

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Pengembangan Model

Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu penemuan, pembuktian dan pengembangan. Penemuan berarti data yang yang diperoleh dari penelitian itu adalah data yang betul-betul baru yang sebelumnya belum pernah diketahui. Sedangkan pembuktian berarti data yang diperoleh itu digunakan untuk pembuktian adanya keragu-raguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu. Dan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.¹ Keragu-raguan tersebut terjadi karena adanya kondisi yang tidak sesuai dengan harapan sehingga perlu dilakukan penelitian.

Setelah dilakukan penelitian diharapkan ditemukannya solusi-solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada. Selain itu perlu adanya pengkajian ulang dan memberikan perlakuan langsung agar masalah yang ada tidak terulang lagi. Penelitian dan pengembangan harus terus dilakukan demi terciptanya situasi yang di harapkan.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) h. 3.

Ada beberapa bentuk jenis penelitian, kualitatif, kuantitatif, dan penelitian pengembangan. Dari beberapa jenis penelitian tersebut yang akan digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut.² Maka dalam penelitian pengembangan ini diperlukan pengkajian dan pengujian agar produk yang sudah dikaji dan diuji dapat di pergunakan oleh masyarakat luas.

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall 1983 adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.³ Dijelaskan pada pengertian tersebut bahwa penelitian pengembangan setelah produk dikembangkan perlu adanya uji coba sesuai dengan produk yang dikembangkan. Setelah uji coba dilakukan maka

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) h. 297.

³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2013) h. 223.

harus dilakukannya revisi agar produk tersebut mampu dikembangkan lagi sehingga dapat digunakan.

Berdasarkan uraian di atas penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang berguna untuk menghasilkan produk atau menguji keefektifan produk dengan langkah-langkah secara siklus dan pengembangan produk dapat dilakukan dengan uji coba sesuai dengan latar produk tersebut lalu dilakukannya revisi setelah uji lapangan. Dan diharapkan produk tersebut mampu dipergunakan dimasyarakat luas.

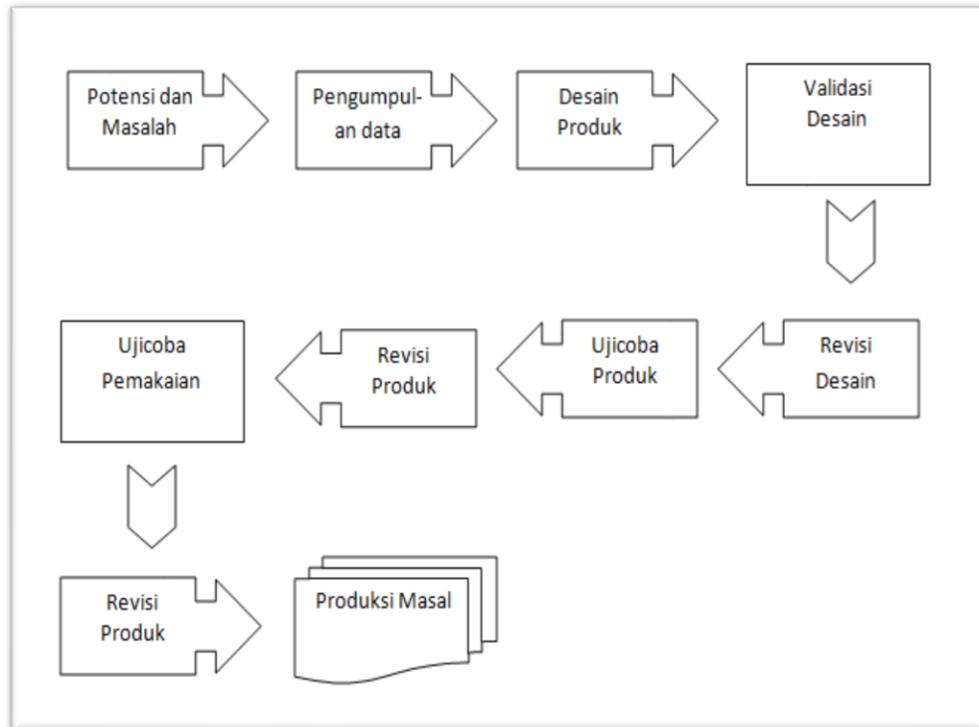
B. Konsep Model Yang Dikembangkan

Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan sebuah produk baru yang dihasilkan melalui tahapan-tahapan pengembangan dengan melihat masalah-masalah yang ada dalam kehidupan bermasyarakat maupun pendidikan sebagai sumbernya. Guna menciptakan suatu produk yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Salah satu metode penelitian dan pengembangan yang digunakan sebagai acuan proses pembuatan produk dengan berupa tahapan-tahapannya sebagai berikut :

1) Model Borg & Gall

Dalam buku Sugiyono, Menurut Borg & Gall, langkah-langkah penelitian dan pengembangan sebagai berikut : (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6)

ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) ujicoba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal⁴. Dengan gambar seperti dibawah ini:



Gambar 2. Perencanaan Pengembangan Model Borg & Gall Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D (Bandung, Alfabeta, 2011), h.298

Penjelasan dari langkah-langkah model Borg & Gall adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah terjadi karena apa yang terjadi tidak sesuai dengan yang diinginkan. Karena masalah yang terjadi peneliti ingin

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) h. 297

melakukan penelitian untuk mencari solusi. Agar masalah yang ada dapat diselesaikan dan potensi yang ada dapat berkembang secara maksimal.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk membuat suatu perencanaan atau desain dan sebagai modal awal sebagai peneliti untuk menentukan cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.

3. Desain Produk

Desain produk merupakan suatu alat yang nantinya diterapkan dilapangan. Yang masih berupa gambaran peneliti sebelum dicoba dan diterapkan. Produk yang di desain haruslah tepat guna dan sesuai dengan situasi yang ada.

4. Validasi Desain

Validasi desain berguna untuk mengetahui apakah desain yang dibuat dapat digunakan atau tidak. Dengan bahan pertimbangan keamanan, dan tepat sasaran. Validasi ini juga untuk mengetahui apakah desain yang dibuat sebelumnya sudah digunakan. Validasi ini dinilai oleh pakar atau ahli dibidangnya. Desain yang sudah di validasi dapat dicoba untuk digunakan.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk di validasi maka dilakukan perbaikan desain. Perbaikan desain berguna agar desain yang telah dibuat dan di validasi diperiksa kekurangan dan kelebihan. Agar kekurangan yang ada dapat diperbaiki dan kelebihan dapat di tingkatkan lagi.

6. Uji Coba Produk

Desain produk tidak bisa langsung digunakan tetapi harus diuji coba sebelumnya. Uji coba produk berguna untuk menguji produk yang akan dihasilkan. Selain itu uji coba dilakukan salam bentuk simulasi untuk melihat langsung seberapa efisien dan efektif desain produk yang sudah dibuat, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah desain yang telah dibuat lebih baik dari yang sebelumnya atau sebaliknya.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba, dilakukan revisi produk pada bagian bagian yang kurang pada produk. Produk yang telah direvisi nantinya akan diuji coba lagi kedalam *sampel* besar. Revisi produk ini melihat apakah ada peningkatan setelah diuji coba dikelompok kecil.

8. Ujicoba Pemakaian

Ujicoba pemakaian dilakukan dalam *sampel* besar. Dalam ujicoba pemakaian ini produk diuji pada sampel yang lebih banyak. Apabila setelah produk diujicobakan dan masih mengalami masalah, maka akan dievaluasi dan diperbaiki lagi. Sehingga produk yang sudah jadi nanti dapat dipergunakan dengan baik dan tepat sasaran.

9. Revisi Produk

Setelah uji coba pemakaian dilakukan Revisi produk guna melihat masih adakah kekurangan dalam produk tersebut. jika ada maka harus diperbaiki. Produk harus selalu dievaluasi guna meningkatkan kinerja dari produk. Dengan dilakukannya revisi maka suatu produk akan menjadi lebih efektif dan efisien.

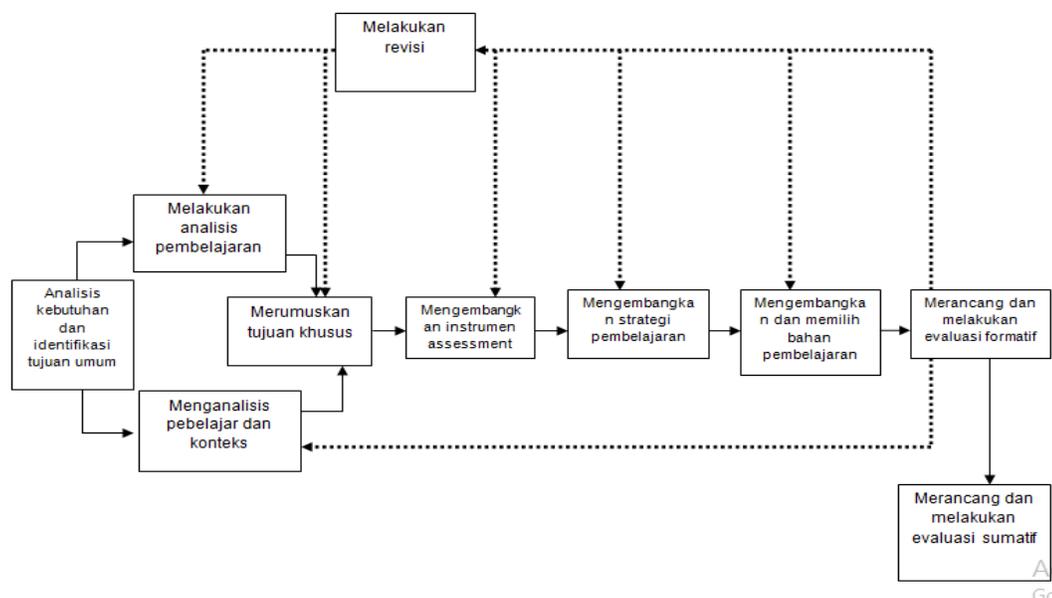
10. Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produksi masal dapat dilakukan setelah produk sudah layak serta sudah diuji coba dan efektif untuk diproduksi secara masal. Produk yang sudah dibuat diharapkan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah masalah yang ada dan meningkatkan potensi-potensi secara maksimal.

2) Model Dick and Carey

Model Dick and Carey adalah salah satu dari model prosedural. Dimana model yang harus mengikuti langkah-langkah yang ada. Model ini menjelaskan langkah-langkah yang saling berhubungan satu sama lain.

Langkah-langkah Desain Pembelajaran menurut Dick and Carey adalah sebagai berikut: (1) Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran; (2) Melaksanakan analisis Pembelajaran; (3) Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa; (4) merumuskan tujuan performansi; (5) Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan; (6) Mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran; (8) Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; (9) Merevisi bahan pembelajaran; dan (10) Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.⁵



Gambar 1. Model dick & carey

Sumber: Dick and Carey, Louc Carey. *The Systematic Design of Intruction*.

(Boston: Pearson: 2005). H.83

⁵ Dick Walter, Louc Carey. *The Systematic Desain of Intruction*. (Boston: Pearson, 2005), h.83.

Langkah-langkah model Dick & Carey tersebut dapat dijelaskan dalam pengembangan model pembelajaran teknik *Passing* atas adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Tujuan (*Identify Instructional Goals(s)*).

Tahap awal model ini adalah menentukan apa yang diinginkan agar siswa dapat melakukannya ketika mereka telah menyelesaikan program instruksional. Tujuan instruksional mungkin dapat diturunkan dari daftar tujuan, dan analisa kinerja (*performance analysis*), dari penilaian kebutuhan (*need assessment*), dari pengalaman praktis dengan kesulitan siswa, dari analisis orang-orang yang melakukan pekerjaan (*job analysis*), atau dari persyaratan lain untuk instruksi baru.

2. Melakukan Analisis Instruksional (*Conduct Instructional Analysis*)

Langkah ini, pertama mengklarifikasi tujuan pembelajaran, menentukan langkah demi langkah apa yang dilakukan orang ketika mereka melakukan tujuan tersebut (mengenali keterampilan bawaan/*subordinat*). Langkah terakhir dalam proses analisis instruksional adalah untuk menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dikenal sebagai perilaku masukan (*entry behavior*), yang diperlukan siswa untuk dapat memulai instruksional. Peta konsep akan menggambarkan hubungan diantara semua keterampilan yang telah diidentifikasi.

3. Analisis Siswa dan Lingkungan (*Analyze Learners and Contexts*)

Langkah ini, dilakukan analisis siswa, analisis konteks di mana mereka akan belajar, dan analisis konteks di mana mereka akan menggunakannya. Keterampilan siswa, pilihan, dan sikap yang telah dimiliki akan digunakan untuk merancang strategi instruksional.

4. Merumuskan Tujuan Performansi (*Write Performance Objectives*)

Pernyataan-pernyataan tersebut berasal dari keterampilan yang diidentifikasi dalam analisis instruksional, keterampilan yang harus dipelajari, kondisi di mana keterampilan yang harus dilakukan, dan kriteria yang sukses.

5. Pengembangan Tes Acuan Patokan (*Develop Assessment Instruments*)

Langkah ini mengembangkan butir-butir penilaian yang sejajar (tes acuan patokan) untuk mengukur kemampuan siswa seperti yang diperkirakan dari tujuan. Penekanan utama berkaitan diletakan pada jenis keterampilan yang digambarkan dalam tujuan dan penilaian yang diminta.

6. Pengembangan Siasat Instruksional (*Develop Instructional Strategy*)

Bagian-bagian siasat instruksional menekankan komponen untuk mengembangkan belajar siswa termasuk kegiatan prainstruksional, prestasi isi, partisipasi siswa, penilaian, dan tindak lanjut kegiatan.

7. Pengembangan atau Memilih Material Instruksional (*Develop and Select Instructional Materials*).

Bahan instruksional termasuk segala bentuk instruksional seperti panduan, modul, *overhead* transparansi, kaset video, komputer berbasis multimedia, dan halaman web untuk instruksional jarak jauh.

8. Merancang dan Melaksanakan Penilaian Formatif (*Design and Conduct Formatif Evaluation of Instruction*).

Ada tiga jenis evaluasi formatif yaitu penilaian satu-satu, penilaian kelompok kecil, dan penilaian uji lapangan. Setiap jenis penilaian memberikan informasi yang berbeda bagi perancang untuk digunakan dalam meningkatkan instruksional. Teknik serupa dapat diterapkan pada penilaian formatif terhadap bahan atau instruksional di lapangan.

9. Revisi Instruksional (*Revise Instruction*)

Strategi instruksional ditinjau kembali dan akhirnya semua pertimbangan ini dimasukkan ke dalam revisi instruksional untuk membuatnya menjadi alat instruksional yang lebih efektif.

10. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif (*Design and Conduct Summative Evaluation*)

Hasil-hasil dari perangkat di atas dijadikan dasar untuk menulis perangkat yang dibutuhkan. Hasil perangkat selanjutnya divalidasi dan diujicobakan di lapangan dengan evaluasi sumatif.

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan model pembelajaran dengan menggunakan model Dick and Carey, antara lain: (1) pada awal proses pembelajaran siswa mengetahui dan mampu melakukan hal-

hal yang berkaitan dengan materi, (2) adanya pertautan antara tiap komponen khususnya strategi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dikehendaki, (3) menerangkan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam perencanaan desain pembelajaran.

3) Model Four-D

Metode pengembangan dengan menggunakan pendekatan pengembangan model 4D (*Four-D Model*) mempunyai beberapa tahapan. Menurut Triatno, secara garis besar keempat tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut. Tahapan model pengembangan meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*).⁶

Tahap pendefinisian (*define*) adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu: (a) analisis ujung depan, (b) analisis pengajar, (c) analisis ahli, (d) analisis konsep, dan (e) perumusan tujuan pembelajaran.

Perencanaan (*Design*), tujuan tahap ini adalah menyiapkan perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah, yaitu. (a) penyusunan tes

⁶ Triatno, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Surabaya: Prestasi Pustaka, 2007), h.65

acuan patokan, merupakan langkah awal menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*.

Pengembangan (*Develop*) tujuan tahap ini adalah menghasilkan model pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini meliputi: (a) validasi model oleh pakar diikuti dengan revisi, (b) simulasi yaitu kegiatan mengoperasionalkan rencana pembelajaran, dan (c) uji coba terbatas dengan siswa sesungguhnya. Hasil tahap (b) dan (c) digunakan sebagai revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan siswa yang sesungguhnya.

Penyebaran (*Disseminate*) pada tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di sekolah lain, atau oleh pengajar yang lain. Tujuan lain adalah untuk menguji efektivitas penggunaan model didalam pembelajaran

C. Kerangka Teoretik

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses-proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik agar belajar dengan baik. Sedangkan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁷

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, tehnik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, disiplin, bertanggung jawab) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi dan sosial.⁸

Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang tentunya tidak akan sama dengan individu lain. Banyak faktor yang memberikan

⁷ Samsudin, *Perencanaan Pengajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, (Jakarta: FIK UNJ, 2017) h. 52

⁸ Rusli dkk, "Upaya Peningkatan Kemampuan Passing Bawah Bola Voli Mini Melalui Modifikasi Media Pembelajaran Bola Plastik Pada Siswa Kelas IV SDN 44 Segarau Parit Tebas", *Jurnal Pendidikan Jasmani*, November 2013, h, 2

kontribusi sehingga seorang individu terdorong untuk belajar sunngguh-sungguh dan mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini berkaitan dengan kemampuan pendidik untuk membuat suasana pembelajaran menjadi kondusif, nyaman, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dari siswa atas materi yang diajarkan. Perencanaan yang sangat matang sebelum melaksanakan pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Perencanaan merupakan salah satu proses , atau mengubah suatu keadaan untuk mencapai maksud yang dituju oleh perencanaan atau oleh orang atau badan yang diwakili oleh perencanaan itu.⁹

Penyusunan perencanaan pembelajaran harus menyesuaikan dengan kondisi peserta didik , lingkungan sekolah dan sarana dan prasana yang ada sehingga pendidik dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokkan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran .¹⁰

⁹ Samsudin dan Oman Unju Subandi, *Perencanaan Pengajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, (Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragan Universitas Negeri Jakarta) h.4

¹⁰ Yuniawan Alif Edo, Heny setyawati, Cahyo Yuwono, “*Modifikasi Model Pembelajaran Bola Voli Melalui Permainan Bola Voli Mini Berlapis*”. Jurnal pendidikan Jasmani. September 2012. h. 186

Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus berpusat pada guru tetapi pada siswa.¹¹ Model pembelajaran diperlukan seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar. Bukan hanya sebatas strategi atau metode mengajar, model mengajar memiliki arti yang lebih luas dari itu. Model mengajar meliputi aspek dalam pembelajaran, baik sesudah atau sebelum pembelajaran. Model pembelajaran mempunyai makna yang luas dari pada strategi, metode atau prosedur pengajaran. Model pembelajaran memiliki karakteristik umum yang dapat dikenal seperti :

1. Prosedur yang ilmiah. Model pembelajaran bukanlah suatu gabungan fakta yang rancu, tetapi suatu prosedur yang sistematis untuk mengubah perilaku siswa dan berlandaskan suatu asumsi tertentu.
2. Hasil belajar yang spesifik. Setiap model pembelajaran memerinci hasil belajar berdasarkan perilaku siswa yang dapat diamati. Perbuatan apa yang akan ditunjukkan siswa setelah mengalami pembelajaran dirinci secara lebih nyata, terukur dan teramati.
3. Lingkungan yang dispesifikkan. Setiap model pembelajaran merinci secara tegas kondisi lingkungan dimana respons siswa hendak diamati.

¹¹ Samsudin dan Sudarso, *Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. (Jakarta : FIK UNJ) H 40

4. Kriteria tingkah laku. Model pembelajaran selalu merinci kriteria pelaku yang diharapkan dari siswa, membatasi hasil belajar siswa yang bersifat perilaku yang diharapkan nampak pada siswa setelah menyelesaikan pengajaran tertentu.

5. Pelaksanaan yang di spesifikkan. Semua model memerinci mekanisme reaksi dan interaksi siswa dalam suatu lingkungan tertentu.¹²

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu serangkaian kegiatan yang didalamnya terjadi proses belajar dan interaksi antara peserta didik yang didukung dengan sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang mempermudah proses transfer ilmu dan pengetahuan.

2. Pendidikan Jasmani

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilalarkan secara sistematis.

¹² Samsudin dan Oman Unju Subandi, *Perencanaan Pengajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, (Jakarta: FIK UNJ, 2017) h.54

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Selain itu pendidikan jasmani merupakan suatu usaha pendidikan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial.¹³

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan, kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila.¹⁴

Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam menjaga siswa untuk tetap berolahraga. Dalam berolahraga tidak hanya tubuh yang bergerak dan otot-otot saja yang bekerja tetapi juga siswa diajak untuk berpikir kritis dengan

¹³ Samsudin, *Azas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*, (Jakarta : FIK UNJ, 2016) h.6

¹⁴ Samsudin dan Sudarso, *Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, (Jakarta: FIK UNJ) h. 41

tempo yang berubah-ubah sehingga mental dan kognitif siswa dapat berkembang.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan pendidikan jasmani yaitu aktifitas jasmani yang dilakukan oleh siswa di lingkungan sekolah dalam bentuk permainan atau olahraga yang memerlukan otot dan pikiran untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan.

3. Hakikat Bola Voli

Pada tahun 1895, William G. Morgan seorang guru pendidikan jasmani *Young Man Christian Association* (YMCA, di Kota Holyoke negara bagian Massachusetts, mencobakan permainan memukul bola menyeberang diatas net yang mula-mula hanya bertujuan untuk olahraga rekreasi di dalam lapangan yang tertutup(Indoor).

Morgan menggunakan net tenis yang ia gantungkan setinggi 2,16 meter dari lantai. Selanjutnya sebagai bola di pakai bagian dalam bola basket. Bola itu dipantulkan secara terus menerus melewati atas net, jadi bola tidak boleh menyentuh lantai (harus di voli). Nama yang diberikan pada permainan baru itu adalah "*Mononette*".

Morgan kemudian menulis kepada A.G. Spalding & Brothers, suatu perusahaan industri alat-alat olahraga agar dibuatkan bola sebagai percobaan. Tidak lama kemudian permainan didemonstrasikan di depan ahli-ahli springfield Massachusetts, dan atas anjuran dokter Alfred T. Halsted anggota dari YMCA Colletge setelah melihat bahwa dasar yang dipergunakan dalam

permainan “Mononette” adalah “Mem-Voli” bola atau memukul-mukul bola hilir mudik di udara maka permainan Mononette ini kemudian dirubah menjadi “*vollyball*” permainan ini cepat meluas karena di gemari oleh masyarakat.¹⁵

Permainan bola voli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa baik wanita maupun pria. Kegunaan permainan bola voli akan baik bila jasmani dan rohani saling kait mengait di dalam gerakan-gerakan bermain, jiwa/mental sebagai pendorong utama untuk menggerakkan kemampuan yang telah dimiliki.¹⁶

Teknik dasar dalam bola voli harus dikuasai oleh semua pemain bola voli karena semua itu merupakan satu kesatuan yang utuh agar permainan dapat dimainkan dengan baik. Teknik dasar tersebut diantaranya adalah: 1. Servis (*service*), 2. *Passing* atas 3. *Passing* bawah, 4. *Passing* atas (*spike*), 5. Bendungan (*block*).

Dalam permainan bola voli setiap regu dapat melakukan 3 kali sentuhan, dan tidak dapat dilakukan oleh satu orang secara berturut-turut sebanyak 2 kali atau lebih. Permainan di mainkan dengan berusaha menjatuhkan bola di daerah lapangan lawan. Syarat mendapatkan point bola jatuh di daerah lapangan lawan dan tidak melakukan pelanggaran, karena jika melakukan pelanggaran maka point langsung di berikan ke pihak lawan. Permainan bola

¹⁵ Samsudin, *Teori dan Praktek Bola Voli*, (Jakarta: FIK UNJ, 2007), h.2

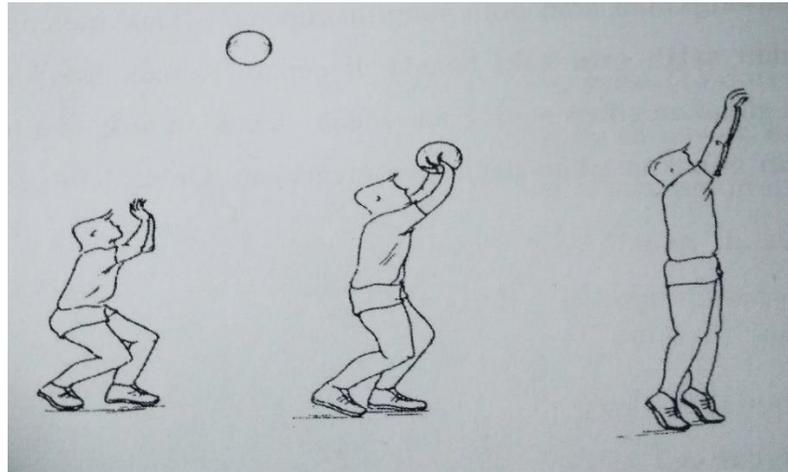
¹⁶ Siwara Gede Agus. “ Model Koperatif TAI Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Passing Bola Voli”. *Jurnal Penjaskes*.2013, h. 4

voli sekarang dikenal tidak hanya sebagai olahraga yang memerlukan banyak tenaga, tetapi juga sebagai kegiatan untuk rekreasi. Saat ini, olahraga bola voli dimainkan oleh hampir seluruh negara di dunia. Permainan bola voli dimainkan oleh dua regu yang saling berlawanan, dengan 6 orang pemain setiap regunya.¹⁷ Olahraga bola voli juga dapat dimainkan oleh beberapa pemain, dari yang berjumlah dua orang (voli pantai), sampai dengan enam orang.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bola voli merupakan olahraga yang dimainkan dengan 6 orang atau lebih tiap regunya dengan saling berusaha menjatuhkan bola di lapangan lawan untuk mendapatkan point.

4. Passing Atas Bola Voli

¹⁷ Tuti Sarwita. "Survei Penguasaan Pukulan Smash Bola Voli Pada Club Ivomag V.C". *Jurnal Penjasrek*. Oktober 2018,h. 98



Gambar : Teori dan praktek bola voli Samsudin, (Jakarta: FIK UNJ, 2019)
h. 44

Passing atas merupakan salah satu teknik yang ada dalam bola voli. Teknik ini digunakan pada saat bola setinggi dada sampai melebihi kepala, jika bola masih setinggi dada maka dapat menggunakan *passing* bawah. Dalam penggunaannya *passing* atas lebih banyak menggunakan lengan, tangan dan jari-jari, oleh sebab itu untuk mendapatkan hasil *passing* atas yang baik memerlukan kekuatan lengan, tangan, dan jari-jari tangan.

Pada umumnya *passing* atas digunakan untuk mengumpan dan *passing* atau mengoper pada rekan satu regu perbedaannya hanya terletak pada tujuan dari masing masing teknik tersebut. *Passing* lebih ditekankan untuk menerima dan mengoper bola ke teman seregunya, sedangkan umpan lebih ditujukan untuk mengumpan bole ke spikernya sehingga dapat dilakukan

serangan diatas dekat net.¹⁸ Diantara kedua teknik ini berbeda tujuan sebagaimana di sebutkan di atas, *passing* dilakukan lebih banyak sebagai persiapan umpan sedangkan umpan dilakukan lebih banyak sebagai persiapan serangan.¹⁹ selain itu *passing* atas juga dapat digunakan sebagai mengatur tempo serangan yang dibuat dalam bentuk variasi serangan cepat dan variasi serangan lambat. Pengaturan irama permainan adalah Strategi untuk memenangkan pertandingan. Untuk manfaat *passing* atas dalam permainan bolavoli, adalah sebagai berikut: (1) Memudahkan kawan untuk menyelesaikan serangan atau *Passing* Atas, (2) Untuk mengatur irama permainan, (3) Untuk mengatur irama serangan atau *Passing* Atas, (4) Mempermudah teman untuk mendapatkan bola dalam permainan, dan (5) Sebagai salah satu teknik dalam melakukan *passing*.²⁰

Teknik ini dapat dilakukan saat bola melayang tinggi melebihi dada sampai atas kepala. Teknik ini memerlukan kekuatan otot lengan, tangan dan otot jari-jari tangan. Dalam teknik pelaksanaan *passing* atas, jari-jari tangan adalah kunci keberhasilan pemain untuk melakukan *passing* atas secara benar dan baik. *Passing* atas yang baik dan tepat akan memberikan kemudahan bagi temannya dalam meminkan bola atau melakukan serangan sehingga hasilnya

¹⁸ Samsudin, *Teori dan Praktek Bola Voli*. Jakarta: FIK UNJ 2017. h. 84

¹⁹ Samsudin, *Teori dan Praktek Bola Voli*. Jakarta: FIK UNJ 2019. h. 42

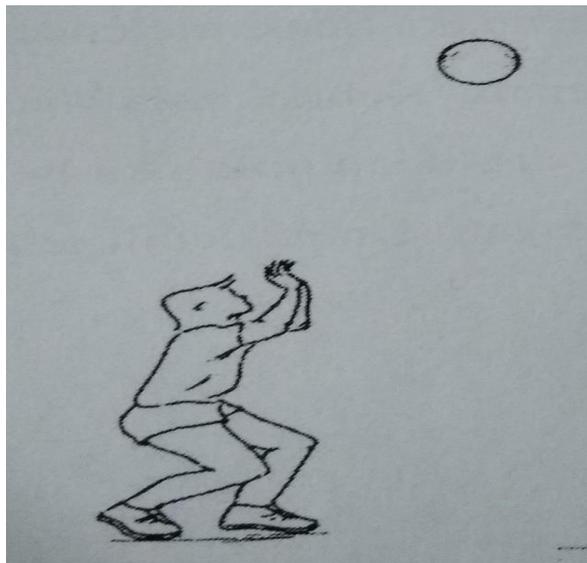
²⁰Henry Dicko Fernandi, "Kemampuan *Passing* Atas Siswa Putra Peserta Ekstrakurikuler Bola Voli SMA N I Kesesi Kabupaten Pekalongan". Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 2013, h. 15

leih sempurna. Untuk dapat melakukan passing atas dengan baik dan benar, pemain harus menguasai teknik gerakan dengan benar.

Kemampuan untuk menguasai teknik dasar passing atas dalam permainan bola voli, pada dasarnya merupakan suatu kemampuan yang diperoleh melalui latihan dan terus melakukan banyak pengulangan gerak sehingga terjadi otomatisasi gerakan. Tidak mudah dalam melakukan *passing* atas. Dalam pelaksanaannya passing atas memiliki beberapa tahapan-tahapan yang harus dilakukan agar mendapatkan keserasian gerak dan hasil passing atas yang baik.

Menurut Samsudin langkah-langkah melakukan passing atas adalah sebagai berikut :

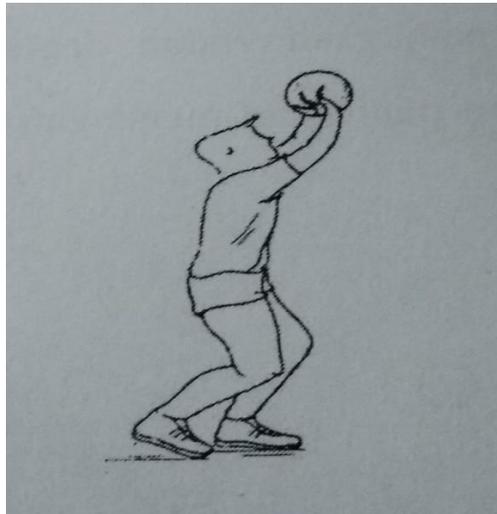
1) Sikap Permulaan



Gambar : Teori dan praktek bola voli Samsudin, (Jakarta: FIK UNJ, 2019)
h. 44

Ambil posisi normal yaitu: kedua kaki berdiri selebar dada , berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan, lutut ditekuk dengan badan merendah tempat badan secepat mungkin di bawah bola, dengan kedua tangan diangkat lebih tinggi dari dahi, dan jari-jari tangan terbuka lebar membentuk cekungan seperti setengah lingkaran.

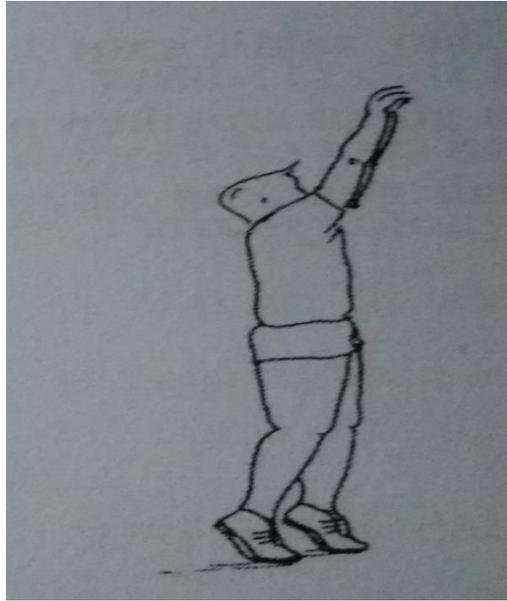
2) Gerakan Pelaksanaan



Gambar : Teori dan praktek bola voli Samsudin, (Jakarta: FIK UNJ, 2019)
h. 44

Tepat saat bola berada diatas dan sedikit di depan dahi, lengan diluruskan dengan gerakan agak eksplosif untuk mendorong bola. Perkenaan bola pada permukaan jari ruas pertama dan kedua, dan yang dominan mendorong bola adalah ibu jari, jari telunjuk dan jari tengah. Pada waktu perkenaan dengan bola, jari-jari agak ditegangkan kemudian diikuti dengan gerakan pergelangan tangan agar bola memantul dengan baik.

3) Gerakan lanjutan



Gambar : Teori dan praktek bola voli Samsudin, (Jakarta: FIK UNJ, 2019)
h. 44

Setelah bola memantul dengan baik, dilanjutkan dengan meluruskan lengan ke depan atas sebagai suatu gerakan lanjutan, diikuti dengan memindahkan berat badan ke depan dengan kaki belakang melangkah ke depan dan segera mengambil sikap siap dan posisi normal.²¹

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa passing atas merupakan teknik yang digunakan dalam permainan bola voli yang menggunakan bantuan tangan dan jari-jari tangan dan dorongan lutut dengan posisi bola berada di ketinggian diatas kepala dan dapat digunakan untuk mengoper teman atau menjadi umpan serangan.

²¹ Ibid.,h.17

5. Bola Voli Mini

Bola voli mini merupakan salah satu bukti perkembangan olahraga bola voli yang memudahkan bagi anak-anak usia sekolah dasar agar dapat memainkan bola voli layaknya orang dewasa. Desain bolavoli mini dikhususkan untuk anak-anak usia 9 sampai 13 tahun.²² Bola voli mini merupakan materi yang diajarkan di sekolah dasar. Permainan bola voli mini merupakan permainan yang dibuat dari modifikasi permainan bola voli yang sebenarnya dengan menjadikannya lebih mudah dimainkan dan lebih menarik untuk dilaksanakannya, hal ini dibuktikan dengan peraturan yang lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti karena permainan ini ditujukan untuk anak usia dini.²³

Permainan ini termasuk ke dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar. Dengan tujuan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini dapat terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari seperti disiplin, kerjasama, percaya diri, ketekunan, dan kebiasaan untuk selalu berfikir.

Peraturan permainan bolavoli mini ini sudah banyak dikembangkan oleh FIVB sendiri dan juga bisa kita modifikasikan sesuai keinginan dan kondisi situasi di tempat pelaksanaan. Bola dalam permainan bola voli mini ini menggunakan bola bernomor 4, garis tengah bola 22-24 cm, dan berat 220-

²² Kusmiyati, "Pengembangan Model Modifikasi Permainan Bola Voli Mini "Serpassring" Pembelajaran Penjasorkes SD Kelas V" *Journal of Physical Education and Sports*, h.74

²³ Akhmadi M. Lubis, "Pengembangan pembelajaran permainan bola voli mini siswa kelas V SDN 1 Sipolu-polu kecamatan penyabungan Kabupaten Madina", *Jurnal Pedagogik keolahragaan*. 2015, h.48

240 gram. Jaring atau Net, tinggi net standart untuk Putra: 2.10 meter, dan Putri: 2.00 meter. Pemain, pemain utama dalam permainan ini adalah 4 orang, dan pemain cadangan 2 orang. Umur maksimal 12 tahun. Lapangan, luas lapangan bolavoli mini adalah, panjang: 12 m x 6 m, tidak menggunakan garis serang, daerah sajian atau servis adalah seluruh daerah di belakang garis akhir lapangan, tebal garis 5 cm. Cara Bermain, semua pemain dapat melakukan segala macam cara memainkan bola asal dengan pantulan yang sah. Rotasi atau putaran pemain sama seperti permainan bolavoli. Pergantian Pemain, pergantian pemain mengacu pada sistem internasional, satu set hanya dapat dilakukan 4 kali, lama pertandingan two winning set/dua kali kemenangan atau "best / of three Games".²⁴ Bola voli mini adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua tim berlawanan.²⁵

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bola voli mini di buat dengan peraturan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa sekolah dasar.

6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Masa sekolah dasar merupakan masa anak untuk bebas bergerak Untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif, guru pendidikan jasmani harus memahami karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan memahami

²⁴ Sri Mawarti, "Permainan Bola Voli Mini Untuk Sekolah Dasar", JPJI, Volume 6, Nomor 2, November 2009 h. 94

²⁵ Anwar Syaiful, "Meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli mini melalui pendekatan media boardball pada siswa kelas IV SD Negeri 2 sawahan kecamatan panggul kabupaten Trenggalek". Jurnal Pendidikan , 2017, h. 5

karakteristik perkembangan siswa, guru akan mampu membantu siswa belajar secara efektif.²⁶ Guru yang mengenal karakteristik siswanya maka dapat lebih mudah dalam menciptakan proses pembelajaran yang disukai oleh siswa sehingga terciptanya situasi mengajar yang menyenangkan dan kondusif.

Masa sekolah dasar sering dipandang sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas atau dua belas tahun usia ini di tandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan mulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya.²⁷ Masa usia ini sering pula disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Menurut pendapat ini masa keserasian bersekolah ini dapat dirinci menjadi dua fase, berikut :

1. Masa kelas rendah sekolah dasar, kira kira usia 6 atau 7 tahun sampai usia 9 sampai 10 tahun
2. Masa kelas tinggi sekolah dasar kira kira 9 atau 10 tahun sampai usia 12 atau 13 tahun.²⁸

Setiap individu akan mengalami tahap perkembangan yang berbeda-beda Perkembangan gerak dasar secara kritis berkembang pada usia 2 sampai 7 tahun. Namun demikian antara rentang usia 2 sampai 7 tahun terjadi 3 tahap

²⁶ Samsudin, Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/MA, (Jakarta: Litera, 2008), h. 108.

²⁷ I. wardani, I G.A.K, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Universitas Terbuka) 2003. h. 1.2

²⁸ Ibid.,h. 1.4

perkembangan yang merupakan sub perkembangan gerak dasar, yaitu: (1) tahap pengenalan, (2) tahap dasar, dan (3) tahap kematangan. Tahap-tahap perkembangan tersebut memberi pengaruh terhadap pengembangan program pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Perkembangan gerak pada usia 7 sampai 14 tahun merupakan perkembangan gerak spesialisasi. Pada tahap usia tersebut terjadi sub perkembangan gerak, yang meliputi: (1) tahap transisi dari gerak dasar ke gerak aplikasi, (2) tahap aplikasi gerak pada bentukbentuk keterampilan yang spesialisasi dan menuntut kualitas koordinasi yang lebih baik, dan (3) tahap pemanfaatan pada berbagai kegiatan yang menumbuhkan keterampilan gerak dengan kualitas koordinasi yang baik.

Selain perkembangan intelektual pada masa ini juga terjadi perkembangan motorik yang mempengaruhi peningkatan gerak. Perkembangan motorik merupakan perkembangan yang membutuhkan koordinasi fungsional yang baik antara neuromuscularsystem yaitu pensyarafan dan otot dengan fungsi psikis yang meliputi kognitif, afektif, dan konatif.²⁹ Tingkat kesegaran jasmani akan memberi pengaruh positif terhadap keterampilan gerak dasar siswa yang mencakup gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Gerak dasar lokomotor adalah gerak yang berpindah tempat dari tempat yang satu ke tempat yang lain, contoh: jalan, lari, lompat dan meloncat. Gerak dasar non

²⁹ Mar'atun Nafi'ah, Adinda . Ilham Cahyo Wibowo & Feri Dianto, "*Periodisasi Masa Perkembangan Anak-Anak*". Jurnal Pendidikan jasmani. 2018 h. 5

lokomotor adalah gerak yang dilakukan di tempat atau gerak yang tidak berpindah tempat (badan menetap pada satu posisi), contoh: memutar, mengayun, dan menekuk. Gerak dasar manipulatif adalah gerak yang dilakukan dengan memanipulasi objek, yang melibatkan pengerahan daya dan upaya menerima daya, contoh: melempar dan menangkap.³⁰

Selama akhir masa kanak-kanak baik untuk laki laki maupun perempuan sangat sadar akan permainan dengan kelompok seksnya. Oleh karena itu ia menghindari kegiatan bermain yang dianggap tidak sesuai untuk kelompok seksnya.³¹

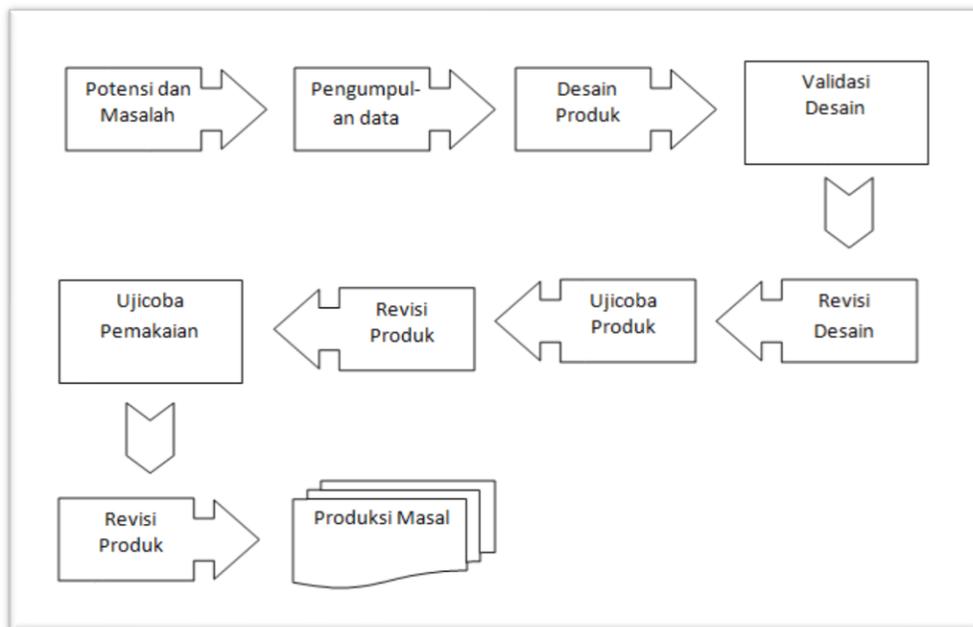
Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak sekolah dasar mulai menunjukkan kepekaannya terhadap sebuah hal baru berupa ilmu pengetahuan ataupun dalam bentuk-bentuk gerakan yang bersifat dasar dan merubah sifat awalnya dan menjadi lebih kompleks seperti berjalan, berlari melompat, melempar ataupun menangkap.

D. Rancangan Model

³⁰ Sartinah. "*Peran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan Dalam perkembangan Gerak dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar*". Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 2008. h. 65

³¹ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2002)h. 160

Rancangan model penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall, langkah-langkahnya sebagai berikut : (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) ujicoba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal³². Dengan gambar seperti dibawah ini:



Gambar 2. Perencanaan Pengembangan Model Borg & Gall Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D (Bandung, Alfabeta, 2011), h.298

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) h. 297

Model pembelajaran *Passing Atas* bola voli dapat peneliti jabarkan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah sesuatu keinginan yang tidak sesuai dengan kejadian sesungguhnya. Peneliti melihat dalam hal ini bermain adalah aktifitas yang menyenangkan dan tanpa adanya paksaan, sedangkan belajar adalah kegiatan yang membosankan jika dilakukan secara berulang-ulang dan dengan cara yang sama seperti itu saja. Peneliti mencoba menemukan cara agar model pembelajaran tidak membosankan dengan hal-hal yang sama seperti itu saja.

2. Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dalam hal ini peneliti melihat metode yang akan digunakan dalam penelitian. Sehingga produk yang ingin diuji sesuai dengan yang ingin dicapai.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Dalam bidang teknologi, orientasi produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia adalah produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, harga murah, bobot ringan, ergonomis, dan bermanfaat ganda. Dalam hal ini peneliti mempersiapkan hal apa saja yang diperlukan untuk mencapai hasil produk yang efektif dan efisien. Dalam *Passing Atas bola voli* desain produk adalah model apa yang diperlukan untuk mencapai produk yang diinginkan. Setelah model ditetapkan maka akan sampai pada tahap selanjutnya yaitu divalidasi oleh ahli.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Memvalidasi desain oleh para ahli atau pakar, untuk membuat apakah desain yang dirancang sudah sesuai dengan tujuan penelitian. Jika desain blm sesuai maka akan masuk pada tahap selanjutnya yaitu pebaikan desain.

5. Perbaiki Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut. Perbaikan desain diperlukan agar hasil dari produk lebih efektif dan efisien.

6. Uji Coba Produk

Seperti telah dikemukakan, kalau dalam bidang teknik, desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, tetapi harus dibuat terlebih dulu, menghasilkan barang, dan barang tersebut yang diuji coba. Pengujian produk ini berguna untuk melihat kelemahan atau kekurangan yang masih ada pada produk peneliti. Uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil. Pengujian kelompok kecil yaitu satu kelas dari perwakilan kelas dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

7. Revisi Produk

Setelah produk diuji coba maka hal-hal yang masih memiliki kurang direvisi untuk mencapai hasil yang optimal. Revisi dilakukan oleh peneliti.

8. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap uji coba pemakaian, kelompok uji coba adalah kelompok besar. Produk di uji coba kembali dan diamati apakah masih ada kekurangan atau kelemahan didalam produk tersebut.

9. Revisi Produk

Produk yang sudah diuji cobakan kekelompok besar direvisi lagi agar produk menjadi lebih efektif dan efisien. Revisi ini adalah revisi akhir sebelum nantinya produk di produksi secara masal. Maka perlunya ada ketelitian dalam merevisi.

10. Produksi Masal

Pada tahapan produksi masal ini, hasil produk diproduksi masal berupa buku atau video. Hasil dari produk peneliti diharapkan mampu berguna untuk masyarakat dan Guru pendidikan jasmani.