
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLAPANTUL SEBAGAI MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLAVOLI DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ahmad Rithaudin dan Budi Prasojo

Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Kolombo No.1, Karangmalang Yogyakarta 55281

email: ahmad_rithaudin@uny.ac.id

Abstract

The research is encouraged by the problem of less optimal student learning outcomes in physical education learning, in particular on passing in volleyball materials. This study aims to develop rebound ball game as learning material in the volleyball game. This research is developing. This research is intended to produce a particular product, and test the feasibility of the product. The data in this study were taken by survey techniques and using instruments questionnaire. The data collection techniques were done by giving questionnaires to the material experts, the teachers, and the students. The subjects are three experts, one physical education teacher and 32 students who are from the second grade. The data analysis technique used in this research is descriptive quantitative with percentage. The results of this study are the models of rebound ball game that consist of four different models of the game with various levels of difficulty. While based on the assessment results of the experts, the physical education teacher and students, it can be concluded that the model is feasible to be used as learning material for volleyball game lower pass in physical education lesson for junior high school students of second grade in junior high school.

Key Words: Rebound Game, volleyball game learning, junior high school

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurang optimalnya hasil belajar siswa di dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya materi permainan bolavoli pada tema passing bawah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan bolapantul sebagai materi permainan bolavoli dalam pembelajaran pendidikan Jasmani. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Data pada penelitian ini diambil dengan teknik survei dan menggunakan instrumen kuisioner. Teknik pengumpulan data dengan memberikan angket kepada ahli materi, guru dan siswa. Subjek penelitian ini adalah 3 ahli materi, guru pendidikan jasmani dan siswa kelas VIII yang berjumlah 32 orang. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian ini berupa model permainan bolapantul yang terdiri atas empat macam model permainan dengan tingkat kesulitan yang bervariasi. Sedangkan berdasar hasil penilaian dari ahli materi, guru pendidikan jasmani dan siswa dapat disimpulkan bahwa model permainan bolapantul sangat layak dijadikan sebagai materi untuk pembelajaran passing bawah permainan bolavoli dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa SMP kelas VIII.

Kata kunci: Permainan bolapantul, pembelajaran permainan bolavoli, Sekolah Menengah Pertama.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani sebagai bagian integral dari pendidikan memiliki sarana pendidikan yang unik yaitu menggunakan “gerak” sebagai media untuk membelajarkan siswa. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No.20 Tahun 2006 bagian latarbelakang SK-KD,

secara khusus dinyatakan bahwa Pendidikan Jasmani di sekolah bertujuan agar peserta didik memiliki 7 kemampuan, yakni sebagai berikut: mengembangkan keterampilan pengelolaan diri, meningkatkan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, meletakkan landasan

karakter moral yang kuat, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan serta memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih (Depdiknas, 2006: 1575).

Salah satu materi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani berdasar Standar Kompetensi (SK) pada kurikulum tahun 2006 yaitu, mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Adapun untuk Kompetensi Dasar (KD) yang dimaksud adalah, mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar dengan baik, serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan.

SMPN 2 Tempel merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang ada di Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman. Salah satu materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru Pendidikan Jasmani di Kelas VIII adalah permainan bolavoli. Pembelajaran permainan bolavoli di SMPN 2 Tempel kelas VIII didasarkan pada silabus dan RPP yang telah di susun guru. Adapun alokasi waktu untuk pembelajaran yang diberikan yaitu 2 kali pertemuan atau 4 jam pelajaran setiap semesternya. Selain dirasa kurang untuk bisa memahami dan mengambil nilai-nilai yang ada di dalam permainan bolavoli tersebut, dari segi keterampilan hal ini dirasa kurang untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar pada diri siswa.

Hal ini terbukti dengan berdasar pada hasil observasi yang telah dilakukan. Berdasar hasil observasi yang dilakukan diketahui bahwa kemampuan gerak dasar siswa pada permainan bolavoli terutama pada materi passing bawah masih banyak dijumpai beberapa kesalahan. Beberapa kesalahan tersebut diantaranya yaitu sikap tubuh terlalu tegak, sikap tungkai terlalu rapat atau terlalu lebar, serta gerakan lengan yang tidak rapat dan lurus, serta beberapa siswa mengeluh dengan adanya rasa sakit pada saat terkena dengan bola pada waktu passing bawah. Penguasaan Kemampuan gerak dasar *passing* bawah yang belum baik akan

berpengaruh terhadap kemampuan bermain bolavoli secara umum.

Rasa senang dalam melakukan sebuah permainan bisa didapatkan dalam bentuk latihan yang menarik, salah satunya dengan bentuk latihan bermain bolapantul. G. Durrwachter (1990: 32) menyebutkan salah satu bentuk latihan dalam permainan bolavoli adalah permainan tenis atau bermain bolapantul. Bola yang datang melewati atas net yang dibentangkan mula-mula harus terpantul dulu ke lantai setelah itu dilakukan *passing* bawah melewati bentangan net ke arah teman di lapangan sebrang, begitu seterusnya. Lebih jelas G. Durrwachter (1990: 32) menyampaikan bahwa permainan ini dimaksudkan untuk melatih rentang tungkai dan tubuh pada saat melakukan *passing*, serta mengajarkan pengoperan bola yang melambung tinggi. Nuril Ahmadi (2007: 22), mengatakan bahwa *passing* adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seрегunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. Sehingga *passing* seorang pemain haruslah akurat guna memperoleh strategi penyerangan yang baik pula.

Berdasarkan karakteristik permainan tenis atau bermain bolapantul di atas, maka dapat diidentifikasi kelebihan-nya. Berikut kelebihan dalam bermain bolapantul :

1. Lebih mudah dilakukan oleh anak yang belum terampil karena bola ditunggu sampai memantul dahulu sebelum *dipassing*.
2. Pada saat bola memantul anak memiliki banyak waktu untuk mempersiapkan gerakan *Passing* dengan baik.
3. Bola akan lebih mudah dikendalikan karena kecepatannya semakin pelan ketika memantul ke lantai.

Bermain bolapantul merupakan bentuk latihan yang mudah dilakukan karena siswa akan memiliki banyak waktu untuk melakukan gerakan mengambil bola yang memantul ke lantai. Bola yang memantul akan memberikan banyak waktu kepada siswa untuk melakukan gerakan atau teknik selanjutnya. Kemudian, dengan bermain bolapantul ini siswa akan dapat merasa lebih senang dan mudah berhasil dalam menguasai teknik dalam bermain bolavoli.

Dimana keberhasilan itu dapat mendorong siswa untuk mencapai keberhasilan berikutnya. Selebihnya G. Durrwachter (1990: 56) menyampaikan bahwa bentuk-bentuk permainan bolapantul yang dapat digunakan untuk latihan gerak dasar *passing* bawah adalah sebagai berikut:

1) Pantulan dan 'Raup'

Setiap siswa menjatuhkan bola dari setinggi pinggul, lalu dengan cepat lengan yang terentang mendatar dalam posisi *passing* bawah disodorkan ke bawah bola yang dilambungkan ke atas. Cara melakukannya adalah siswa melakukan permainan pantulan dan raup sendiri-sendiri yaitu dengan cara siswa menjatuhkan bola dari setinggi pinggul, lalu dengan cepat lengan yang terentang mendatar dalam posisi *passing* bawah disodorkan ke bawah bola yang dilambungkan ke atas dan seterusnya.

2) Melakukan *passing* bawah dan menyundul bola dengan kepala.

Siswa melakukan *passing* bawah, menyundul bola dengan kepala, biarkan bola terpantul kemudian melakukan *passing* bawah kembali dan seterusnya. Cara melakukannya adalah siswa melakukan *passing* bawah sendiri kemudian siswa menyundul bola dengan kepala dan membiarkan bola terpantul kemudian siswa melakukan *passing* bawah kembali dan seterusnya.

3) Melakukan *Passing* bawah dengan serempak

Siswa melakukan *passing* bawah sepuluh kali berturut-turut. Bola boleh terpantul ke lantai lalu dilambungkan tegak lurus ke atas dengan teknik *passing* bawah. Cara melakukannya adalah siswa melakukan *passing* bawah sendiri dengan serempak yaitu melakukan *passing* bawah sepuluh kali berturut-turut dengan bola boleh terpantul ke lantai.

4) Melakukan *Passing* bawah dengan dinding.

Siswa melakukan *passing* bawah terus-menerus ke dinding, bola yang terpantul boleh menyentuh lantai dan melambung lagi sebelum *passing* bawah berikutnya. Cara melakukannya adalah siswa menghadap ke dinding kemudian siswa melakukan *passing* bawah terus-menerus ke dinding dengan catatan bola boleh menyentuh lantai atau bola dibiarkan memantul ke lantai

sebelum melakukan *passing* bawah berikutnya.

Bentuk-bentuk permainan di atas mengintegrasikan model permainan dengan materi *passing* bawah, dalam permainan pertama yaitu bermain pantulan dan raup merupakan permainan yang mempelajari sikap awalan dan pergerakan lengan, pada saat meraup maka tubuh akan merendah sehingga membentuk kuda-kuda sebagai sikap awalan kemudian saat gerakan meraup secara otomatis lengan akan bergerak dari bawah ke atas sama seperti saat melakukan *passing* bawah.

Permainan kedua dan ketiga yaitu Melakukan *passing* bawah dan menyundul bola dengan kepala serta Melakukan *Passing* bawah dengan serempak merupakan permainan yang mempunyai tujuan sama yaitu supaya siswa dapat melakukan gerak dasar dengan benar karena dengan melakukan *passing* bawah tegak lurus ke atas maka sikap tubuh siswa secara otomatis akan merendah (sikap awalan), kemudian pergerakan lengan akan lurus dan bergerak dari bawah ke atas (sikap perkenaan) karena apabila lengan tidak lurus maka bola akan cenderung bergerak kedepan atau kebelakang.

Permainan keempat yaitu Melakukan *Passing* bawah dengan dinding merupakan permainan yang bertujuan meningkatkan kemampuan *passing* bawah secara menyeluruh, karena dalam permainan ini siswa harus dapat menguasai sikap awalan, sikap saat perkenaan, sikap akhir, dan akurasi pukulan juga harus baik, karena apabila siswa belum mampu menguasai gerak dasar tersebut siswa akan sulit untuk dapat melakukan *passing* bawah dengan dinding. Dari keempat permainan di atas selain bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar *passing* bawah juga dapat digunakan sebagai permainan pemanasan atau permainan yang mengarah ke materi inti.

Bermain bolapantul adalah bentuk pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar *passing* bawah dalam permainan bolavoli. Bermain bolapantul ini salah satu bentuk metode mengajar yang belum pernah di terapkan dalam pembelajaran permainan bolavoli di SMPN 2 Tempel. Dengan bentuk pembelajaran bermain bolapantul ini kemungkinan siswa akan merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran.

Kemudian, siswa akan memperoleh sesuatu yang baru, menyenangkan dan mampu membuat siswa bergerak aktif dalam proses pembelajaran, Sehingga diharapkan akan memberikan dampak positif bagi siswa untuk giat dalam melakukan pembelajaran *passing* bawah agar dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan potensi siswa. Seperti halnya yang disampaikan oleh P. Hari Wibowo (2009: 38) bahwa setelah keterampilan gerak dasar siswa terutama dalam melakukan gerakan *passing* bawah dapat ditingkatkan dengan memberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan bolapantul.

Berdasar kajian dalam model pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan permainan taktis, permainan bolavoli termasuk dalam jenis permainan net. Permainan net adalah suatu permainan yang ada batas pemisah pemain satu/ regu dan lainnya. Menurut Yoyo Bahagia (2010: 115) permainan net adalah berbagai permainan yang menggunakan net sebagai pembatas lapangan, memainkannya dengan *rally* dan berusaha supaya objek yang dimainkan dalam permainan tidak jatuh di dalam area lapangan sendiri atau tidak keluar lapangan setelah sentuhan dari seorang pemain satu regu. Contohnya: bolavoli, bulutangkis, tenis meja, tenis lapangan, dan lain-lain. Selanjutnya Toto Subroto (2001:136) menyampaikan masalah taktik, gerak dan keterampilan yang bisa dikembangkan dalam permainan bolavoli ini adalah masalah taktik meliputi *scoring (offence)* dan mencegah skor, gerak tanpa bola yang meliputi *base, transition*, dan penerimaan servis, serta gerak dengan bola. Sehingga bisa disimpulkan bahwa keberhasilan siswa dimulai dengan pemahaman mereka tentang ide-ide di balik permainan net. (Doolittle, 1995: 66).

Berdasar pada permasalahan dan kajian di atas, maka dalam penelitian ini ingin dikembangkan model permainan bolapantul sebagai materi permainan bolavoli dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Walaupun dalam penelitian sebelumnya telah dilakukan penelitian metode bermain bolapantul sebagai upaya peningkatan prestasi belajar *passing* atas akan tetapi dalam penelitian ini akan dikaji lebih mendalam mengenai model permainan bolapantul sebagai materi permainan bolavoli khususnya

passing bawah dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

METODE PENELITIAN

Desain dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, seperti yang disampaikan Borg dan Gall (1983: 772) penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pelaksanaan prosedur pengembangan dan penelitian dalam penelitian ini mengadaptasikan langkah-langkah penelitian dan pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Sugiyono, di jelaskan dalam gambar 7. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang harus ditempuh (Sugiyono, 2007: 297) adalah sebagai berikut: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Implementasi, dan (4) Pengujian. Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tempel kabupaten Sleman. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian, lembar penilaian disusun untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan. Adapun tahapan penilaian atau validasi meliputi tahapan draft, ujicoba di lapangan pada tahap kecil dan ujicoba di lapangan pada tahap besar. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji dengan skala besar dilakukan pada siswa SMP Negeri 2 Tempel dengan jumlah 32 orang. Pelaksanaan uji skala besar dilakukan di gedung serbaguna sekolah SMP Negeri 2 Tempel. Dalam pelaksanaan uji skala besar siswa melakukan permainan bolapantul dan guru mengamati permainan bolapantul tersebut, setelah melakukan semua permainan dan pembelajaran selesai siswa dan guru diberikan angket untuk menilai permainan bolapantul tersebut. Pelaksanaan uji dengan skala besar direkam kemudian hasil rekaman di simpan dalam CD/DVD dan CD/DVD tersebut diberikan kepada para ahli untuk bukti dan bahan penilaian permainan bolapantul tersebut oleh para ahli. Hasil uji skala besar oleh siswa disajikan dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Penghitungan Normatif Kategorisasi Penilaian Siswa Dalam Uji Skala Besar Terhadap Kelayakan Model Permainan Bolapantul Untuk Siswa SMP

No	Formula	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 %-100%	49 – 65	Sangat Layak	28	87,5%
2	51%-75%	33 – 48	Layak	4	12,5%
3	40%-50%	26 – 32	Cukup	0	0%
4	0%-39%	0 - 25	Kurang Layak	0	0%
		Jumlah		32	100%

Dari hasil uji skala besar pada siswa kelas VIII menunjukkan bahwa (1) tidak ada siswa atau 0% berkriteria kurang layak, (2) tidak ada siswa atau 0% berkriteria cukup, (3) 4 siswa atau 12,5% berkriteria layak, dan (4) 28 siswa atau 87,5% berkriteria sangat layak. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bolapantul tersebut sangat layak untuk dijadikan materi pembelajaran bolavoli.

Uji skala besar yang dilakukan oleh ahli dan guru ini didasarkan dengan hasil pengamatan terhadap permainan bolapantul yang diajarkan pada siswa kelas VIII di SMP N 2 Tempel. Pembelajaran bolapantul diikuti ooleh 32 siswa dan diamati oleh guru penjas. Kemudian ahli melakukan pengamatan melalui rekaman video pembelajaran tersebut. Adapun hasil pengamatan dan penilaian pembelajaran dengan permainan bolapantul dalam skala besar yang disajikan dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Penghitungan Normatif Kategorisasi Penilaian Ahli dan Guru Materi Dalam Uji Skala Besar Untuk Produk Akhir Terhadap Kelayakan Model Permainan Bolapantul Bagi Siswa SMP

No	Formula	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76%-100%	72-95	Sangat Layak	4	100%
2	51%-75%	48-71	Layak	0	0%
3	40%-50%	38-47	Cukup	0	0%
4	0%-39%	0-37	Kurang Layak	0	0%
		Jumlah		4	100%

Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ahli dan guru menyatakan permainan bolapantul sangat layak untuk dijadikan materi pembelajaran bolavoli. Setelah dilakukan proses pengembangan dan revisi sesuai saran dari ahli materi dan guru mulai dari draf produk awal sampai dengan revisi uji skala besar

maka dihasilkan produk akhir pengembangan model permainan bolapantul sebagai materi permainan bolavoli dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk siswa SMP Negeri 2 Tempel adalah sebagai berikut. Produk akhirnya adalah sebagai berikut:

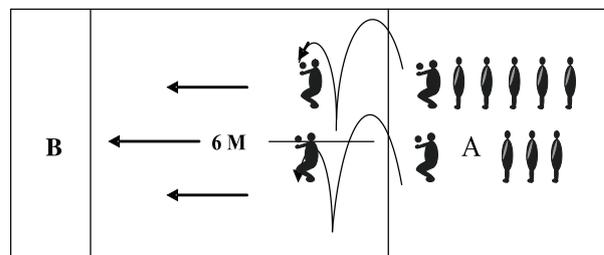
1. Permainan I

a. Cara melakukan permainan

Siswa baris 2 berbanjarkemudian siswa melakukan *passing* bawah dengan jarak 6 m atau mulai dari titik A ke titik B. Setelah sampai titik B siswa melemparkan bola ke teman yang berada di titik A kemudian siswa tersebut melakukan *passing* bawah menuju titik B dan seterusnya (Gambar 1).

b. Peraturan permainan

- 1) Setiap siswa menjatuhkan bola dari setinggi siswa tersebut.
- 2) Setelah bola memantul kemudian dengan cepat lengan yang terentang mendatar dalam posisi *passing* bawah di sodorkan ke bawah bola yang melambung ke atas kemudian setelah bola hasil *passing* bawah tersebut memantul kembali siswa melakukan *passing* bawah lagi dan seterusnya sampai siswa berada di titik B.



Gambar 1. Permainan I

2. Permainan II

a. Cara melakukan permainan

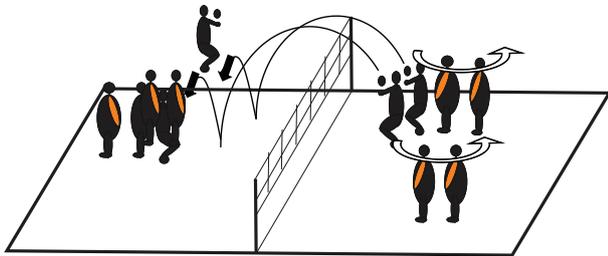
Siswa baris berbanjar dan berhadap-hadapan dengan jarak 6 m. kemudian siswa melakukan *passing* bawah dengan pasangannya dengan bola memantul terlebih dahulu, dan setelah melakukan *passing* bawah siswa berlari berpindah tempat ke barisan paling belakang dan seterusnya. Seperti terlihat pada gambar 2.

b. Peraturan permainan

- 1) Siswa melakukan *passing* bawah setelah

bola hasil *passing* bawah pasangannya memantul melewati net kemudian siswa baru mengembalikan lagi bola tersebut kepada pasangannya dengan *passing* bawah.

2) Setiap baris terdiri dari 3-6 siswa.



Gambar 2. Permainan II

3. Permainan III

a. Cara melakukan permainan

Siswa melakukan sebuah kompetisi permainan bola dengan 1 bola yaitu siswa memainkan bola melewati net dan berusaha mematikan permainan lawan dengan menempatkan bola ke daerah kosong dalam area permainan lawan sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola kembali ke area permainan kita. Seperti terlihat pada gambar 3.

b. Peraturan permainan

1) Servis : dilakukan oleh pemain belakang sebelah kanan, garis belakang lapangan. Pukulan servis menggunakan servis bawah.

2) Pengoperan : bisa dilakukan dengan *passing* bawah. Bola tidak boleh dikembalikan langsung ke lawan. Jadi harus di operkan dulu di lapangan sendiri, paling sedikit satu kali dan paling banyak tiga kali. Pada saat menerima servis dan melakukan pengoperan bola harus di biarkan memantul terlebih dahulu kemudian baru dimainkan dengan menggunakan *passing* bawah.

3) Ukuran lapangan : ukuran lapangan 9 x 18 m dan tinggi net 2,05m.

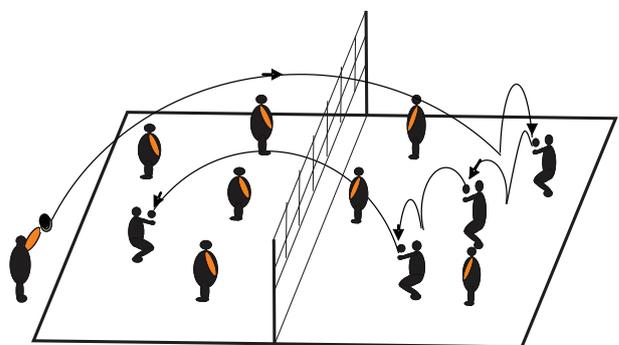
4) Jumlah pemain : 6 orang

5) Rotasi pemain : searah dengan jarum jam dan posisi pemain seperti peraturan resmi yaitu dengan posisi 1 berada di bagian belakang sebelah kanan, garis belakang lapangan.

6) Cara mendapatkan poin : setiap bola yang

melampaui atas net masuk ke area permainan lawan/mengenai badan pemain dan tidak dapat di kembalikan lagi melalui atas net setelah bola dimainkan maksimal tiga kali maka mendapat poin 1. Bola hasil pukulan servis yang tidak melampaui net/keluar area permainan maka dianggap mati dan poin untuk lawan (pindah bola).

7) Poin : tim yang mendapatkan poin 15 terlebih dahulu maka dinyatakan sebagai pemenang dalam set tersebut. Tim yang meraih kemenangan 2 set dalam permainan tersebut maka dinyatakan sebagai pemenang dalam pertandingan/kompetisi tersebut.



Gambar 3. Permainan III

4. Permainan IV

a. Cara melakukan permainan

Siswa melakukan sebuah permainan bolapantul dengan 2 bola yaitu siswa memainkan bola melewati net dan berusaha mematikan permainan lawan dengan menempatkan bola ke daerah kosong dalam area permainan lawan sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola kembali ke area permainan kita. Seperti yang terlihat pada gambar 4.

b. Peraturan permainan

1) Servis : dilakukan dengan lemparan oleh guru.

2) Pengoperan : bisa dilakukan dengan *passing* bawah. Bola tidak boleh dikembalikan langsung ke lawan. Jadi harus di operkan dulu di lapangan sendiri, paling sedikit 3 kali. Pada saat menerima servis atau hasil lemparan dan melakukan pengoperan bola harus dibiarkan

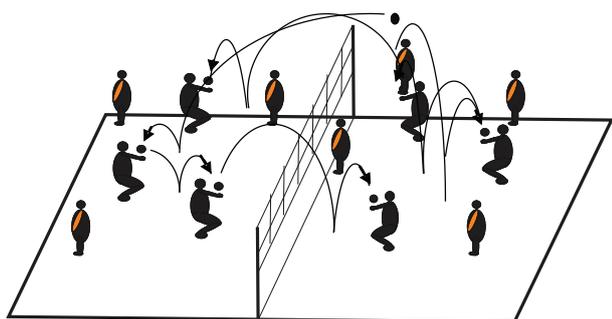
memantul terlebih dahulu kemudian baru dimainkan dengan menggunakan *passing* bawah.

3) Ukuran lapangan : ukuran lapangan 9 x 18 m dan tinggi net 2,05m.

4) Jumlah pemain : 6 orang

5) Rotasi pemain : searah dengan jarum jam dan posisi pemain seperti peraturan resmi yaitu dengan posisi 1 berada di bagian belakang sebelah kanan, garis belakang lapangan.

6) Cara mendapatkan poin : setiap bola yang melampaui atas net masuk ke area permainan lawan/mengenai badan pemain dan tidak dapat di kembalikan lagi melalui atas net setelah bola dimainkan maksimal tiga kali maka mendapat poin 1. Bola hasil pukulan yang tidak melampaui net/keluar area permainan maka dianggap mati dan poin untuk lawan (pindah bola).



Gambar 4. Permainan IV

PEMBAHASAN

Hasil penilaian dan revisi dari para ahli dan guru bertujuan untuk menyempurnakan permainan bolapantul sebagai produk akhir. Sehingga model permainan bolapantul dapat dijadikan sebagai materi permainan bolavoli dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama terutama pada materi/tema tentang gerak dasar *passing* bawah. Secara umum permainan bolapantul yang dikembangkan tidak banyak mengalami perubahan dari draf produk awal dan setelah direvisi sesuai saran perubahan banyak dilakukan pada peraturan permainannya.

Dari semua perbaikan sesuai saran di atas mulai draf produk awal sampai produk akhir diharapkan dapat menghasilkan sebuah permainan bolapantul yang dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran pendidikan jasmani. Pada kesempatan yang lain, model permainan ini juga diharapkan bisa dijadikan model yang kemudian bisa dikembangkan sebagai materi latihan dalam pengembangan ekstrakurikuler bolavoli di Sekolah Menengah Pertama.

Pengembangan model permainan bolapantul ini masih terbatas pada siswa kelas VIII dan materi yang cukup terbatas yaitu materi pembelajaran *passing* bawah. Pengembangan pada model materi lain juga diharapkan bisa muncul setelah adanya pengembangan model ini, sehingga kekayaan materi dan model aktivitas ini akan sangat menunjang kelancaran proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah terutama sekolah menengah pertama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat diambil kesimpulan yaitu telah tersusunnya model permainan bolapantul sebagai materi untuk pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama. Model yang telah disusun berjumlah empat buah permainan dengan tingkat kesulitan yang bervariasi. Model tersebut telah dinilai oleh para ahli, guru penjas dan siswa. Hasil penilaian tersebut yaitu model permainan bolapantul sangat layak untuk dijadikan sebagai materi permainan bolavoli khususnya *passing* bawah dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Menengah SMP-MTs-SMPLB*. Jakarta: Depdiknas.
- Durwachter G. (1990). *Bola Volley: Belajar dan Berlatih Sambil Bermain*. Jakarta: Gramedia.
- Nurul Ahmadi. (2007). *Panduan Olahraga Bolavoli*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- P. Hari Wibowo. (2009). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Passing Atas Bola Voli Melalui*

Pendekatan Bermain Bolapantul Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) ” Skripsi, Yogyakarta: FIK UNY.

Sarah Doolittle (1995). *Teaching Net Games to Low-skilled Students: A Teaching for Understanding Approach.* Journal of Physical Education, Recreation. And Health. Proquest, pg,18 diakses 1 Oktober 2014.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Toto Subroto. (2001). *Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga di Sekolah Dasar. (sebuah pendekatan permainan taktis).* Jakarta: Depdiknas.

Walter R. Borg & Meredith D. Gall. (1983). *Educational Research (an introduction).* New York: Longman Inc.

Yoyo Bahagia. (2010). Pengembangan Fasilitas dan Perlengkapan Penjas untuk Aktivitas Permainan. Waktu akses: Rabu, 27 Februari 2013.