

**PENGEMBANGAN MODUL PENJASKES PADA
PERMAINAN BOLA VOLI UNTUK KELAS IV SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**REZAQ PRASEPTIAN ADAM
NPM : 1611100233**

Program Study: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2022 M**

**PENGEMBANGAN MODUL PENJASKES PADA
PERMAINAN BOLA VOLI UNTUK KELAS IV SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**REZAQ PRASEPTIAN ADAM
NPM : 1611100233**

Program Study: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nuru Hidayah, M.Pd

Pembimbing II: Yudesta Erfayliana, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2022 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan media pembelajaran modul pada materi bola voli. Penelitian ini merupakan *research and development* (RND) mengikuti prosedur pengembangan Borg & Gall, penelitian dilakukan pada kelas IV di SD Negeri 1 Balairejo Kecamatan Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah dan SD Negeri 1 Kalisari Kecamatan Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah . Data yang dikumpulkan berupa respon validator, guru, dan peserta didik. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dan perhitungan. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan : 1). Media pembelajaran berbasis komik dengan komponen : sampul depan, gambar, teks, kata pengantar, daftar isi. KI, KD, materi pembelajaran, 2). kualitas kelayakan media pembelajaran berbasis modul dari segi isi, desain, dan media berkategori sangat layak menurut ahli dan praktisi. Penelitian ini menunjukkan bahasa media pembelajaran berbasis modul layak digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri 1 Balairejo, dan SD 1 Kalisari, oleh karena itu, guru berperan penting sebagai inovator dalam pengelolaan proses pembelajaran serta penggunaan media menarik yang mampu meningkatkan gairah belajar Peserta Didik

Kata Kunci: Modul Pembelajaran, Permainan Bola Voli.

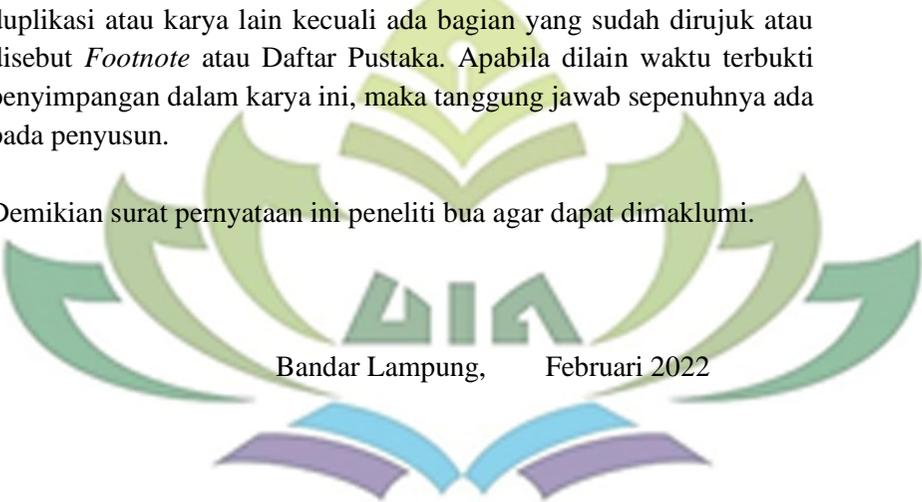
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : REZAQ PRASEPTIAN ADAM
NPM : 1611100233
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Modul Penjaskes Pada Permainan Bola Voli Untuk Kelas IV SD/MI” adalah benar-benar merupakan karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi atau karya lain kecuali ada bagian yang sudah dirujuk atau disebut *Footnote* atau Daftar Pustaka. Apabila dilain waktu terbukti penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini peneliti buat agar dapat dimaklumi.



Bandar Lampung, Februari 2022

REZAQ PRASEPTIAN ADAM
NPM : 1611100233



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODUL PENJASKES PADA PERMAINAN BOLA VOLI UNTUK KELAS IV SD/MI
Nama : Rezaq Praseptian Adam
NPM : 1611100233
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP.197805052011012006

Pembimbing II

Yudesta Erfayliana, M. Pd
NIP.

Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Chairul Amriyati, M.Pd
NIP. 196810201889122003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MODUL
PENJASKES PADA PERMAINAN BOLA VOLI UNTUK
KELAS IV SD/MI** Disusun oleh: **REZAQ PRASEPTIAN ADAM**
NPM: **1611100233**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah**. Telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal: **Senin 04 Juli
2022**.

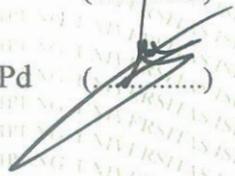
TIM MUNAQOSYAH

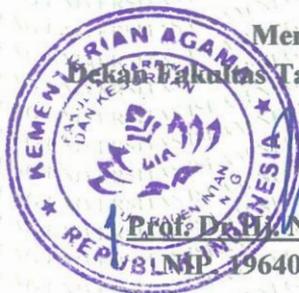
Ketua : Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd (.....) 

Sekretaris : Suhardiansyah, M.Pd (.....) 

Penguji Utama : Syofnidah Ifrianti, M.Pd (.....) 

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd (.....) 

Penguji Pendamping II : Yudesta Erfayliana, M.Pd (.....) 



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan


Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NPM: 196408281988032002

MOTTO

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju syurga” HR.Muslim, no. 2699



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat karunia-Nya dan tak lupa sholawat teriring salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tersayang. Alhamdulillah pada akhirnya tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Sepenuh hati karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ayahanda dan Ibunda tercinta Bapak Lagi Prayitno dan Ibu Siti Komariah yang senantiasa dengan tulus ikhlas memberi do'a dan kasih sayang dalam meraih keberhasilanku juga pengorbanan yang tiada ternilai, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Adik saya Ridho Andrian, Hafiza Khaira dan Keluarga Besar saya yang selalu memberikan motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamater tercinta kampus UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Rezaq Praseptian Adam lahir dari pasangan Bapak Lagi Prayitno dan Ibu Siti Komariah pada tanggal 09 September 1997 di Kalirejo, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, memiliki dua, satu adik laki-laki, dan satu adik perempuan.

Penulis memulai pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Balerejo, tamat pada tahun 2010. Penulis melanjutkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 1 Kalirejo, tamat pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Adiluwih, tamat pada tahun 2016. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, dan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2019 di Desa Talang Way Sulan, Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian pada tahun yang sama penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 2 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang serta memanjatkan puja dan puji syukur atas limpahan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MODUL PENJASKES PADA PERMAINAN BOLA VOLI UNTUK KELAS IV SD/MI”** dengan lancar. Sholawat serta salam dihaturkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, dan para sahabatnya yang telah member tauladan baik. Semoga kita termasuk umatnya yang kelak mendapatkan syafaat dalam menuntut ilmu.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan serta cara penulisan oleh karenanya saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan juga bagi penulis pada khususnya. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi guna menyelesaikan studi strata 1 diantaranya:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan yang telah memberikan berbagai pengarahan
4. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Pembimbing I dan Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu memberi saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepala SD N 2 Balairejo, Kepala SD N 1 Kalisari, beserta Guru dan Staff TU yang telah membantu penulis dalam melakukan Penelitian.
6. Sahabat dan teman-teman seperjuangan khususnya kelas E angkatan 2016 yang telah membantu dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah berjasa membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pendidikan. Aamiin.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Bandar Lampung, Februari 2022

REZAQ PRASEPTIAN ADAM
NPM : 1611100233

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
COVER	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Bahan Ajar	
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Pengertian Modul	9
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	10
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	10
5. Fungsi Media Pembelajaran	11
6. Manfaat Media Pembelajaran	11
B. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjaskes)	12
C. Hakikat Pendidikan Jasmani	13
D. Materi Gerak Dasar	13
1. Gerak Lokomotor	13
2. Gerak Non-lokomotor.....	14
3. Gerak Manipulatif	16
4. Bermain Bola Voli.....	19
E. Penelitian Terdahulu	20
F. Kerangka Berpikir.....	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan	25
B. Langkah Penelitian Pengembangan.....	25
1. Potensi dan Masalah	25
2. Pengumpulan Data.....	25
3. Desain Produk	26
4. Validasi Desain.....	26
5. Revisi Desain.....	27
6. Uji Coba Produk.....	28
7. Revizi Produk.....	28
C. Desain Pengembangan	30
D. Teknik Pengumpulan Data	31
1. Observasi.....	31
2. Kuesioner (Angket)	31
3. Wawancara	31
4. Dokumentasi.....	32
5. Instrumen Penelitian	32
E. Teknik Analisis Data.....	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pengembangan Produk.....	37
1. Potensi dan Masalah	37
2. Pengumpulan Data.....	38
3. Desain Produk	38
4. Validasi Desain.....	39
1) Hasil Validasi Materi	40
2) Hasil Validasi Ahli Bahasa	41
3) Hasil Validasi Ahli Media.....	43
5. Revisi Desain.....	44
6. Model Final	50
B. Pembahasan	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	59
B. Saran	60

DAFTAR PUSTAKA.....	42
----------------------------	-----------

LAMPIRAN	43
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Ahli Media.....	32
2. Kisi-Kisi Ahli Materi	33
3. Kisi-Kisi Angket Rospem Pendidik	33
4. Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	35
5. Kisi-Kisi Ahli Bahasa	35
6. Kriteria Skor yang digunakan	35
7. Skala Kelayakan	36
8. Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Materi.....	40
9. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	41
10. Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Bahasa	41
11. Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	42
12. Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Media	43
13. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	44
14. Kritik dan Saran Para Ahli	44
15. Hasil Revisi Desain.....	45
16. Hasil Validasi Ahli Materi 2	47
17. Hasil Validasi Ahli Media 1	48
18. Diagram Hasil Validasi Media.....	50
19. Hasil Validasi ahli Bahasa	52
20. Diagram Hasil Validasi Bahasa.....	53
21. Hasil Validasi Draft I dan Draft II.....	54

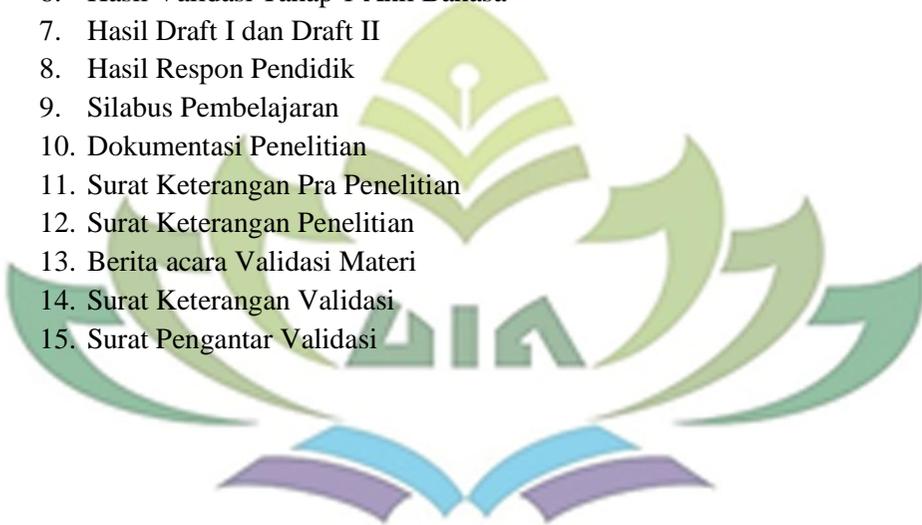
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gerak Berjalan.....	14
2. Gerak Melompat.....	14
3. Gerak Berlari	14
4. Gerak menarik dan Memutar	15
5. Gerak Menekuk	15
6. Gerak keseimbangan	15
7. Gerak melempar	16
8. Gerak memantulkan bola.....	16
9. Gerak menendang bola.....	17
10. Gerak Servis Bawah	17
11. Gerak servis atas.....	18
12. Gerak servis jump.....	18
13. Passing bawah	19
14. Passing atas	19
15. Smash.....	23
16. Kerangka berpikir.....	15
17. Langkah-langkah Pengembangan Metode R 7 D.....	26
18. Tujuh Langkah Penggunaan Metode R 7 D.....	27
19. Alur Pengembangan	30
20. Tampilan Sampul Bagian Depan	38
21. Tampilan Sampul Bagian Belakang	38
22. Tampilan Petunjuk Penggunaan Modul.....	38
23. Tampilan Materi Modul	38
24. Diagram Hasil Validasi Materi.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar Validasi Ahli Bahasa
2. Lembar Validasi Ahli Media
3. Lembar Validasi Ahli Materi
4. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi
5. Hasil Validasi Tahap 1 Ahli Media
6. Hasil Validasi Tahap 1 Ahli Bahasa
7. Hasil Draft I dan Draft II
8. Hasil Respon Pendidik
9. Silabus Pembelajaran
10. Dokumentasi Penelitian
11. Surat Keterangan Pra Penelitian
12. Surat Keterangan Penelitian
13. Berita acara Validasi Materi
14. Surat Keterangan Validasi
15. Surat Pengantar Validasi





BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul Skripsi ini, dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini. Adapun judul yang dimaksud adalah Pengembangan Modul Penjaskes Pada Permainan Bola Voli Untuk Kelas IV SD/MI. Adapun uraian pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam judul Skripsi ini yaitu, sebagai berikut :

Pengembangan adalah suatu proses yang diterapkan guna pengembangan dan validasi produk pendidikan. Sedangkan yang dimaksud dengan pengembangan dalam judul ini adalah pengembangan suatu produk menjadi lebih baik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik¹.

PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.² Jadi yang penulis maksud dalam Skripsi tentang Pengembangan Modul Penjaskes Pada Permainan Bola Voli Untuk Kelas IV SD/MI adalah mengembangkan modul pembelajaran guna menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik pada pembelajaran PJOK.

Media pembelajaran adalah manusia, materi dan kejadian dapat membangun kondisi peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media yang dimaksud ialah pendidik, buku dan lingkungan sekolah sebagai sumber pengetahuan. Jadi media pembelajaran yang dimaksud dalam judul ini adalah sebuah alat bantu

¹ Kurniawan, Asep, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h.27.

² *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Vol. 17 No. 2 (Desember 2018), h. 78.

pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, serta meningkatkan perhatian peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik.³

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan, dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan sebagai suatu usaha yang sistematis berencana dan berkelanjutan tentu berupaya optimal untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan.⁴ Pendidikan dapat diperoleh individu melalui lembaga formal maupun non formal dengan tujuan menambah ilmu pengetahuan guna membentuk karakter serta mengarahkan peserta didik menjadi pribadi yang lebih baik.

Sebagai firman Allah dalam Al-Qur'an surat: Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q.s. Al-Mujadalah : 11).⁵

Ayat ini merupakan suatu ajakan untuk belajar dalam hal kebaikan. Islam memandang manusia sebagai makhluk yang terlahir di dunia dalam keadaan bagai selembar kertas putih, yang masih bersih dan polos belum ada coretan apapun, namun Allah memberikan potensi jasmaniah dan rohaniah kepada manusia untuk belajar dan

³Arsyad,Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali pers, 2017), h.3.

⁴Astri Aprilia Rani, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 1 Mlinjon Kecamatan Suruh Kabupaten Trenggalek", *Jurnal Pendidikan SD*, Vol. 05 No 1 (2019).

⁵Q.s. Al-Mujadalah : 11)

mengembangkan potensi tersebut demi kesejahteraan manusia sendiri. Suatu pengetahuan diperoleh dari informasi yang didengar, dilihat, kemudian dipikirkan

Kegiatan pendidikan banyak dan sangat berkaitan dengan perkembangan manusia muda, mulai dari perkembangan jasmaniah dan rohaniyah antara lain perkembangan fisik pikiran, perasaan, kemauan, kesehatan, keterampilan, sosial, hati nurani, kasih sayang. Pendidikan adalah kegiatan yang membudayakan manusia muda atau membuat orang muda ini hidup berbudaya sesuai standar yang diterima oleh masyarakat. Pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keperluan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.⁶

Peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu hal yang terus berkembang di era globalisasi ini, sekolah sebagai sumber daya manusia (SDM) memegang peranan penting dalam proses peningkatan tersebut.⁷

Yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Dengan berbagai kesempatan belajar itu, pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diarahkan dan didorong pencapaian tujuan yang dicita-citakan. Lingkungan tersebut dan ditata dalam suatu kurikulum yang pada gilirannya dilaksanakannya dalam bentuk proses pembelajaran.⁸ Pendidikan jasmani dan olah raga sebagai salah satu sarana pendidikan anak memberikan suatu pengayaan dalam etika dan moral di masyarakat. Mengajarkan etika dan nilai moral sebaiknya lebih bersifat contoh, Tindakan lebih baik dari kata-kata. Nilai moral itu beraneka macam, termasuk loyalitas, kebajikan, kehormatan, kebenaran, respek, keramahan, integritas, keadilan,

⁶ Amos Neolaka dan Grace amalia A. Neolaka. *Landasan Pendidikan, Dasar Pengenalan Diri Sendri Menuju Perubahan Hidup*, (Depok: KENCANA, 2017), hlm.2.

⁷ Nugroho Wibowo, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negri Saptosari", *Jurnal Elektronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, Volume 1, Nomor 2, Mei 2016, hlm.

⁸ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm.2

kooperasi dan kedisiplinan. Disiplin diri merupakan hal penting dalam setiap upaya membangun dan membentuk karakter seseorang. Sebab karakter mengandung pengertian cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang dibuat. Terdapat Sembilan pilar karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu: (1) karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, (2) kemandirian dan tanggung jawab, (3) kejujuran, amanah dan diplomatis, (4) hormat dan santun, (5) dermawan, suka tolong-menolong dan gotong royong serta kerjasama, (6) percaya diri dan pekerja keras, (7) kepemimpinan dan keadilan, (9) baik dan rendah hati, (9) karakter toleransi, kedamaian dan kesatuan.⁹ Beberapa mata pelajaran antara lain yaitu Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPA, Seni Budaya, IPS, dan Pendidikan Jasmani.

Menurut Profesor Made Pidarta, mulai halaman awal dijelaskan bahwa hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak terpisah dengan kehidupan manusia. Anak-anak menerima pendidikan dari orang tuanya dan bila anak-anak ini sudah menjadi dewasa dan berkeluarga mereka juga akan mendidik anak-anaknya. Begitu juga di sekolah dan perguruan tinggi, para peserta didik dan mahasiswa dididik oleh guru dan dosen. Pendidikan adalah khas milik dan alat manusia. Tidak ada makhluk lain yang membutuhkan pendidikan.¹⁰ Pengaruh pendidikan sangatlah besar bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Permasalahan tentang pendidikan terus bertambah seiring dengan kemajuan zaman dan penyelesaian kasusnyaapun belum juga tuntas. Hal ini membutuhkan perhatian khusus dari para ahli untuk memecahkan permasalahan ini.¹¹

⁹ Yudesta Erfayliana, *Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Etika, Moral, dan Karakter*, Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume 2 Nomor 2 Desember 2015, hlm.

Amos Neolaka dan Grace amialia A. Neolaka. *Landasan Pendidikan, Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*, (DEPOK: KENCANA, 2017), hlm. 8.

Ana Rahmawati, kontekstualisasi Surat Al-Kahfi Ayat 66-82 Dalam Pendidikan Konteporer, Jurnal Tarbawi Vol. 13. No. 1. Januari - Juni 2016, hlm. 94.

Guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan usia dini. Pada pendidikan jalur formal yang diangkat sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Sebagai tenaga profesional yang mengemban tugas mulia dalam mencerdaskan dan mendidik anak bangsa, seorang guru dituntut memiliki kompetensi yang dapat menunjang tugas tersebut. Karena guru dituntut bukan hanya sekedar menyampaikan materi kepada peserta didik, tapi juga harus mampu membimbing mereka memahami dan mengamalkan nilai-nilai moral dan budaya sehingga mereka menjadi sosok manusia yang berbudi luhur dan bermanfaat dilingkungan keluarga maupun masyarakat.¹²

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.¹³ Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Kalisari Kabupaten Lampung Tengah dan SD N 1 Balairajo Kabupaten Lampung Tengah diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Penjaskes yang dilakukan oleh pendidik sudah menggunakan metode pembelajaran, seperti metode ceramah, berkelompok dan penugasan serta proses pembelajaran lebih berpusat pada pendidik. Akan tetapi proses pembelajaran masih belum efektif dan tergolong membosankan bagi peserta didik dan kurangnya mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata yang ada disekitar peserta didik sehingga kemampuan pemecahan masalah penjaskes pada peserta didik kurang optimal.

Dengan masalah tersebut secara tidak langsung pesertadidik menginginkan pembelajaran yang menarik dengan perkembangan zaman yang semakin pesat ini terdapat berbagai macam media yang bisa digunakan, salah satunya ialah *Modul*. Penggunaan media *modul* dalam proses pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta

¹² Syofnidah Ifrianti, *teori dan praktik microteaching* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), hlm.1

¹³ Supriyono, Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD, *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume II, Nomor 1, Mei 2018, hlm.44

didik dalam belajar. Media Pembelajaran merupakan sarana pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang menyalurkan pesan berupa materi kepada peserta didik. Maka media pembelajaran dianggap sebagai pengantar komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Peneliti juga menemukan bahwa rendahnya nilai peserta didik adalah karena peserta didik tidak dituntut untuk mendalami pengetahuan hingga peserta didik lebih cenderung mengingatnya. Pendidik juga dalam proses pembelajaran kurang memperhatikan minat peserta didik akan aktifitas fisik. Menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan adanya solusi agar proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi, menyenangkan, tidak membosankan dan peserta didik dapat belajar dengan cara mendalami pengetahuannya bukan saja menghafal/mengingatnya. Dibutuhkan model yang mampu memperhatikan minat peserta didik akan aktifitas fisik (gerak).

Dengan demikian penulisan akan mengangkat judul **“Pengembangan Modul Penjaskes Pada Permainan Bola Voli untuk Kelas IV SD/MI”** yang diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, dan menjadikan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan bermanfaat untuk perkembangan peserta didik

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diulas di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang terungkap dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, guru kelas IV telah menerapkan metode pembelajaran seperti ceramah, penugasan dan berkelompok akan tetapi belum maksimal.
2. Peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran Penjaskes.
3. Media yang dipakai dalam pembelajaran masih sederhana dan kurang menarik bagi peserta didik.
4. Perlu adanya inovasi dalam materi gerak dasar pada peserta didik kelas IV SD/MI

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian membatasi masalah penelitian pada:

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada bentuk Pengembangan Modul Penjaskes Pada Permainan Bola Voli untuk Kelas IV SD/MI
2. Jenis media yang dikembangkan merupakan penyajian dalam bentuk modul.
3. materi yang di kembangkan adalah gerak.
4. Pengujian terhadap bahan ajar meliputi pengujian produk untuk layak atau tidaknya media pembelajaran.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan modul pembelajaran berbasis *Bola Voli* dan menarik untuk peserta didik kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan modul berbasis *Bola Voli* pada mata pelajaran PJOK kelas IV SD/MI menurut para ahli?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap modul pembelajaran berbasis *Bola Voli* pada mata pelajaran PJOK kelas IV SD/MI?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dilaksanakannya penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan modul pembelajaran berbasis Pengembangan Modul Penjaskes Pada Permainan Bola Voli untuk Kelas IV SD/MI
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan modul pembelajaran berbasis Pengembangan Modul Penjaskes Pada Permainan Bola Voli untuk Kelas IV SD/MI
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap modul pembelajaran berbasis Pengembangan Modul Penjaskes Pada Permainan Bola Voli untuk Kelas IV SD/MI.

G. Manfaat penelitian

1. Manfaat bagi sekolah
 - a. Bagi sekolah sebagai bahan referensi dan masukan untuk dapat mengembangkan praktik-praktik dalam pembelajaran pendidikan terutama pada madrasah ibtdaiyah bertujuan saat proses pembelajaran berkualitas hasil belajar peserta didik lebih meningkat
2. Manfaat bagi pendidik
 - a. Dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai materi gerak dasar
 - b. Sebagai sumber alternatif dan media belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran penjaskes.
3. Manfaat bagi peserta didik
Dapat membantu memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran penjaskes pada materi gerak dasar.

H. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dari permasalahan di atas produk ini sangat diharapkan untuk digunakan dan diimplementasikan dalam kegiatan proses belajar mengajar yang menarik, efisien, dan efektif. Peserta didik dan guru diharapkan aktif dalam menggunakan media pembelajaran berupa produk bahan ajar yang dikemas dalam bentuk modul yang dapat memberikan sebuah respon ketertarikan pada penggunaan media pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bahan Ajar

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Ruth Lautfer bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas.¹⁴

Bahan ajar menurut adalah merupakan segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran, misalnya buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif dan sebagainya.¹⁵

Media pembelajaran pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang mendukung peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas.

2. Pengertian Modul

Modul adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu agar siswa menguasai kompetensi yang diajarkan. Modul pembelajaran menurut Winkel, merupakan satuan program belajar mengajar yang terkecil, yang dipelajari oleh siswa

¹⁴Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2 P-ISSN 2549-1725 E-ISSN 2549-4163, Juli 2018, hlm.103

¹⁵Nurul Zuriah, dkk, "IbM Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal", Jurnal Dedikasi, ISSN 1693-3214, Volume 13, Mei 2016, hlm.40

sendiri secara perseorangan atau diajarkan oleh siswa kepada dirinya sendiri (*Self-instructions*)¹⁶.

Jadi modul adalah suatu bahan ajar untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran yang dikemas secara sistematis dan menarik sehingga dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar. Pada penelitian ini peneliti akan mencoba mengembangkan modul dengan pendekatan jelajah alam ini di desain sebagai modul panduan untuk mengajar bagi guru Penjaskes khususnya kelas IV SD untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar pada peserta didik dan meningkatkan kebugaran jasmani, Modul ini merupakan modul yang digunakan oleh pendidik.

3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik adalah *pertama* media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. *Kedua*, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. *Ketiga*, Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. *Keempat*, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. *Kelima*, Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. *Keenam*, Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar. *Ketujuh*, Karena itu, sebagai tindakan operasional.¹⁷

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Secara umum klasifikasi media pembelajaran dikategorikan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu audio, visual, dan gerak. Menurut Rudy Brets terdapat tujuh klasifikasi media pembelajaran, yaitu (1) media audio visual gerak; (2) media audio visual diam; (3) audio semi gerak; Secara umum klasifikasi media pembelajaran dikategorikan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu audio, visual, dan gerak. Menurut Rudy Brets

¹⁶ Sitti Fatimah S. Sirate dan Rizky Ramadhana, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi*, Volume VI, Nomer 2, Juli-Desember 2017, hlm.319

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 105-106.

terdapat tujuh kalsifikasi media pembelajaran, yaitu (1) media audio visual gerak; (2) media audio visual diam; (3) audio semi gerak; (4) media visual bergerak; (5) media visual diam; (6) media audio; dan (7) media cetak.¹⁸

5. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik memiliki fungsi yang luas di antaranya: (1). Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiapkegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena di dalamnya memberikan pengaruh pendidikan. (2). Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi actual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang. (3). Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri. (4). Fungsi politis media komunikasi, dalam bidang politik media komunikasi dapat berfungsi terutama politik pembangunan baik material maupun spiritual. (5). Fungsi seni dan budaya media komunikasi, perkembangan ke bidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.¹⁹

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu (1) memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan (2) untuk memotivasi peserta didik untuk belajar (3) untuk meningkatkan kemampuan dalam menciptakan dan menganalisis dalam aspek kognitif, sikap dan keterampilan (4) persepsi untuk menyamakan persepsi setiap peserta didik (5) dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda (6) untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran (7) kemampuan menggugah emosional peserta didik.

6. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat atau kelebihan media pembelajaran yaitu

- a. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata), seperti menjelaskan

¹⁸ Maimunah, *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*, Jurnal Al-Afkar Vol. V No. 1, April 2016, hlm.10-11

¹⁹ *Ibid.*, hlm.107.

rangka tubuh manusia pada mata pelajaran IPA. Tulang rangka tubuh pada setiap manusia tentu ada namun tidak dapat dilihat langsung secara kasat mata karena tertutup oleh kulit. Dengan menggunakan media pembelajaran tulang rangka atau gambar tulang rangka, maka materi pembelajaran yang sebelumnya abstrak atau tidak dapat dilihat langsung itu menjadi konkret karena dapat dilihat, dirasakan, atau diraba.

- b. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
- c. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. Misalnya belajar melalui rekaman kaset, *tape recorder* atau televisi.
- d. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek. Misalnya ketika guru menyampaikan materi pembelajaran secara lisan melalui ceramah, maka ada kemungkinan terjadi perbedaan pendapat atau persepsi yang diterima oleh peserta didik.²⁰

B. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (penjaskes)

Pendidikan jasmani adalah satu proses melalui aktifitas jasmani yang desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi.²¹

Pendidikan jasmani juga merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada menganggapnya sebagai seseorang yang

²⁰ Ardian Asyhari dan Helda Silvia, *Pengembangan Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Abiruni, Vol.5, No.1, Desember 2015, hlm.4

²¹ Galuh Henditio wicaksono, *Kreativitas Guru Penjas Terhadap Proses Pembelajaran Penjas disekolah Menengah Pertama Negeri Sekecamatan KebumenKabupaten Kebumen 2018*, Jurnal Pendidikan kesehatan Rekreasi, Vol. 5, No 2, Hal. 95-100 P-ISSN 2337-9561 E-ISSN 2580-1430, Juni 2019, hlm.96

terpisah kualitas fisik dan mentalnya.²² Pendidikan jasmani yaitu pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani atau aktivitas jasmani yang telah tersusun secara sistematis yang tujuannya dapat mengembangkan dan meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani individu.

C. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada menganggap hanya menganggap sebagai seseorang yang terpisah kualitasnya fisik dan mentalnya.²³ Peserta didik juga bisa lebih aktif dalam proses belajar-mengajar, tanpa peserta didik sadari ia dapat tumbuh secara baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

D. Materi Gerak Dasar

Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar menurut Syarifudin dan Muhadi. Bentuk gerakan dasar tersebut telah dimiliki oleh murid-murid sekolah dasar. Gerak dasar jalan, lari dan lompat merupakan gerak dasar lokomotor dan gerak dasar manipulatif, gerak dasar lokomotor yang merupakan pokok bahasan yang diajarkan di sekolah dasar (SD)²⁴.

1. Gerak Locomotor

Gerak dasar lokomotor adalah jenis gerakan yang ditandai dengan pergerakan seluruh tubuh dalam proses perpindahan tempat atau titik berat badan dari satu bidang tumpu ke bidang tumpu lainnya²⁵.

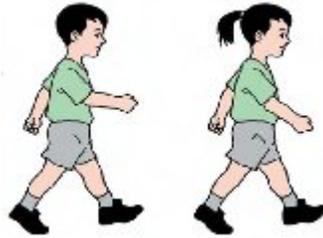
²² Yudesta Erfayliana, "Pendidikan Jasmani dalam Membentuk Etika, Moral dan Karakter", TERAMPIL, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, P-ISSN 2355-1925, Volume 2 Nomer 2 Desember 2015, hlm.30

²³ *Ibid.*, hlm.304

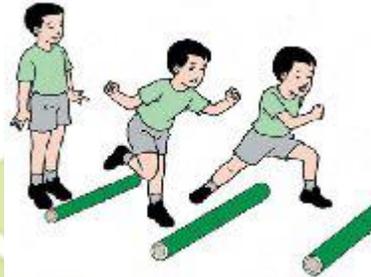
²⁴ Yulingga Nanda Hanief Sugito, "Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional", Jurnal sportif, Vol 1 No. 1 November 2015

²⁵ Ikee Proklamasi agustini, Agus Tomi, dan, I Nengah Sudjana, "Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Locomotor Menggunakan Metode Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SD N Krian 3 Kabupaten Sidharjo, Pendidikan Jasmani, Volume 26, Nomor 02, Tahun 2016, hlm.231

Contoh gerak lokomotor sebagai berikut:



Gambar 1 gerak berjalan



Gambar 2 Gerak Melompat



Gambar 3 gerak berlari

2. Gerak Non-Lokomotor

Gerak nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan di tempat. Tanpa ada ruang gerak yang memakai kemampuan nonlokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain.²⁶

²⁶Arif Hidayat, "Peningkatan Aktifitas gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Volume 2, Nomor 2, September 2017, hlm.23

Contoh gambar nonlokomotor sebagai berikut:



Gambar 4 gerak menarik dan memutar



Gambar 5 gerak menekuk

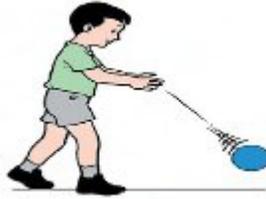


Gambar 6 gerak keseimbangan

3. Gerak Manipulatif



Gambar 7 gerak melempar



Gambar 8 gerak memantulkan bola



Gambar 9 gerak menendang bola

Non-Lokomoto Manipulatif	Gerak Dasar Lokomotor	
1. Membungkuk melempar	1. Berjalan	1.
2. Meregang menangkap	2. Berlari	2.
3. Memutar menghentikan	3. Meloncat	3.
4. Mengayun memantulkan	4. Meluncur	4.
5. Memutar tubuh menggiring	5. Memanjat	5.
6. Keseimbangan	6. Dll	6.
Dll		
7. Dll		

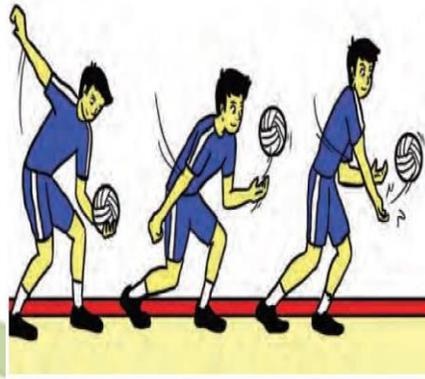
4. Permainan Bola Voli

Permainan bola voli adalah suatu permainan yang menggunakan bola untuk dipantulkan (di-volley) di udara hilir mudik di atas net (jarring), dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak daerah lapangan lawan dalam rangka mencari kemenangan.

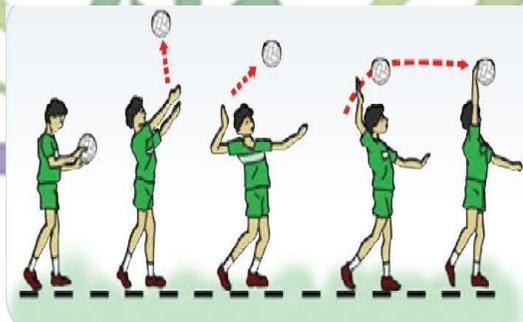
Mem-volley atau memantulkan bola ke udara dapat mempergunakan dalam seluruh anggota atau bagian tubuh dari ujung kaki sampai ke kepala dengan pantulan yang sempurna.

a. *Servis*

Servis adalah pukulan atau penyajian bola sebagai serangan pertama kali ke daerah lawan sebagai tanda suatu permainan. Cara melakukan servis pada umumnya dapat dilakukan dengan 3 cara, yaitu:



Gambar 10 Servis bawah



Gambar 11 servis atas



Gambar 12 servis jump

b. *Passing*

Passing dalam permainan bola voli adalah usaha seseorang pemain bola voli dengan menggunakan teknik tentu untuk mengoperkan bola yang dimainkan kepada teman seregunya. Passing terdiri dari:

1. Passing bawah
2. Pasing atas



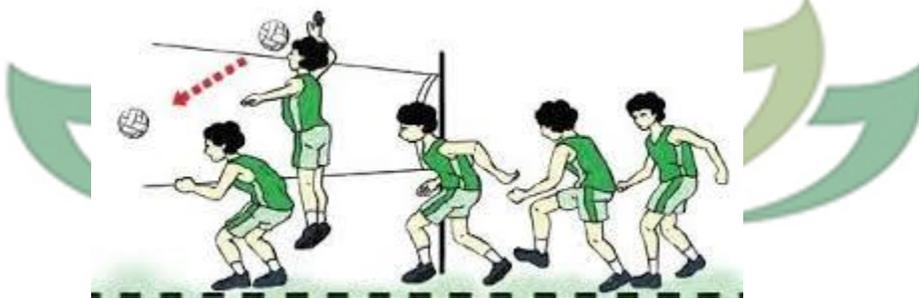
Gambar 13 pasing bawah



Gambar 14 passing atas

c. *Smash*

Dengan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola voli berada diatas jarring, untuk dimasukan kedaerah lawan. Untuk melakukan dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan, pukulan, dan pendaratan.



Gambar 15 smash

Dengan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola voli berada diatas jarring, untuk dimasukan kedaerah lawan. Untuk melakukan dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan, pukulan, dan pendaratan.

d. *Block* (membendung)

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Block dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (kekiri dan kekanan saat tangan melakukan block) atau tangan pasif, artinya pemain hanya menjulurkan tangan keatas tanpa

digerakan. Block bisa dilakukan dengan satu, dua, atau tiga orang pemain.

1. Block oleh satu pemain (perorangan)
2. Block oleh dua atau tiga orang.²⁷

Pada lapangan permainan biasa bentuk lapangan permainan adalah 4 persegi panjang dengan ukuran 9 meter x 18 meter. Lapangan harus dilantai yang dasarnya rata dan keras. Bila dibuat dalam gedung, lantainya tidak licin dan atap gedung paling sedikitnya 7 meter. Garis lapangan selebar 5 cm. ukuran lapangan bola voli yang umum adalah berukuran 9 meter x 18 meter. Ukuran tinggi net putra 2.43 meter dan untuk net putri 2.24 meter. Garis batas penyerangan untuk pemain belakang, jarak 3 meter dari garis tengah (sejajar dalam net). Untuk ukuran garis tepi lapangan adalah 5 cm.²⁸

E. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan permainan bola voli antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Sumbara Hambali yang berjudul "*Pembelajaran Passing Bawah Menggunakan Metode Bermain Pada Permainan Bola Voli Siswa SD Kelas V*" Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah pada permainan bola voli dengan menggunakan metode bermain. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan (Action Research). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sukasirna Kec. Paseh Kab. Sumedang. Penelitian ini dilakukan dengan enam kali pertemuan terdiri dari dua siklus, setiap siklus 3 kali pertemuan. Siklus pertama yang direalisasikan melalui tindakan sesuai rencana dan metode pembelajaran, hasilnya nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran passing bawah adalah sebesar 71,48 atau 74,07% siswa lulus, dan 25,93% siswa belum lulus. Pada siklus ke dua yang direalisasikan melalui tindakan hasil refleksi dari siklus 1, hasilnya nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran

²⁷ Ali Yusmar, *Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X SMA Negri 2 Kampar*, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.1 No.1 Juli 2017, hlm.144-145

²⁸ *Ibid.*, hlm.146

passing bawah meningkat menjadi 78,52 atau 92,59% siswa lulus dan sisanya 7,41% peserta didik belum lulus. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran passing bawah menggunakan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sukasirna Kec. Paseh Kab. Sumedang.²⁹

2. Penelitian ini dilakukan oleh Oky Eriko Dwijaya dan Taufiq Hidayat yang berjudul “*Pemanfaatan Media Computer Assisted Instruction (Cai) Model Drills Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Materi Ajar Underhand Pass Permainan Bolavoli*” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat dari penggunaan media computer assisted instruction (CAI) model drills terhadap peningkatan pemahaman materi ajar underhand pass permainan bolavoli pada siswa kelas X MIA 6 di SMA Negeri 1 Krembung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen (praeksperimen) dengan menggunakan desain penelitian one group pretest-posttest design. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Krembung yang berjumlah 339 siswa. Cara menentukan sampel dengan menggunakan cluster random sampling sehingga didapat kelas X MIA 6 yang berjumlah 34 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada manfaat dari penggunaan media computer assisted instruction (CAI) model drills terhadap peningkatan pemahaman materi ajar underhand pass permainan bolavoli pada siswa kelas X MIA 6 di SMA Negeri 1 Krembung. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil perhitungan uji t yang menunjukkan bahwa nilai t hitung > t tabel ($19,16 > 1,6905$).³⁰

Berdasarkan dari Revelansi kedua diatas yaitu persamaan nya samasama melakukan penelitian tentang permainan bola voli pada

²⁹ Sumbara Hambali, *Pembelajaran Passing Bawah Menggunakan Metode Bermain Pada Permainan Bola Voli Siswa SD Kelas*, Jurnal Pendidikan Olahraga, Vol.5 No.1 Juni 2016, hlm.58

³⁰ Oky Eriko Dwicaya dan Taufiq Hidayat, *pemanfaatan Media Computer Assisted Instruction (CAI) Model Drills Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Materi ajar Underhand Pass Permainan Bola Voli*, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 03 Nomor 02 Tahun 2015, hlm.283

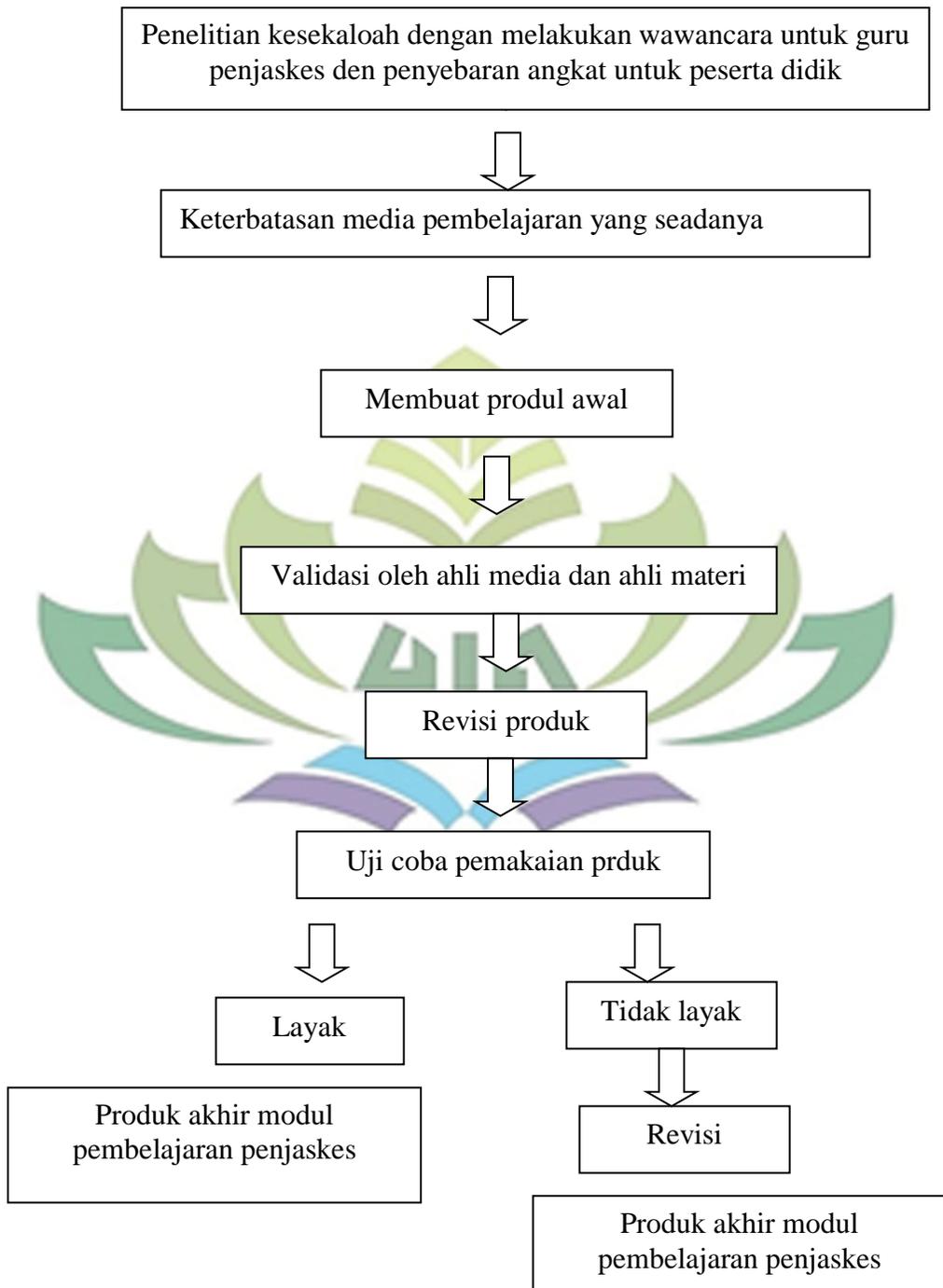
penelitiannya. Perbedaan dari kedua penelitian yang sudah dijelaskan di atas yaitu tempat pelaksanaan, dan jenis penelitiannya yang diterapkan. Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas bahwa penggunaan modul sebagai media pembelajaran permainan bola voli dapat dapat menunjang pelaksanaan dalam proses pembelajaran. Peneliti akan mengadakan penelitian Pengembangan Modul Penjaskes Pada Permainan Bola Voli Untuk Kelas IV SD/MI.

F. Kerangka Berfikir

Penggunaan media pembelajaran merupakan sesuatu hal yang penting untuk menunjang suatu keberhasilan dalam belajar. Media pembelajaran juga di butuhkan oleh seorang guru dalam proses penyampaian materi pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah pula memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Penjaskes merupakan mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia, karena mata pelajaran Penjaskes mampu melatih peserta didik untuk lebih sehat secara jasmani dan rohani.

Oleh karna itu guru harus mampu memberikan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didiknya, penggunaan media dalam proses pembelajaran Penjaskes sangatlah penting. Berdasarkan analisis kebutuhan guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya, karna selain keterbatasan waktu dalam menyiapkan media , sehingga guru lebih sering mengandalkan buku paket serta lebih banyak disetiap pengajarannya dengan menggunakan metode ceramah. Oleh karna itu guru membutuhkan media pembelajaran untuk menumbuhkan keaktifan, minat, dan kerja sama dari peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan peneliti menggambarkan kerangka berpikir pada bagan pembuatan produk..

Gambar 16
Kerangka Bervikir



DAFTAR PUSTAKA

- Ali Yusmar, 2017 *Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X SMA Negri 2 Kampar*, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.1 No.1
- Amos Neolaka dan Grace amialia A. Neolaka, 2017, *Landasan Pendidikan, Dasar Pengenalan Diri Sendri Menuju Perubahan Hidup*, DEPOK: KENCANA.
- Ana Rahmawati, 2016, *kontekstualisasi Surat Al-Kahfi Ayat 66-82 Dalam Pendidikan Konteporer*, Jurnal Tarbawi Vol. 13. No. 1.
- Ardian Asyhari dan Helda Silvia, 2015 *Pengembangan Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Abiruni, Vol.5, No.1.
- Arif Hidayat, 2017, “*Peningkatan Aktifitas gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*”, Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Volume 2, Nomor 2.
- Galuh Henditio wicaksono,, 2019, *Kreativitas Guru Penjas Terhadap Proses Pembelajaran Penjas disekolah Menengah Pertama Negeri Sekecamatan KebumenKabupaten Kebumen 2018*, Jurnal Pendidikan kesehatan Rekreasi, Vol. 5, No 2.
- Ikee Proklamasi agustini, Agus Tomi, dan, I Nengah Sudjana, “*Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain dalam Pembelajara Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SD N Krian 3 Kabupaten Sidoharjo*, Pendidikan Jasmani, Volume 26, Nomor 02, Tahun 2016, hlm.231
- Maimunah, 2016, *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*, Jurnal Al-Afkar Vol. V No. 1.
- Naniek Kusumawati, 2017, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil*

Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo, Jurnal Kependidikan Islam Berbasis Sains, Volume. 2 Nomor.1.

Nugroho Wibowo, 2016, “*Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negri Saptosari*”, Jurnal *Elektronics, Informatics, and Vocational Education* (ELINVO), Volume 1, Nomor 2.

Nurul Zuriah, dkk, 2016 , “*IbM Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inofatif Berbasis Potensi Lokal*”, Jurnal Dedikasi, ISSN 1693-3214, Volume 13.

Oemar Hamalik, 2015, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.

Oky Eriko Dwicaya dan Taufiq Hidayat, 2015 *pemanfaatan Media Computer Assisted Instruction (CAI) Model Drills Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Materi ajar Underhand Pass Permainan Bola Voli*, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 03 Nomor 02.

Ria Istikharah dan Zulkifli Simatupang, *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Kelas X SMA/MA Pada Materi Pokok Protista Berbasis Pendekatan Ilmiah*, Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains,, ISSN: 1907-7157 e-ISSN: 2579-8022, Volume 12 (1): 1 – 6.

Sitti Fatimah S. Sirate dan Rizky Ramadhana, 2017, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi*, Volume VI, Nomer 2.

Sugiyono, 2017 “*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*”, Bandung: Alfabeta.

Sumbara Hambali, 2016, *Pembelajaran Passing Bawah Menggunakan Metode Bermain Pada Permainan Bola Voli Siswa SD Kelas*, Jurnal Pendidikan Olahraga, Vol.5 No.1

Supriyono, 2018 *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*, Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, Volume II, Nomor 1,

- Syofnidah Ifrianti, 2019, *teori dan praktik microteaching*, Yogyakarta: Pustaka Pranala.
- Talizaro Tafonao, 2018, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan , Vol.2 No.2.
- Yudesta Erfayliana, 2015, “*Pendidikan Jasmani dalam Membentuk Etika, Moral dan Karakter*”, TERAMPIL, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, P-ISSN 2355-1925, Volume 2 Nomer 2.
- Yulingga Nanda Hanief Sugito, 2015, “*Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional*”, Jurnal sportif, Vol 1 No.1.

