



**PENGEMBANGAN PERMAINAN VOLTAK PASS 3 LAWAN 3 DALAM
MATA PELAJARAN PENJASORKES MATERI BOLA VOLI KELAS VIII
MTS MIFTAHUL KHOIROT BRANJANG UNGARAN
TAHUN 2018**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nuzul Basuki Kurniawan

128010196

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI FAKULTAS
KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS WAHID HASYIM
TAHUN 2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul : **“Pengembangan Permainan Voltak Pass 3
Lawan 3 Dalam Mata Pelajaran Penjasorkes Materi Bola Voli Kelas
VIII MTs Miftahul Khoirot Branjang Ungaran Tahun Ajaran
2017/2018”**

yang disusun oleh :

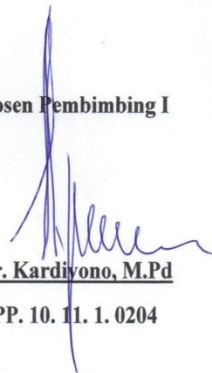
Nama : Nuzul Basuki Kurniawan

NIM : 12 801 0196

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II untuk
diajukan pada **Dewan Penguji Skripsi**

Semarang, 18 September 2018

Dosen Pembimbing I



Dr. Kardiyono, M.Pd

NPP. 10. 11. 1. 0204

Dosen Pembimbing II



Yudhi Purnama, M.Pd

NPP. 10.16.1.0364

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Permainan Voltak Pass 3 lawan 3 Dalam Mata Pelajaran Penjasorkes Materi Bola Voli Kelas VIII MTs Miftahul Khoiroh Branjang Ungaran Tahun 2018", yang disusun oleh :

Nama : Nuzul Basuki Kurniawan

NIM : 12.801.0196

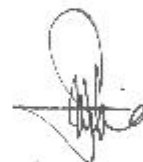
Program Studi : PJKR

Telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi di depan Dewan Penguji Skripsi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim pada tanggal 28 November 2018.

Ketua Penguji



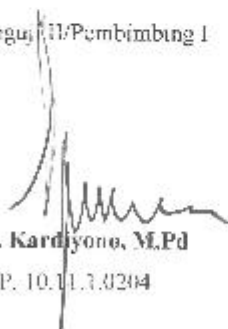
Penguji I



Lisya Sukiyandari, M.Pd

NPP. 10.11.1.0208


Penguji III/Pembimbing I



Dr. Kardiyono, M.Pd

NPP. 10.11.1.0204

Penguji III/Pembimbing II



Yudhi Purnama, M.Pd

NPP. 10.16.1.0364

PENGESAHAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana pendidikan, baik di Universitas Wahid Hasyim maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan masukan tim penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak dapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dalam disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Wahid Hasyim.

Semarang, 1 Januari 2019



Nuzul Basuki Kurniawan

NIM. 128010196

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Selalu bersyukur atas apa yang telah diberikan ALLAH SWT

Persembahan

Karya yang sederhana ini penulis persembahkan untuk :

- 1) Kepada Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan dan keberkahan.
- 2) Kedua orang tua saya Bapak Syukur dan Ibu Sri Indah Lestari sebagai pembimbing sejati yang telah memberikan do'a dan dukungan materil maupun moril.
- 3) Yang tersayang kedua adek saya Nur Setyaningsih dan Indah Fitriyana.
- 4) Kepala sekolah beserta Bapak Ibu guru MTs Miftahul Khoirot Branjang.
- 5) Yang saya hormati Bapak dan Ibu Dosen UNWAHAS khususnya dosen PJKR yang telah memberikan ilmu yang insyaallah bermanfaat dan berkah bagi saya.
- 6) Untuk seseorang yang selalu memberikan semangat, dukungan dan memotivasi (Mega Wati)
- 7) Mahasiswa PJKR angkatan 2012.

ABSTRAK

Nuzul Basuki Kurniawan. 2018. *“Pengembangan Permainan Voltak Pass 3 Lawan 3 dalam Mata Pelajaran Penjasorkes Materi Bola Voli Kelas VIII MTs Miftahul Khoirot Branjang Ungaran Tahun Ajaran 2018/2019”*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim Semarang. Pembimbing: (1) Dr. Kardiyono, M.Pd. (2) Yudhi Purnama, M.Pd. Kata Kunci: Pengembangan; Pembelajaran Bola Voli; Permainan *Voltak Pass 3 Lawan 3*.

Latar belakang penelitian ini adalah proses pembelajaran penjas yang tidak berjalan dengan baik. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana menghasilkan pengembangan model pembelajaran bolavoli melalui permainan *“voltak pass 3 lawan 3”* pada siswa kelas VIII MTs Miftahul Khoirot Branjang Ungaran tahun Ajaran 2018/2019 ? Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan permainan yaitu model permainan *“voltak pass 3 lawan 3”* dalam proses pembelajaran bolavoli pada siswa kelas VIII MTs Miftahul Khoirot Branjang Ungaran tahun Ajaran 2018/2019.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Brog & Gall: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan dari hasil observasi lapangan, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) evaluasi ahli yaitu menggunakan dua ahli penjas dan dua ahli pembelajaran penjas, serta uji coba skala kecil dengan menggunakan kuesioner dan lembar evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk awal, (5) uji coba lapangan skala besar, (6) revisi produk akhir setelah melakukan uji coba lapangan skala besar, (7) hasil akhir model permainan *voltak pass 3 lawan 3* pada siswa kelas VIII. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII. Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisisioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (dua ahli penjas dan dua ahli permainan), uji coba kelompok kecil (10 siswa), dan uji lapangan (30 siswa). Teknik analisis data yang digunakan adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa yang telah menggunakan produk .

Dari data hasil penelitian, data evaluasi ahli yaitu, ahli Permainan 1 (satu) 4,2 (baik), ahli permainan 2 (dua) 4,25 (sangat baik) dan dari ahli pembelajaran 1 (satu) 4,6 (sangat baik), ahli pembelajaran 2 (dua) 4,7 (sangat baik). Kemudian uji coba skala kecil didapat hasil kuesioner rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 4,7 (sangat baik). Sedangkan untuk uji coba lapangan skala besar dari hasil kuesioner rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 4,8 (sangat baik). Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model permainan *“voltak pass 3 lawan 3”* ini dapat diterapkan untuk siswa kelas VIII MTs Miftahul Khoirot Branjang Ungaran.

Permainan *voltak pass 3 lawan 3* layak dapat digunakan sebagai pembelajaran bolavoli kelas VIII MTs Miftahul Khoirot. Model pembelajaran permainan *voltak pass 3 lawan 3* sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan bolavoli untuk siswa SMP atau MTs

ABSTRACT

Nuzul Basuki Kurniawan. 2018. "Development of Voltak Pass 3 Opponent 3 Game in Penjasorkes Subjects of Class VIII Volleyball Material MTs Miftahul Khoirot Branjang Ungaran Academic Year 2018/2019" ". Essay. Department of Physical Education Health and Recreation Faculty of Teacher Training Education Wahid Hasyim University Semarang. Advisor: (1) Dr. Kardiyono, M.Pd. (2) Yudhi Purnama, M.Pd. Keywords: Development; Volleyball Learning; Voltak Pass 3 game opponent 3.

The background of this research is the process of learning physical education that does not work well. The problem in this study is how to produce the development of volleyball learning models through the game "voltak pass 3 versus 3" on the eighth grade students of MTs Miftahul Khoirot Branjang Ungaran the 2018/2019 school year? This study aims to produce game development, namely the game model "voltak pass 3 versus 3" in the volleyball learning process in class VIII MTs Miftahul Khoirot Branjang Ungaran Academic Year 2018/2019.

This research method is development research that refers to the development model of Brog & Gall: (1) conducting product analysis that will be developed from the results of field observations, (2) developing the initial product form, (3) expert evaluation using two penjas experts and two physical education learning experts, as well as small-scale trials using questionnaires and evaluation sheets which are then analyzed, (4) initial product revisions, (5) large-scale field trials, (6) final product revisions after conducting large-scale field trials, (7) the final result of the 3-by-3 volt pass game model on class VIII students. The population of this study was class VIII students. Data in the form of results of assessment of product quality, suggestions for product improvement, and results of filling out questionnaires by students. Data collection was carried out using questionnaires obtained from expert evaluation (two penjas experts and two game experts), small group trials (10 students), and field tests (30 students). The data analysis technique used is the cognitive, affective and psychomotor aspects of students who have used the product.

From the results of the research data, expert evaluation data namely, experts Games 1 (one) 4.2 (good), game experts 2 (two) 4.25 (very good) and from learning experts 1 (one) 4.6 (very good) , learning experts 2 (two) 4.7 (very good). Then small-scale trials obtained the results of the questionnaire on the average percentage of the appropriate answer choices 4.7 (very good). As for the large-scale field trials from the results of the questionnaire the average percentage of the appropriate answers is 4.8 (very good). Based on the results of the above research, it can be concluded that this "voltak pass 3 versus 3" game model can be applied to class VIII students of MTs Miftahul Khoirot Branjang Ungaran.

A decent 3 to 3 volt pass game can be used as a learning class VIII volleyball MTs Miftahul Khoirot. The volley pass 3 versus 3 game learning model as a product that has been produced from this study can be used as an alternative for delivering volleyball game learning material for junior high school or MTs students.

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan penulis dalam penyelesaian skripsi ini juga atas bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak, dengan rasa rendah hati penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat :

1. Prof Dr H Mahmutarom, S.H., M.H. Rektor Universitas Wahid Hasyim yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh studi di PJKR FKIP UNWAHAS.
2. Dr. Kardiyono, M.Pd Dekan FKIP dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh studi di PJKR FKIP UNWAHAS.
3. Yudhi Purnama, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga terselesaikan penyusunan proposal skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen FKIP UNWAHAS yang telah memberikan bekal pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini.
5. Kepala Sekolah dan Guru Penjasorkes MTs Miftahul Khoirot Ungaran yang telah memberikan izin dan bantuan untuk mengadakan penelitian.

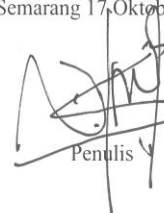
6. Para siswa dan siswi MTs Miftahul Khoirot Ungaran khususnya kelas VIII yang telah bersedia sebagai sampel dalam penelitian.



7. Bapak dan Ibu serta adikku yang telah memberikan semangat, kasih sayang dan dukungan kepada penulis. Terimakasih atas segalanya.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, atas bantuan dan kerja sama yang telah diberikan dalam penelitian ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan sesuai dengan kebaikan yang telah mereka berikan selama ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di masa depan. Akhirnya peneliti berharap semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca semua.

Semarang 17, Oktober 2018



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PENGESAHAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pendidikan Jasmani.....	11
2.2 Pembelajaran.....	14
2.3 Prinsip Dasar Pengembangan Modifikasi Permainan dan Olahraga.....	16
2.4 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak SMP/MTs.....	19
2.5 Permainan Bola Voli.....	20
2.6 Permainan Voltak Pass 3 Lawan 3.....	33
2.7 Kajian Penelitian yang Relevan.....	38

2.8 Kerangka Berfikir	41
-----------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan	44
------------------------------	----

3.2 Prosedur Pengembangan	46
---------------------------------	----

3.2.1 Analisis Kebutuhan	47
--------------------------------	----

3.2.2 Pembuatan Produk Awal	47
-----------------------------------	----

3.2.3 Uji Coba Produk	48
-----------------------------	----

3.2.4 Desain Uji Coba	48
-----------------------------	----

3.2.5 Subjek Coba	51
-------------------------	----

3.2.6 Instrumen Pengumpulan Data	51
--	----

3.2.7 Teknik Analisis Data	53
----------------------------------	----

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	54
-----------------------------	----

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan	54
-------------------------------------	----

4.1.2 Diskriptif Draf Produk Awal	55
---	----

4.1.3 Validasi Ahli	56
---------------------------	----

4.1.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil	56
4.1.5 Data Uji Coba Kelompok Besar.....	59
4.2 Penyajian Data Uji Coba	60
4.2.1 Data Validasi Ahli Pembelajaran I	60
4.2.2 Data Validasi Ahli Pembelajaran II	67
4.2.3 Data Validasi Ahli Permainan I	71
4.2.4 Data Validasi Ahli Permainan II	76
4.3 Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Permainan I	80
4.3.1 Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Permainan II	84
4.4 Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I	88
4.4.1 Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II	91
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	95
5.2 Keterbatasan Hasil Penelitian	95
5.3 Implikasi Hasil Penelitian	95
5.4 Saran	96



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Lapangan Bola Voli	21
2.2 Bola Voli	22
2.3 Servis Atas	24
2.4 Servis Bawah	25
2.5 Pasing Atas.....	26
2.6 Pasing Bawah.....	28
2.7 Smesh.....	30
2.8 Blok	31
2.12 Lapangan Voltak Pass 3 Lawan 3	36
3.1 Prosedur Penelitian	50
4.1 Kualitas Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	57
4.3 Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Pembelajaran I	64
4.4 Kualitas Produk Pembelajaran Hasil Validasi Pembelajaran II.....	70
4.5 Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Permainan I.....	76
4.6 Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Permainan II	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perbedaan permainan bola voli dan permainan voltak	37
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	38
2.3 Kerangka Berfikir	42
2.4 Pengembangan Pembelajaran Model Permainan Bola Voli	42
3.3 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa	52
3.4 Klasifikasi Persentase	53
4.1 Kualitas Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil	57
4.2 Kualitas Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar	59
4.3 Skor Aspek Tampilan dari Ahli Pembelajaran I	60
4.4 Skor Aspek Pembelajaran dari Ahli Pembelajaran I	62
4.5 Skor Aspek Media dari Ahli Pembelajaran I	63
4.6 Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I	64
4.7 Saran Perbaikan dari Ahli Pembelajaran I dan Revisi	65

4.8 Aspek Tampilan dari Ahli Pembelajaran II	66
4.9 Aspek Pembelajaran dari Ahli Pembelajaran II.....	67
4.10 Skor Aspek Media dari Ahli Pembelajaran II.....	68
4.11 Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II	70
4.12 Saran Perbaikan dari Ahli Pembelajaran II dan Revisi	70
4.13 Skor Aspek Tampilan dari Ahli Permainan I	72
4.14 Skor Aspek Pembelajaran dari Ahli Permainan I.....	73
4.15 Skor Aspek Media dari Ahli Permainan I	74
4.16 Kualitas Produk Media Pembelajaran Validasi Ahli Permainan.....	76
4.18 Skor Aspek Tampilan dari Ahli Permainan II.....	77
4.19 Skor Aspek Pembelajaran dari Ahli Permainan II	79
4.20 Skor Aspek Media dari Ahli Permainan II.....	79
4.21 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Permainan I	81
4.22 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahi Permainan I	82
4.23 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Media oleh Ahli Permainan I.	83
4.24 Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Permainan	83

4.25	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Permainan II.....	84
4.26	Distribusi Frekuensi Aspek Pembelajaran oleh Ahli Permainan II....	85
4.27	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Media oleh Ahli Pembelaja II.	86
4.28	Kualitas Produk Media Pembelajaran Validasi Ahli Permainan I	86
4.29	Kualitas Produk Media Pembelajaran Validasi Ahli Permainan II....	87
4.31	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Perma I ..	88
4.32	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Pembelajaran I.....	89
4.33	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Media oleh Ahli Pembelajaran I.....	90
4.34	Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I.....	91
4.35	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Pembelajaran.....	92
4.36	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Pembelajaran II.....	93
4.37	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Media oleh Ahli Pembelajaran II.....	94
4.38	Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi	100
2. Surat Izin Penelitian	101
3. Surat Keterangan Observasi	102
4. Kuisisioner Siswa	103
5. Kuisisioner Ahli Pembelajaran	106
6. Kuisisioner Ahli Permainan.....	112
7. Data Uji Coba Kelompok Besar N(30).....	118
8. Data Uji Coba Kelompok Kecil N(10).....	122
9. Data Uji Coba Kelompok Kecil N10 Aspek Psikomotor	124
10. Data UjicobaKlompok Kecil N (10) Aspek Afektif	125
11. Data Ujicoba Klompok Kecil N (10) aspek Kognitif.....	126
12. Data Uji Coba Kelompok Besar N(30) Aspek Psikomotor	127
13. Data Uji Coba Kelompok Besar N(30) Aspek Afektif	128
14. Data Uji Coba Kelompok Besar N(30) Aspek Kognitif	130
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	132
16. Dokumentasi	141

