai atau bahkan barang yang harusnya dibuang justru dapat dijadikan alat untuk membantu proses pembelajaran di sekolah.

#### **4. Bola Voli**

Permainan bola voli termasuk salah satu contoh dari cabang olahraga bola besar. Bisa dikatakan, permainan ini masuk ke dalam kategori pertandingan karena melibatkan dua tim yang saling berhadapan untuk mendapatkan hasil pertandingan. Cara memainkan bola voli adalah dengan memukul bola agar melewati bagian atas net yang ada di tengah lapangan. Agar mendapatkan skor, para pemain dalam satu tim harus mengarahkan bola ke area lawan, sehingga bola terjatuh di daerah pertahanan lawan.

Pencetusnya adalah William G. Morgan yang merupakan guru pendidikan jasmani di Amerika Serikat. Ia sangat terinspirasi dari permainan bola basket. Inspirasi tersebut dia dapatkan setelah bertemu dengan James Naismith yang merupakan pencetus olahraga bola basket. Awalnya, permainan ini ditujukan untuk para orang tua. Namun, Morgan ingin sekali menyesuaikan antara olahraga dengan kemampuan fisik para orang tua. Sebab tidak memungkinkan bagi orang-orang tua jika harus

mengandalkan kekuatan fisik dalam waktu yang lama, misalnya berlari. Dan sekitar empat tahun setelah pertemuan tersebut, terciptalah sebuah olahraga yang merupakan kombinasi antara basket, bulutangkis, dan *baseball*. Pada awalnya, permainan ini bernama *Mintonette*. Seiring dengan berkembangnya waktu, olahraga ini mulai dikenal dan banyak digemari orang dari berbagai kalangan usia. Perubahan nama menjadi *Volleyball* (Bola Voli) terjadi pada tahun 1896, bertepatan dengan diselenggarakannya pertandingan pertama pada acara internasional *Young Men's Christian Association (YMCA) Training School*. Suhadi (2004: 7) permainan bola voli pada hakekatnya adalah memvoli dengan menggunakan seluruh anggota badan dan menyeberangkan bola melalui net kelapangan lawan. Permainan bola voli dimainkan dengan menggunakan bola besar oleh dua regu dan tiap regu hanya boleh memvoli bola tiga kali dan juga tiap pemain tidak melakukan sentuhan dua kali berturut-turut kecuali ketikamelakukan *blocking*.

Bola Voli merupakan salah satu jenis permainan bola besar. Permainan bola voli dilakukan oleh dua regu, setiap regu terdiri enam pemain. Permainan bola voli, setiap regu saling memantulkan bola yang melewati atas net atau jaring. Setiap regu berusaha mematikan gerakan lawan sehingga tidak mampu mengembalikan bola dari pukulan atau pantulan bola dari lawan (Wahyuni dkk., 2010:10).

Olahraga bola voli juga dilakukan untuk mencapai sebuah prestasi sehingga memerlukan keseriusan dan kedisiplinan dalam berlatih.

Pencapaian prestasi yang tinggi diperlukan beberapa kemampuan yang tidak harus dipenuhi dalam memperoleh prestasi yang tinggi seorang atlet tidak hanya mengendalikan bakat yang dimiliki saja, tetapi harus memiliki kemampuan kondisi fisik, teknik taktik dan mental yang baik (Listina, 2012:62).

Penguasaan keterampilan dasar bola voli dan sebuah kondisi yang baik tidaklah mudah. Diperlukan latihan yang keras dimulai sejak dini, jika keterampilan dasar telah dimiliki dengan baik maka akan dapat bermain bola voli dengan baik pula. Hal ini wajar dimiliki oleh setiap atlet dari berbagai macam cabang olahraga.

Dari beberapa definisi tentang permainan bola voli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola voli adalah permainan di atas lapangan persegi empat yang berukuran 9 X 18 meter yang terdiri dari dua regu yang masing-masing beranggotakan 6 orang dengan cara memvoli di udara dan melewatkan bola di atas jaring atau net dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam lapangan lawan untuk mencari kemenangan.

## **5. Keterampilan Dasar Smash Bola Voli**

Salah satu keterampilan dasar dalam permainan bola voli adalah keterampilan dasar *smash/spike*. *Smash/Spike* merupakan salah satu keterampilan serangan dalam permainan bolavoli yang memiliki rangkaian gerak yang kompleks. Yudiana dan Subroto (2010;56) menjelaskan *Smash/Spike* merupakan salah satu keterampilan dasar

serangan yang paling efektif selama permainan. Penggunaan *smash/spike* lebih khusus digunakan dalam permainan bolavoli. *Smash/Spike* dicirikan dengan ciri bola hasil *smash/spike* menukik tajam akibat bola yang di pukul di atas dekat net terhadap daerah lawan, sehingga lawan sulit mengembalikannya, bahkan sering langsung mematikan.

Menurut Siswanto (2012 : 84) teknik pelaksanaan smash bolavoli adalah 1) sikap permulaan, 2) tolakan, 3) pukulan, 4) mendarat. Banyak sekali variasi cara mendarat tergantung pada masing-masing individu yang bersangkutan. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat diartikan bahwa dalam melakukan pukulan smash terdapat beberapa tahap yaitu saat awalan, saat meloncat, saat memukul bola, dan saat mendarat. Uraian tersebut sebagai berikut :

a. Tahap Awalan

Awalan tergantung dari lintasan bola umpan kira-kira 2,5 sampai 4 meter dari jatuhnya bola. Langkah terakhir paling menentukan pada waktu mulai meloncat sehingga smasher harus memperhatikan baik-baik posisi kaki yang akan meloncat dan berada ditanah lebih dahulu, kaki akan menyusul di sebelahnya. Arah yang diambil harus diatur sedemikian rupa, sehingga atlet akan berada dibelakang bola pada saat akan meloncat. Tubuh saat itu berada pada posisi menghadap net. Kedua lengan yang menjulur ke depan diayunkan ke belakang dan keatas sesudah langkah pertama, kemudian diayunkan ke depan sehingga pada saat meloncat kedua

lengan itu tergantung kebawah di depan tubuh atlet

b. Tahap Meloncat.

Untuk memukul right hand langkahkan kaki kanan yang panjang, diikuti dengan segera oleh kaki kiri yang diletakkan di samping kaki kanan (untuk pemukul left hand sebaliknya). Langkah pada waktu meloncat harus berlangsung dengan lancar tanpa terputus-putus. Pada waktu meloncat kedua lengan yang menjulur digerakkan ke atas. Tubuh diteruskan, kaki yang digunakan untuk meloncat yang memberikan kekuatan pada saat meloncat. Lengan yang dipakai untuk memukul serta sisi badan diputar sedikit sehingga menjauhi bola, punggung agak membungkuk dan lengan yang lain tetap dipertahankan setinggi kepala yang berguna untuk mengatur keseimbangan secara keseluruhan

c. Tahap Saat Memukul Bola

Dalam gerakan memukul dapat disesuaikan dengan jenis smash yang ada. Gerakan memukul hasilnya akan lebih baik apabila menggunakan lecutan tangan, lengan dan membungkukkan badan. Setelah smasher berada di udara dan lengan sudah terangkat ke atas dilanjutkan gerakan memukul bola dan hasil pukulannya akan lebih sempurna apabila smasher menggunakan lecutan tangan, lengan dan membungkukkan badan merupakan kesatuan gerak yang harmonis.

d. Tahap Saat Mendarat

Cara mendarat dalam setiap smash sama yaitu pada saat tubuh

bagian atas membungkuk ke depan, kaki diarahkan ke depan untuk mempertahankan keseimbangan. Atlet mendarat pada kedua kakinya dengan sedikit ditebuk.

Unsur kondisi fisik sangat menentukan keberhasilan dalam sebuah pertandingan bolavoli, begitu pula pada smash dalam permainan bolavoli yang didukung oleh beberapa unsur kondisi fisik diantaranya koordinasi mata-tangan yang berperan untuk mengarahkan gerakan tangan memukul bola ke arah daerah pertahanan lawan, pergerakan ini didukung oleh daya ledak otot tungkai yang baik maka dengan didukung keterampilan dan persiapan *smash* serta adanya motivasi berprestasi dari pemain bolavoli maka akan menciptakan smash yang akurat dan memperoleh point dan kemenangan dalam sebuah pertandingan. Oleh karena itu kondisi fisik dan faktor psikologi sangat dibutuhkan dalam permainan bola voli supaya keterampilan dan taktik yang dimiliki dapat direalisasikan dengan baik pada saat pertandingan

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian yang dijadikan peneliti untuk relevansi pada penelitian ini adalah Penelitian oleh Farel Aldias Nasaruna (2019) dengan judul pengembangan alat untuk melatih *smash* dalam bola voli. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan. Prosedur pengembangan adalah sebagai berikut;(1) Studi pendahuluan,(2) Menyusun perencanaan,(3) Mengembangkan produk awal,(4) Mengembangkan instrumen

penelitian,(5) Melakukan uji coba,(6) Menyusun produk akhir. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 15 pemain klub bola voli jantan BVC. Sedangkan uji coba skala besar dilakukan terhadap 40 pemain dari dua klub bola voli yaitu jantan BVC dan putra wirati. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan angket kuesioner. Validasi penelitian ini menggunakan ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Hasil penelitian adalah sebagai berikut;(1) data hasil validasi menurut ahli materi adalah “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,45,(2) menurut ahli media adalah “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,57,(3) selanjutnya diperoleh hasil uji coba skala kecil adalah “Baik” dengan rerata skor 4,02,dan (4) hasil uji coba skala besar adalah “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,30

2. Penelitian Ergyan Subagio (2017) dengan judul “Pengembangan Model Latihan Teknik Dasar *Smash* Permainan Bolavoli Untuk Peserta Ekstrakurikuler SMK”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model latihan keterampilan dasar *smash* menggunakan alat bantu bola gantung yang dikemas dalam buku saku. Data dikumpulkan dari angket justifikasi dan angket siswa. Justifikasi kepelatihan didapatkan 77,3% (Cukup Valid) dan justifikasi ahli media didapatkan 83,3% (Cukup Valid). Uji coba kelompok kecil didapatkan 76,7% (Cukup Valid) dan uji coba kelompok besar didapatkan 78,8% (Cukup Valid). Sehingga disimpulkan media buku saku cukup valid digunakan latihan ekstrakurikuler di SMK Negeri 12 Kota Malang. Hasil evaluasi ahli kepelatihan bolavoli, pelatih bolavoli dan ahli media produk pengembangan model latihan keterampilan dasar *smash* bolavoli dengan menggunakan alat bantu bola gantung dalam buku saku untuk siswa

ekstrakurikuler dinyatakan telah memiliki ketepatan kemenarikan, kejelasan dan kegunaan bagi peserta ekstrakurikuler bolavoli (2) berdasarkan hasil uji coba kelompok besar produkyang dihasilkan tujuh model latihan *smash* bolavoli yang dikemas dalam bentuk buku saku, menunjukkan telah memiliki ketepatan, kemenarikan kejelasan dan kegunaan bagi peserta ekstrakurikuler bolavoli di SMKN 12 KotaMalang.

3. Penelitian Vegrivendra Irawan (2020) dengan judul “Pengembangan Alat Bantu Teknik *Smash* Pada Bola Voli ”. Permaian bola voli merupakan permainan beregu yang terdiri dari dua kelompok yang akan saling bertanding, dimana setiap kelompok terdiri dari orang yang menempati lapangan petak masing-masing dibatasi oleh net, tiap kelompok harus berusaha memukul bolasampai melewati net dan akan mendapat poin 1 jika bola berhasil jatuh ke petaklawan (rally point), permainan selesai apabila salah satu tim mencapai angka 25. Dalam kedudukan 24-24, permainan bola voli. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat bantu untuk *smash* guna memberikan efisiensi dalam latihan pukulan *smash* dalam permainan bola voli. Penelitian ini dilakukan di lapangan club *executive* muda desa sungai muluk kec.muara papalik tanjung jabung barat pada tanggal 27 agustus 2020. Hasil dari penelitian “Pengembangan Alat Bantu Keterampilan *Smash* Pada Bola Voli” dikategorikan layak sebagai alat bantu latihan untuk club. Hal ini dapat dilihatdari hasil penilaian ahli materi yaitu 85% dan ahli media yaitu 84,37%, serta hasil uji coba lapangan yaitu 85%.

### **C. Kerangka Berfikir**

Keterampilan dasar permainan bola voli merupakan bagian penting

yang wajib diketahui oleh peserta didik. Diperoleh permasalahan berupa masih banyak peserta didik yang tidak mengetahui dan mengerti mengenai keterampilan dasar bola voli. Sehingga, diperlukan media yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami proses pembelajaran. Media yang dimaksud berupa alat bantu yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Penggunaan alat bantu pembelajaran dilakukan agar proses pembelajaran tidak monoton dan peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan. Penggunaan alat bantu yang relevan didalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga lebih menarik dan dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik. Pengembangan alat bantu pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik terutama dalam hal keterampilan dasar permainan bola voli. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar di Kecamatan Depok, Kapanewon Sleman”.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan permasalahan dalam penelitian ini maka pertanyaan penelitian yang diajukan adalah Bagaimana Model Pengembangan Alat Bantu Pembelajaran Keterampilan Dasar Smash Bola Voli untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman ?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

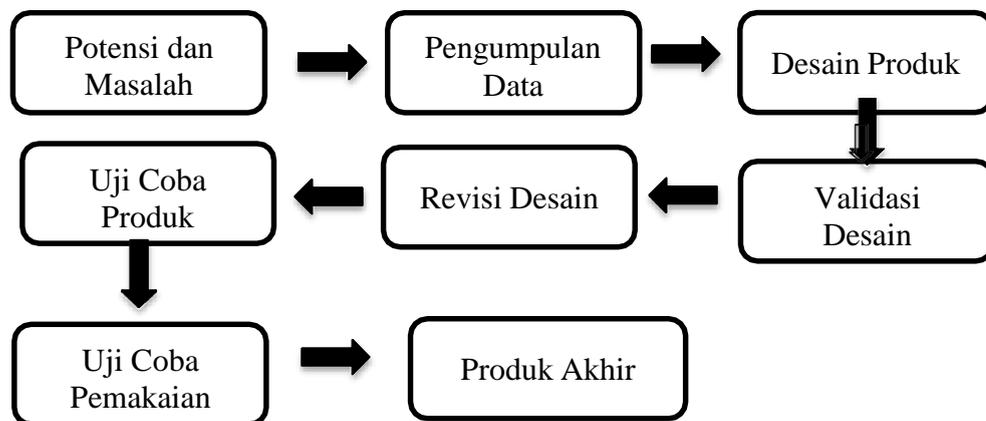
#### **A. Metode Penelitian**

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*). Sugiyono (2013: 407), metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Lain halnya, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Sukamdi (2013: 77), tujuan dari penelitian pengembangan yaitu, untuk menyelidiki pola dan urutan pertumbuhan serta perubahan sebagai fungsi waktu. Berdasarkan uraian diatas metode penelitian pengembangan ini adalah salah satu wadah yang menghasilkan sebuah produk baru, kemudian produk tersebut diuji untuk mengetahui kelayakannya oleh para ahli, sehingga menghasilkan produk yang diharapkan.

#### **B. Perencanaan dan Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model penelitian Sugiyono. Sugiyono (2017: 298) menyatakan bahwa, langkah-langkah penelitian pengembangan dapat dijelaskan melalui bagan berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan (Sumber: Sugiyono, 2017: 298)

Penelitian pengembangan ini secara prosedur melewati beberapa tahap, seperti yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2017: 298). Pada penelitian ini tahapan pengembangan, yaitu:

### 1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Dalam penelitian ini penulis melihat potensi yang dilihat dari persoalan yang dihadapi dalam penelitian ini. Pada tahap ini peneliti ingin melakukan identifikasi masalah mengenai kemampuan keterampilan dasar bola voli siswa kelas IV, diketahui bahwa sebagian besar masih belum baik dalam menguasai keterampilan dasar permainan bola voli oleh karena itu perlu adanya alat bantu sebagai media meningkatkan kemampuan keterampilan dasar *smash* bola voli.

### 2. Pengumpulan data

Dalam tahap ini peneliti perlu melakukan pengumpulan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk pelaksanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah. Tahap ini dilakukan oleh

peneliti dengan melakukan observasi dan wawancara guru dan siswa di Sekolah Dasar Kapanewon Sleman.

### **3. Desain Produk**

Setelah mengumpulkan informasi dari masalah-masalah yang ada di lapangan, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada. Selanjutnya adalah desain produk, Dalam hal ini desain produk adalah Bola gantung sebagai alat bantu meningkatkan keterampilan dasar *smash*.

### **4. Validasi Desain**

Setelah tahap desain produk selesai maka selanjutnya dilakukan uji validasi desain pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar, yang akan akan dinilai, dan diberi masukan oleh para pelatih yang nantinya menggunakan produk ini. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

### **5. Revisi Desain**

Setelah desain produk divalidasi maka dapat diketahui kelemahan dari desain pengembangan tersebut, dan Kelemahan tersebut akan direvisi menjadi lebih baik lagi.

### **6. Uji Coba Produk**

Peneliti melakukan uji coba, yang mana bertujuan untuk memperoleh data untuk menetapkan kualitas produk. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki

dan menyempurnakan pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Uji coba dalam penelitian ini dilakukan kepada siswa yang kemudian kedua memberi tanggapan dari hasil uji coba penggunaan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman.

#### **7. Uji Coba Pemakaian**

Uji coba pemakaian dilakukan kepada siswa dalam proses pembelajaran bola voli. Siswa diajarkan menggunakan alat bantu yang kemudian diukur kemampuan siswa mengenai *servis, passing bawah dan smash*.

#### **8. Produk Akhir**

Produk Akhir dari penelitian ini adalah yang telah mendapat validasi oleh para ahli dan yang telah diuji cobakan kepada para siswa. Hasil dari desain yang dilakukan adalah pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar.

#### **C. Definisi Operasional Variabel**

Arikunto (2010: 161), variabel adalah objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini yaitu alat bantu keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman. Definisi operasionalnya adalah keterampilan dasar *smash* bola voli sehingga diharapkan siswa dapat menguasai keterampilan dasar *smash* bola voli dengan baik.

#### D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket untuk mengetahui validasi ahli dan uji coba. Sugiyono (2013:142), angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

#### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Teknik dalam penelitian ini menggunakan teknik analisa kualitatif yang bersifat penilaian berupa saran dan masukan dari ahli, serta kuantitatif yang bersifat penilaian menggunakan angka. (Nugraha 2017 :28). Rumus perhitungan kelayakan menurut Sugiyono (2013:559) adalah sebagaiberikut:

$$\text{RUMUS : } \frac{\text{SH}}{\text{SK}}$$

Keterangan :

SH : Skor Hitung

SK : Skor Kriteria/ Skor Ideal

Hasil perhitungan data selanjutya dibuat dalam bentuk persentase dengan dikalikan 100%. Setelah diperoleh dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan buku pintar dalam penelitian pengembangan ini digolongkan dalam empat kategori kelayakan dengan menggunakan Skala berikut:

Tabel 1. Kategori Kelayakan

No	Skor dalam Persentase	Kategori Kelayakan
1	< 40%	Tidak Baik/Tidak Layak
2	40% - 55%	Kurang Baik/Kurang Layak
3	56% - 75%	Cukup Baik/Cukup Layak
4	76% - 100%	Baik/Layak

Sumber : Arikunto (2006:210)

Angket yang digunakan dalam penelitian adalah angket penilaian atau tanggapan dalam bentuk jawaban dan keterangan penilaian, yaitu:

1. Tidak baik/Tidak layak
2. Kurang baik/Kurak layak
3. Cukup baik/Cukup layak
4. Baik/Layak

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman. Tahap pengembangan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

##### **1. Identifikasi Potensi dan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis melihat potensi yang dilihat dari persoalan yang dihadapi dalam penelitian ini. Pada tahap ini peneliti ingin melakukan identifikasi masalah mengenai kemampuan keterampilan dasar bola voli siswa kelas IV, diketahui bahwa sebagian besar masih belum baik dalam menguasai keterampilan dasar permainan bola voli oleh karena itu perlu adanya alat bantu sebagai media meningkatkan kemampuan keterampilan dasar *smash* bola voli. Yang menjadi dasar dari kemampuan *smash* bola voli adalah kemampuan anak dalam melakukan lompatan saat *smash*. Seorang anak SD kelas IV belum sepenuhnya memiliki kemampuan melompat dengan baik saat melakukan *smash*, oleh karena itu pengembangan alat bantu ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan dasar *smash* bola voli.

##### **2. Pengumpulan Data**

Dalam tahap ini peneliti perlu melakukan pengumpulan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk pelaksanaan

produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah. Tahap ini dilakukan oleh peneliti dengan melakukan observasi dan wawancara guru yang ada Sekolah Dasar Kapanewon Sleman. Hasil observasi yang dilakukan penelitian kepada proses pembelajaran di SD Kapanewon, menunjukkan jika sebagian besar siswa tidak mampu melakukan *smash* dengan baik.

### 3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi dari masalah-masalah yang ada di lapangan, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada. Selanjutnya adalah desain produk, Dalam hal ini desain produk adalah pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman beberapa bahan yang digunakan untuk membuat pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli yaitu sebagai berikut :



**Gambar 2. Bahan Pengembangan Alat Bantu Pembelajaran Keterampilan Dasar *Smash* Bola Voli**

#### 4. Validasi Desain

Setelah tahap desain produk selesai maka selanjutnya dilakukan uji validasi desain pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

##### a. Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Muhamad Alief A, S,Pd Hasil dari validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	SS	S	KS	TS
1	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli yang dibuat sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah Dasar		V		
2	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah	V			
3	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah dibuat dan dirangkai sendiri.		V		
4	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli aman digunakan untuk proses pembelajaran		V		
5	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli menarik dan menyenangkan untuk siswa dalam pembelajaran	V			

6	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli dapat meningkatkan keterampilan dasar smash siswa		V		
Jumlah		20			
Persentase		83,33			
Kriteria		Baik			

Berdasarkan hasil dari validasi dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 83,33 %, dengan hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori baik. Dengan demikian diartikan pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman layak untuk digunakan.

**b. Ahli Media**

Validasi ahli media dalam penelitian ini dilakukan oleh Muhamad Alief A, S,Pd, hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1	Bahan untuk membuat alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah dicari	V			
2	Alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah digunakan		V		
3	Bahan modifikasi untuk membuat alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli terjangkau	V			

4	Modifikasi untuk membuat alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli aman digunakan		V		
5	Bentuk alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli menarik		V		
6	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli memudahkan siswa/peserta dalam pembelajaran		V		
7	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli membantu siswa/peserta untuk mencapai keterampilan dasar <i>smash</i> bolavoli		V		
Jumlah		23			
Persentase		82,14			
Kriteria		Baik			

Berdasarkan hasil dari validasi dari ahli media diperoleh persentase sebesar 82,14 %, hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori baik, Dengan demikian diartikan pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman layak untuk digunakan.

**c. Ahli Pembelajaran**

Validasi ahli pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan oleh guru pendidikan jasmani yaitu Bambang Widigda, A.Ma, Pd, hasil validasi ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1	Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli sesuai dengan karakteristik peserta didik SD		V		
2	Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli sesuai dengan materi pembelajaran bola voli	V			
3	Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli dapat dimasukkan dalam RPP pembelajaran bola voli		V		
4	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah dan menarik untuk siswa		V		
5	Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mampu meningkatkan keterampilan bermain bola voli siswa	V			
6	alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah dipahami oleh siswa		V		
7	Pembelajaran bola voli dengan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran		V		
8	alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli membantu siswa untuk mencapai hasil belajar bola voli yang baik		V		
9	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli yang dikembangkan, aman digunakan bagi peserta didik		V		
10	Bahan digunakan untuk membuat alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah di dapat	V			
Jumlah		33			
Persentase		82,5			
Kriteria		Baik			

Berdasarkan hasil dari validasi dari ahli pembelajaran diperoleh persentase sebesar 82,5 %, hasil persentase tersebut

menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori baik. Dengan demikian diartikan pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman Layak untuk digunakan,

## **5. Revisi Desain**

Setelah desain produk divalidasi oleh para Ahli, dapat diketahui kelemahan dari desain pengembangan tersebut, dan Kelemahan tersebut akan direvisi menjadi lebih baik lagi. Beberapa revisi dan masukan yang kemukakan oleh ahli yaitu sebagai berikut:

### **a. Ahli Materi**

Hasil revisi dari ahli materi diperoleh beberapa masukan yaitu: produk yang digunakan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan keterampilan dasar *smash* dalam bola voli.

**b. Ahli Media**

Hasil revisi dan masukan dari ahli media yaitu: menyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak digunakan dan sangat membantumeningkatkan keterampilan peserta didik

**c. Ahli Pembelajaran**

Hasil masukan dari ahli pembelajaran yaitu: Sudah layak disebut sebagai media untuk pembelajaran, peserta didik sangat antusia dalam mengikuti pembelajaran diartikan bahwa produk tersebut layak digunakan untuk siswa.

**6. Uji Coba Produk**

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba, yang mana bertujuan untuk memperoleh data untuk menetapkan kualitas produk. Data yang diperoleh dari ujicoba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan

**a. Uji Coba Kecil**

Subjek uji coba kelompok kecil ini dilakukan kepada siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman yang dilakukan kepada 20 siswa. Produk berupa alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli di ujicobakan kepada siswa yang kemudia siswa menyampaikan respon terhadap alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli. Hasil analisis uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Skor dalam Persentase	Kategori Kelayakan	Frekuensi	Persentase
1	76% - 100%	Baik	15	75
2	56% - 75%	Cukup Baik	5	25
3	40% - 55%	Kurang Baik	0	0
4	< 40%	Tidak Baik	0	0
Jumlah			20	100

Berdasarkan tabel di atas dilakukan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil persentase untuk pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman sebagian besar berkategori baik dengan persentase 75 %, pada ketegori cukup dengan persentase 25 %.

**b. Uji Coba Besar**

Pada uji coba skala besar peneliti melakukan uji coba kembali kepada siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli kepada siswa sebanyak 50 anak. Analisis pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 6. Hasil Uji coba Kelompok Besar**

No	Skor dalam Persentase	Kategori Kelayakan	Frekuensi	Persentase
1	76% - 100%	Baik	47	94
2	56% - 75%	Cukup Baik	3	6

3	40% - 55%	Kurang Baik	0	0
4	< 40%	Tidak Baik	0	0
Jumlah			50	100

Berdasarkan tabel 5 di atas dilakuakn uji coba kelompok besar dengan 20 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk menguji kelayakan pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman. Pada uji coba kelompok besar sebagian besar berkategori baik dengan persentase sebesar 94 % dan berkategori cukup dengan persentase sebesar 6 %.

#### **7. Uji Coba Pemakaian**

Uji coba pemakain dilakukan kepada siswa dalam materi pembelajaran bolavoli. Uji coba pemakaian ini dilakukan setelah produk mendapatkan revisi produk dari hasil uji coba. Uji coba pemakaian ini dilakukan kepada siswa saat pembelajaran PJOK dengan materi bola voli. Dalam hal ini peneliti memberikan pembelajaran terkait dengan materi bola voli yang di dalamnya ada latihan untuk meningkatkan keterampilan dasar *smash* menggunakan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli.

#### **8. Produk Akhir**

Pada tahap produk akhir peneliti menetapkan sebuah produk yang sudah jadi dan layak digunakan untuk pembelajaran. Produk Akhir merupakan produk yang telah mendapat validasi oleh para ahli dan yang telah diuji cobakan kepada para siswa. Hasil dari desain pengembangan

alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman adalah sebagai berikut :



**Gambar 3. Produk Akhir Alat Bantu Pembelajaran Keterampilan Dasar *Smash* Bola Voli**

## **B. Pembahasan**

Bola Voli merupakan salah satu jenis permainan bola besar yang dilakukan oleh dua regu, setiap regu terdiri enam pemain. Permainan bola voli, setiap regu saling memantulkan bola yang melewati atas net atau jaring. Setiap regu berusaha mematikan gerakan lawan sehingga tidak mampu mengembalikan bola dari pukulan atau pantulan bola dari lawan (Wahyuni dkk., 2010:10). Olahraga bola voli juga dilakukan untuk mencapai sebuah prestasi sehingga memerlukan keseriusan dan kedisiplinan dalam berlatih. Pencapaian prestasi yang tinggi diperlukan beberapa kemampuan yang tidak harus dipenuhi dalam memperoleh prestasi yang tinggi seorang atlet tidak hanya mengendalikan bakat yang dimiliki saja, tetapi harus memiliki kemampuan kondisi fisik, keterampilan taktik dan mental

yang baik. Permainan bola voli mempunyai berbagai keterampilan dasar

permainan yaitu *servis, passing, smash* dan *blok*.

*Smash/Spike* merupakan salah satu keterampilan serangan dalam permainan bolavoli yang memiliki rangkaian gerak yang kompleks. *Smash* merupakan salah satu keterampilan yang digunakan untuk menyerang dan mematikan lawan. *Smash* dikatakan sebagai salah satu keterampilan dasar yang cukup sulit untuk dikuasai, khususnya bagi siswa yang baru berkembang adalah siswa Sekolah dasar. Berbagai kelemahan dan kekurangan seorang siswa sekolah dasar dalam menguasai keterampilan dasar *smash* di antaranya kemampuan melompat yang kurang, kekuatan/power lengan yang masih lemah serta ketepatan lengan saat memukul bola. Dengan berbagai hal tersebut perlu adanya pengembangan alat untuk membantu penguasaan keterampilan dasar *smash* dalam bolavoli..

Berdasarkan hasil penelitian dari uji validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 83,33 % (baik), validasi dari ahli media diperoleh persentase sebesar 82,14 % (baik), validasi dari ahli pembelajaran diperoleh persentase sebesar 82,5 % (baik) hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori baik. Dengan demikian diartikan pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman Layak untuk digunakan.

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. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diartikan jika alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli diketahui dapat digunakan sebagai alat bentuk pembelajaran, produk yang dikembangkan terjangkau dan mudah dibuat, produk yang dikembangkan menarik untuk siswa, produk yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar *smash*, hal tersebut ditunjukkan dengan adanya respon yang baik dari siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh hasil penelitian dari uji validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 83,33 % (baik), validasi dari ahli media diperoleh persentase sebesar 82,14 % (baik), validasi dari ahli pembelajaran diperoleh persentase sebesar 82,5 % (baik) hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori baik. Dengan demikian disimpulkan pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman Layak untuk digunakan.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut diperoleh implikasi bahwa:

1. Teciptanya pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman
2. Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kapanewon Sleman layak digunakan, sehingga menjadi sebuah alternatif yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, materi bola voli.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yang ada, diantaranya adalah:

1. Terbatasnya variabel yang diteliti yaitu hanya pada pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar smash bola voli.
2. Terbatasnya bahan yang digunakan untuk membuat alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli, hal tersebut mempertimbangkan bahan yang mudah terjangkau.
3. Terbatasnya waktu peneliti hanya mengambil sekali saja tanpa memberi kesempatan mengulang di hari berikutnya.

### **D. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk latihan mandiri.
2. Bagi guru dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan keterampilan dasar *smash* bola voli
3. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai referensi untuk kajian pustaka pada penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Solo: Era Pustaka Utama
- ANH. (2021). *Teknik Dasar dalam Permainan Bola Voli, Ini Penjelasannya*.
- Anandita (2010). *Mengenal Olahraga Voli*. Bogor: Quadra. Husdarta. (2009). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Barbara L. Viera. 2004. *Bola Voli Tingkat Pemula*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Chickering, Arthur W and Gamson, Zelda F. (1987, March). *Seven Principles for Good Practice*. AAHE Bulletin 39: 3-7. Retrieved from <http://serc.carleton.edu/introgeo/gallerywalk/active.html>. Accessed on 28 November 2013
- Hamalik, oemar (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara
- Hamdani (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Hidayat (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan untuk SMA/MA/SMK kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional
- Herminata, P, I. (2015). *Pengembangan Pembelajaran Bola Voli melalui Permainan Micro Volley Back dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Kelas V SD Negeri Jembangan 01 Kecamatan Batangan Kapanewon Pati Tahun 2015*.
- Karo-karo, I, R dan Rohani. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. AXIOM, 7 (1), 91-96.
- Komalasari (2013). *Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT. Refika Adiatama
- Kustiawan, Andri Arif dkk. 15 (1), (2019) *Jurnal Pendidikan Indonesia* ISSN 0216-1699

- Listina, Ria, (2012). *“Mengenal Olahraga Bola Voli.”* Jakarta Timur
- Majid (2013). *Perencanaan Pembelajaran.* Bandung: Rosdakarya.
- Muhadi (1991). *Pendidikan Jasmani.* Jakarta: Depdikbud. Drijendikti. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Mulyatiningsih (2012). *Metodologi Penelitian Terapan.* Yogyakarta: Alfabeta
- Mulyasa (2015). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nasaruna dkk. (2021). *Pengembangan Alat untuk Melatih Smash dalam Bola Voli.*
- Pambudi (2014) *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Program Layanan Internet Banking BRI).* Jurnal Studi Manajemen, Vol 8, No 1 (2014), Hal. 1-11
- Putra (2011). *Research and development Penelitian dan pengembangan: suatu pengantar.* Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Rosdiani (2014). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan.* Bandung : Alfabeta
- Rusman (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian.* Jakarta: Rajawali Pers
- Siswanto, 2012. *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia: Pendekatan Administratif dan Operasional.* Jakarta Bumi: Aksara
- Suhadi. 2004. *Pengaruh pembelajaran bola voli.* Yogyakarta: FIK UNY
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung : Alfabeta
- (2013). *Statistik Untuk Penelitian.* Bandung: Alfa beta
- Sukamdi (2013). *Penyerapan Angkatan Kerja Perusahaan Rokok Kretek di Kapanewon Kudus, Jawa Tengah.* Jurnal Bumi Indonesia, 8(4), 1–19.
- Wahyuni, Sri dkk., 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan untuk SMP/MTS kelas VIII.* Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional

Yuliantoro, Tomi. (2020). Tingkat Pengetahuan Teknik Dasar Bola Voli Peserta Didik Ekstrakurikuler Bola Voli di SMA N 1 Pundong.

## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat izin penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

8 Maret 2023

---

Nomor : B/960/UN34.16/PT.01.04/2023  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

**Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Babasari**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Mukti Maulana Fajri
NIM	: 19604221003
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Pengembangan alat bantu ketrampilan dasar smash bola voly untuk siswa kelas 4 sekolah dasar kapanewon sleman
Waktu Penelitian	: Kamis, 16 Maret 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Kemahasiswaan dan Alumni,



**D. Guntur, M.Pd.**  
NIP 19810926 200604 1 001

**Tembusan :**

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

## Lampiran 2. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi

### INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI PENGEMBANGAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN KETERAMPILAN DASAR SMASH BOLA VOLI UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN DEPOK, KAPANEWON SLEMAN

#### Petunjuk Penilaian Instrumen

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli Materi
2. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

KS : Kurang Sesuai

TS : Tidak sesuai

**Berilah tanda check list (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!**

No	Aspek yang dinilai	SS	S	KS	TS	Komentar
1	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli yang dibuat sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah Dasar					
2	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah					

3	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah dibuat dan dirangkai sendiri.					
---	--	--	--	--	--	--

No	Aspek yang dinilai	SS	S	KS	TS	Komentar
4	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli aman digunakan untuk proses pembelajaran					
5	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli menarik dan menyenangkan untuk siswa dalam pembelajaran					
6	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli dapat meningkatkan keterampilan dasar smash Siswa					

**Pertanyaan :**

1. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran bola voli?

Jawab :

.....  
 .....

2. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli pada peserta didik sekolah Dasar sudah layak dan mampu meningkatkan kemampuan keterampilan dasar smash bola voli ?

Jawab :

.....  
 .....

3. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli pada peserta didik sekolah Dasar sudah layak untuk diuji cobakan pada siswa/atlet?

Jawab :

.....  
 .....

## Komentar dan Saran

### **Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan untuk diuji cobakan

Yogyakarta, Januari 2023  
Ahli Materi

(.....)

### Lampiran 3. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media

**PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN KETERAMPILAN**  
**DASAR SMASH BOLA VOLI UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH**  
**DASAR**  
**DI KECAMATAN DEPOK, KAPANEWON SLEMAN**

#### Petunjuk Penilaian Instrumen

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli Media
2. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

KS : Kurang Sesuai

TS : Tidak sesuai

**Berilah tanda check list (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Komentar
		SS	S	KS	TS	
1	Bahan untuk membuat alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah dicari					
2	Alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah digunakan					
3	Bahan modifikasi untuk membuat alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli Terjangkau					
4	Modifikasi untuk membuat alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli aman digunakan					

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Komentar
5	Bentuk alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli menarik					
5	Bentuk alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli menarik					
6	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli memudahkan siswa/peserta dalam pembelajaran					
7	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli membantu siswa/peserta untuk mencapai keterampilan dasar <i>smash</i> bolavoli					

**Pertanyaan :**

1. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli sekolah Dasar ini sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.?

Jawab :

.....

2. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli sekolah Dasar ini sudah layak disebut sebagai alat bantu latihan untuk membantu anak meningkatkan keterampilan dasar bola voli.?

Jawab :

.....

3. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli sudah layak untuk diujikan pada siswa/peserta ?

Jawab :

.....

## Komentar dan Saran

## Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan untuk diuji cobakan

Yogyakarta, Januari 2023  
Ahli Media

(.....)

#### Lampiran 4. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Pembelajaran

##### PENILAIAN UNTUK GURU

##### PENGEMBANGAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN KETERAMPILAN

##### DASAR *SMASH* BOLA VOLI UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH

##### DASAR DI KECAMATAN DEPOK, KAPANEWON SLEMAN

##### Petunjuk Penilaian Instrumen

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Guru PJOK
2. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

KS : Kurang Sesuai

TS : Tidak sesuai

**Berilah tanda check list (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Komentar
		SS	S	KS	TS	
1	Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli sesuai dengan karakteristik peserta didik SD					
2	Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli sesuai dengan materi pembelajaran bola voli					
3	Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli dapat dimasukkan dalam RPP pembelajaran bola voli					

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Komentar
		SS	S	KS	TS	
4	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah dan menarik untuk Siswa					
5	Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mampu meningkatkan keterampilan bermain bola voli Siswa					
6	alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah dipahami oleh siswa					
7	Pembelajaran bola voli dengan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran					
8	alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli membantu siswa untuk mencapai hasil belajar bola voli yang baik					
9	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli yang dikembangkan, aman digunakan bagi peserta didik					
10	Bahan digunakan untuk membuat alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah di dapat					

**Pertanyaan :**

1. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli layak disebut sebagai salah satu media untuk pembelajaran untuk membantu anak meningkatkan keaktifan.?

Jawab :

.....  
.....

2. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli sudah layak untuk diujikan pada siswa/peserta.?

Jawab :

.....  
.....

### **Komentar dan Saran**

### **Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. **Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran**
3. Tidak layak untuk digunakan untuk diuji cobakan

Yogyakarta, Januari 2023  
Guru PJOK

(.....)

## Lampiran 5. Instrumen Penilaian Untuk Siswa

### INSTRUMEN PENILAIAN SISWA PENGEMBANGAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN KETERAMPILAN DASAR *SMASH* BOLA VOLI UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN DEPOK, KAPANEWON SLEMAN

Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharap kesediaan Bapak/Ibu/Siswa untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

#### Petunjuk Penilaian Instrumen

5. Lembar penilaian ini diisi oleh Guru Pendidikan Jasmani dan siswa
6. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
7. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
8. Keterangan penilaian

Ya

Tidak

**Berilah tanda *check list* (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli sangat menarik		
2	modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli membuat siswa lebih aktif		
3	alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli tidak sulit dan mudah dipahami .		

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
4	Dengan modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli lingkaran meningkatkan keterampilan bermain sepak Bola		
5	modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli aman digunakan		
6	modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan		
7	modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran		
8	modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli lapangan lingkaran mudah dibuat		
9	Siswa tidak mudah lelah dalam bermain bola Voli		

**Komentar dan Saran**

....., Juni 2023  
Siswa

## Lampiran 6. Hasil Penilaian Untuk Ahli Materi

**INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN KETERAMPILAN**  
**DASAR SMASH BOLA VOLI UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH**  
**DASAR**  
**DI KAPANEWON DEPOK, KABUPATEN SLEMAN**

**Petunjuk Penilaian Instrumen**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli Materi
2. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian  
SS : Sangat Sesuai  
S : Sesuai  
KS : Kurang Sesuai  
TS : Tidak sesuai

Berilah tanda *check list* (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang dinilai	SS	S	KS	TS	Komentar
1	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli yang dibuat sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah Dasar		√			
2	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah	√				
3	Modifikasi alat bantu pembelajaran		√			

	keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah dibuat dan dirangkai sendiri.	✓				
4	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli aman digunakan untuk proses pembelajaran	✓				
5	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli menarik dan menyenangkan untuk siswa dalam pembelajaran	✓				
6	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli dapat meningkatkan keterampilan dasar <i>smash</i> siswa	✓				

**Pertanyaan :**

1. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran bola voli?

Jawab :

Sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran

2. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli pada peserta didik sekolah Dasar sudah layak dan mampu meningkatkan kemampuan teknik dasar *smash* bola voli ?

Jawab :

Sudah layak dan mampu meningkatkan kemampuan teknik dasar *smash* dan melihat 3x percobaan

3. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli pada peserta didik sekolah Dasar sudah layak untuk diuji cobakan pada siswa/atlet?

## Lampiran 7. Hasil Penilaian Untuk Ahli Media

**PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN KETERAMPILAN**  
**DASAR SMASH BOLA VOLI UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH**  
**DASAR**  
**DI KAPANEWON DEPOK, KABUPATEN SLEMAN**

**Petunjuk Penilaian Instrumen**

- Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli Media
- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
- Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
- Keterangan penilaian  
 SS : Sangat Sesuai  
 S : Sesuai  
 KS : Kurang Sesuai  
 TS : Tidak sesuai

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Komentar
		SS	S	KS	TS	
1	Bahan untuk membuat alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah di cari	✓				
2	Alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah di gunakan		✓			
3	Bahan modifikasi untuk membuat alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli terjangkau	✓				
4	Modifikasi untuk membuat alat bantu pembelajaran		✓			

	keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli aman digunakan					
5	Bentuk alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli menarik	✓				
6	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli memudahkan siswa/peserta dalam pembelajaran	✓				
7	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli membantu siswa/peserta untuk mencapai ketrampilan teknik dasar <i>smash</i> bolavoli	✓				

**Pertanyaan :**

1. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli sekolah Dasar ini sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.?

Jawab :

Sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran

2. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli sekolah Dasar ini sudah layak disebut sebagai alat bantu latihan untuk membantu anak meningkatkan ketrampilan teknik dasar bola voli.?

Jawab :

Sangat membantu untuk meningkatkan keterampilan peserta didik

3. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli sudah layak untuk diujikan pada siswa/peserta ?

Jawab :

## Lampiran 8. Hasil Penilaian Untuk Ahli Pembelajaran

**PENILAIAN UNTUK GURU**

**PENGEMBANGAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR  
SMASH BOLA VOLI UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR  
DI KAPANEWON DEPOK, KABUPATEN SLEMAN**

**Petunjuk Penilaian Instrumen**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Guru PJOK
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian
  - SS : Sangat Sesuai
  - S : Sesuai
  - KS : Kurang Sesuai
  - TS : Tidak sesuai

**Berilah tanda check list (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Komentar
		SS	S	KS	TS	
1	Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli sesuai dengan karakteristik peserta didik SD		✓			
2	Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli sesuai dengan materi pembelajaran bola voli	✓				
3	Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli dapat dimasukan dalam RPP pembelajaran bola voli		✓			

4	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah dan menarik untuk siswa	✓				
5	Pengembangan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mampu meningkatkan ketrampilan bermain bola voli siswa	✓				
6	alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah dipahami oleh siswa	✓				
7	Pembelajaran bola voli dengan alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran	✓				
8	alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli membantu siswa untuk mencapai hasil belajar bola voli yang baik	✓				
9	Modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli yang dikembangkan, aman digunakan bagi peserta didik	✓				
10	Bahan digunakan untuk membuat alat bantu pembelajaran keterampilan dasar <i>smash</i> bola voli mudah di dapat	✓				

**Pertanyaan :**

1. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar *smash* bola voli layak disebut sebagai salah satu media untuk pembelajaran untuk membantu anak meningkatkan keaktifan?

Jawab :

Sudah layak disebut sebagai media untuk pembelajaran peserta didik juga sangat antusias dalam mengikuti

2. Apakah modifikasi alat bantu pembelajaran keterampilan dasar smash bola voli sudah layak untuk diujikan pada siswa/peserta?

Jawab :

Sudah layak untuk diujikan pada siswa

#### Komentar dan Saran

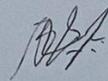
#### Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 16 Maret 2023

Guru PJOK



(Bambang Widada, A.Ma.Pd)

## Lampiran 9. Hasil Respon Siswa

### Skala Kecil

NO	Aspek yang dinilai dan jawaban									Niai (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
2	1	0	0	1	1	1	1	1	0	66,66667
3	1	1	1	0	0	1	0	1	1	66,66667
4	1	1	1	1	1	1	1	0	0	77,77778
5	0	0	1	1	1	1	1	1	1	77,77778
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	88,88889
7	1	1	1	0	1	0	1	0	1	66,66667
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
9	1	1	1	0	1	1	1	1	0	77,77778
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
11	1	1	0	1	1	0	1	0	1	66,66667
12	1	1	1	0	1	1	1	1	0	77,77778
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
14	1	0	1	1	1	1	1	1	0	77,77778
15	1	1	1	0	1	1	1	1	0	77,77778
16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
18	1	1	1	0	1	1	1	1	0	77,77778
19	0	1	1	0	1	1	1	1	0	66,66667
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100

Skala Besar

NO	Aspek yang dinilai dan jawaban									Niai (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	88,88889
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	88,88889
6	1	1	1	0	1	1	1	1	0	77,77778
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
8	1	0	1	1	1	1	1	1	0	77,77778
9	1	1	1	0	1	1	1	1	0	77,77778
10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
12	1	1	1	0	1	1	1	1	0	77,77778
13	1	1	1	0	1	1	1	1	0	77,77778
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
15	1	1	1	0	1	1	1	1	0	77,77778
16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
18	1	1	1	0	1	1	1	1	0	77,77778
19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	88,88889
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
22	1	0	1	1	1	1	1	1	1	88,88889
23	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
25	1	1	0	1	1	1	0	1	1	77,77778
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
27	1	1	1	0	1	0	1	1	1	77,77778
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
29	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
31	1	1	1	1	1	0	1	1	1	88,88889
32	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
34	1	0	1	1	1	1	1	1	1	88,88889
35	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
36	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
38	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889

NO	Aspek yang dinilai dan jawaban									Niai (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
39	0	1	1	1	0	1	1	1	0	66,66667
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
41	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
42	1	0	1	1	1	1	1	1	0	77,77778
43	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88,88889
44	1	1	1	1	1	1	1	1	0	88,88889
45	1	1	1	1	0	1	1	0	0	66,66667
46	1	1	1	1	1	1	1	1	0	88,88889
47	1	1	1	0	1	0	1	1	0	66,66667
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
49	1	1	1	0	1	1	1	1	0	77,77778
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100

**Lampiran 10. Dokumentasi**



**Dokumentasi lompat dasar *smash* tinggi 30 cm lebar 40 cm**



**Dokumentasi lompat dasar *smash* tinggi 30 cm lebar 40 cm**



Dokumentasi lompat dasar *smash* tinggi 30 cm lebar 40 cm

