

## **LEARNING MODELS OF SMASH VOLLEY BALLS WITH GAMES ON HIGH SCHOOL STUDENTS**

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to improve volleyball smash skills and as a teacher's reference in volleyball learning. This study uses research and development methods taken from borg and gall. In the validation of the feasibility test the research model cooperates with volleyball lecturers, learning lecturers and game lecturers. There are 20 early models of volleyball smash learning before the model feasibility test phase. After validating the feasibility of the model, there are 18 models that are feasible to use in this study.*

*This research was conducted in 3 different schools. Small group research was conducted by taking a sample of 15 people. Large group research was conducted on 3 schools by taking a sample of 1 class in each school with a total of 105 students. In this study the attractiveness and convenience questionnaire was given to students to find out whether the model was made interesting and easy to do. The results of the questionnaire given to students in a small study were attractiveness 76.52% and ease of 74.96%. In large research attractiveness 80.98% and convenience of 79.07%. The final result of this research is in the form of a book which is expected to be a teacher's reference in learning especially volleyball smash.*

**Keywords :** volleyball smash, learning model, game

## **MODEL PEMBELAJARAN SMASH BOLA VOLI DENGAN PERMAINAN PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

### **RINGKASAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan smash bola voli dan sebagai referensi guru dalam melakukan pembelajaran bola voli. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* yang diambil dari borg and gall. Dalam validasi uji kelayakan model peneliti bekerjasama dengan dosen bola voli, dosen pembelajaran dan dosen permainan. Terdapat 20 model awal pembelajaran smash bola voli sebelum tahap uji kelayakan model. Setelah dilakukannya validasi kelayakan model, terdapat 18 model yang layak digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian ini dilakukan pada 3 sekolah yang berbeda. Penelitian kelompok kecil dilakukan dengan mengambil sampel 15 orang. Penelitian kelompok besar dilakukan terhadap 3 sekolah dengan mengambil sampel 1 kelas pada setiap sekolah dengan jumlah siswa 105 orang. Dalam penelitian ini kuesioner kemenarikan dan kemudahan diberikan kepada siswa untuk mengetahui apakah model yang dibuat menarik dan mudah untuk dilakukan. Hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa pada penelitian kecil yaitu kemenarikan 76,52% dan kemudahan 74,96%. Pada penelitian besar kemenarikan 80,98% dan kemudahan 79,07%. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa buku yang diharapkan mampu menjadi referensi guru dalam melakukan pembelajaran khususnya *smash* bola voli.

**Kata Kunci :** smash bola voli, model pembelajaran, permainan