

---

**MODEL PEMBELAJARAN SMASH BOLA VOLI MINI DENGAN  
PERMAINAN PADA SISWA/I SEKOLAH DASAR**

**Ade Mahesa<sup>1</sup>, Samsudin<sup>2</sup>, Muchtar Hendra Hasibuan<sup>3</sup>**

[kakaesa12@gmail.com](mailto:kakaesa12@gmail.com)<sup>1</sup>

**Universitas Negeri Jakarta**

**ABSTRAK**

Tujuan Penelitian ini adalah menghasilkan produk model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa sekolah dasar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Model pembelajaran ini sangat diharapkan untuk membantu guru pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya yaitu pada materi smash bola voli mini. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode ADDIE, dalam penelitian ADDIE ada 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan model, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil penelitian ini menghasilkan yaitu produk yang berupa buku yaitu, model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa sekolah dasar yang sudah divalidasi dan direvisi oleh ahli pembelajaran, ahli bola voli, dan guru pendidikan jasmani sebanyak 12 model. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian bahwa model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa sekolah dasar telah dinyatakan layak dan sudah dapat diberikan kepada siswa sekolah dasar oleh ahli pembelajaran, ahli bola voli, dan guru pendidikan jasmani.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Smash Bola Voli Mini, Permainan.

**ABSTRACT**

*The aim of this research is to produce a mini volleyball smash learning model product with games for elementary school students that can be used in the physical education learning process in elementary schools. It is hoped that this learning model will help teachers during the physical education learning process, especially regarding mini volleyball smash material. This research uses the ADDIE method approach, in ADDIE research there are 5 stages, namely analysis, design, model development, implementation and evaluation. The results of this research produced a product in the form of a book, namely, a mini volleyball smash learning model with games for elementary school students which has been validated and revised by learning experts, volleyball experts and physical education teachers totaling 12 models. Data was collected through documentation, interviews and observation. Data analysis was carried out descriptively. Based on the research results, the mini volleyball smash learning model with games for elementary school students has been declared feasible and can be provided to elementary school students by learning experts, volleyball experts and physical education teachers.*

**Keywords:** Learning Models, Mini Volleyball Smashes, Games.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan. belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan. Pendidikan memiliki peran peranan penting dalam membantu masyarakat membantu orang memahami diri mereka sendiri. Dan tujuan tujuan utama pendidikan nasional adalah membentuk individu-individu mengembangkan yang berketerampilan tinggi, bermoral, dan berketerampilan tinggi, luas, individu yang bermoral lurus, dan penuh kasih sayang di Indonesia. langkah penting menuju pencapaian tujuan pendidikan nasional, pendidikan formal harus mempunyai landasan yang kuat sehingga peserta didik harus mendapat perhatian serius.

Pendidikan Jasmani adalah sebuah metode edukatif di sekolah yaitu memberikan perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) untuk mencapai tujuan sistem pendidikan nasional. Pengajaran pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan di sekolah mempunyai tujuan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi penuh dalam berbagai pengalaman belajar melalui kegiatan pembelajaran yang sistematis dan disiplin. Pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan di sekolah mempunyai tujuan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi penuh dalam berbagai pengalaman belajar melalui kegiatan belajar yang sistematis dan disiplin.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan memiliki berbagai macam manfaat, yaitu: Pendidikan Jasmani mengatur anak dengan bakat atau potensi yang dimiliki, Pendidikan Jasmani juga mengembangkan dasar-dasar keterampilan dalam kehidupan dan pendidikan Jasmani membantu anak menyalurkan energi yang berlebih.

Di sekolah dasar pendidikan jasmani sangat penting, karena pada masa ini anak mempunyai tumbuh kembang yang optimal. Upaya penguasaan berbagai gerak dasar serta peningkatan fungsi dan sistem tubuh serta pertumbuhannya terutama dialami oleh anak-anak pada tahap ini. Pendidikan jasmani semoga ada, dapat membantu semua proses yang dialami siswa ini. Oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran pada tingkat satuan sekolah dasar memerlukan kehati-hatian dan ketelitian yang tinggi – agar upaya “membantu” dalam hal ini tidak berakhir pada “mode pemblokiran”. Hal ini disinyalir karena ditemukannya beberapa kasus dimana proses pembelajaran yang dilakukan guru berorientasi pada prestasi sehingga memaksamelakukan eksploitasi berlebihan yang justru menghambat proses tumbuh kembang anak. (Journal Sri warwati Universitas Negeri Yogyakarta).

Oleh karena itu pendidikan harus dimulai sesegera mungkin Hal ini karena, secara umum jika seseorang ingin terlibat dalam berbagai aktivitas ia harus memulainya sejak masa kanak - kanak dan mengajarkan banyak hobi kepada orang yang lebih tua. berdasarkan pengalaman mereka selama waktu tersebut harus dimulai sesegera mungkin Hal ini karena, secara umum jika seseorang ingin terlibat dalam berbagai aktivitas, harus dimulai pada tahun-tahun awal seorang anak, dan mengajari orang yang lebih tua. banyak hobi mereka berdasarkan pengalaman mereka selama waktu itu Pengguna Sekolah Dasar adalah Pendidikan Jasmani Hadir dapat diharapkan menunjang seluruh proses yang dilalui oleh para peserta didik tersebut Periode yang tetapi menentukan pertumbuhan dan perkembangan fisik, serta faktor-faktor umum berkontribusi terhadap perkembangan individu berkualitas tinggi dari waktu ke waktu.

Perbedaan pendidikan Jasmani dan olahraga memang berbeda, di antaranya dalam pendidikan Jasmani, proses lebih dihargai daripada hasil. Selain itu, dalam program Jasmani, siswa yang belum mampu dilatih sampai mereka benar-benar melakukannya. Sebaliknya dalam permainan dari orang yang tidak cukup lengan, akan kalah dan

digantikan oleh orang yang lebih kuat dan lincah. Sebagai seorang guru adalah tanggung jawab Anda untuk membimbing siswa agar siswa dapat melakukan suatu tugas dengan menggunakan teknik yang akan memudahkan mereka menyelesaikan tugas tersebut. dengan menggunakan teknik yang akan membuat tugas tersebut lebih mudah untuk mereka selesaikan.

Dalam pendidikan jasmani terdapat materi pelajaran tentang bola besar. Pembelajaran bola besar merupakan suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang menitikberatkan pada pengembangan keterampilan dan pemahaman bola besar. Bola besar ini biasanya berukuran lebih besar dari bola olahraga biasa seperti bola sepak, bola basket, atau bola voli.

Salah satu permainan olahraga yang termasuk dalam materi pendidikan jasmani dasar adalah bola voli. Bola voli merupakan salah satu olahraga yang mempunyai penggemar yang cukup banyak. Kami bermain dalam kelompok umur yang berbeda, dari anak-anak, remaja dan dewasa, serta pria dan wanita. Bermain bola voli memerlukan keterampilan teknis, koordinasi, komunikasi dan kerjasama tim. Dalam permainan bola voli hal ini harus didukung dengan penguasaan teknik dasar bola voli yang baik. Teknik dasar dalam bermain bola voli adalah teknik passing, teknik servis, teknik passing (set atas), teknik memukul dan teknik pemblokiran. Menguasai teknik dasar penting dilakukan agar pemain dapat bermain bola voli dengan baik. Menguasai teknik dasar gerakan bola voli dengan baik memerlukan latihan teknik dasar yang terus-menerus dan serius.

Pada tingkat sekolah dasar terdapat beberapa bahan ajar pendidikan jasmani yaitu bola besar. Pada permainan bola besar terdapat salah satu permainan yang menarik dan digemari masyarakat yaitu permainan bola voli. Popularitasnya membuat sangat familiar bagi siswa bola voli, sehingga relatif mudah untuk diajarkan. Namun sebanyak 4.444 unit diubah menjadi bola voli mini untuk materi yang diajarkan di sekolah dasar. Tujuannya untuk memudahkan penguasaan teknik dasar permainan bola voli, sehingga dapat memainkannya dengan benar, dengan senang dan gembira.

Permainan bola voli adalah suatu permainan yang menuntut keterampilan dasar gerak yang kompleks. Gerak dasar kompleks ini di kembangkan sejak usia dini. Dan pengenalan serta pengembangan gerak dasar, kualitas, maupun teknik sudah diprogramkan pada usia anak sekolah dasar

Berikut teknik dasar permainan bola voli mini yaitu passing (Overhand dan Underhand), Block, Shot, dan Serve. Dari seluruh teknik dasar yang ada, teknik mencetak poin yang paling dominan dalam permainan bola voli adalah Smash. Smash dalam Bola Voli Mini merupakan teknik yang rumit dan jarang dipelajari oleh siswa sekolah dasar. Teknik Smashing hendaknya merupakan teknik yang dapat diajarkan kepada siswa sekolah dasar, karena Smashing merupakan suatu serangan yang dapat menghasilkan poin dalam suatu permainan bola voli.

Selama pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, guru menemui kendala dan kesulitan dalam mengajar pada siswa sekolah dasar. Hal ini mungkin disebabkan oleh kemampuan yang buruk atau penguasaan materi yang kurang. Guru juga sering merasa kesulitan, dan salah satu kemungkinannya adalah karena tingkat kontrol gerakan yang relatif rendah. Oleh karena itu sebaiknya guru merencanakan strategi pengajaran pendidikan jasmani sebelum melaksanakan pembelajaran, karena hal tersebut merupakan modal awal pembelajaran guru. Gaya mengajar guru yang membosankan dan metode pengajaran yang selalu berulang membuat siswa bosan dan kurang antusias untuk mengikuti kelas pendidikan jasmani.

Mengubah model pembelajaran dengan cara yang menyenangkan membuat siswa bersemangat dalam mengerjakan latihan. Modifikasi materi atau metode pembelajaran

dalam pengajarannya bermacam-macam bentuknya, salah satu modifikasinya adalah membuat pembelajaran menjadi menyenangkan melalui bermain, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti dalam pendidikan jasmani. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan tanpa adanya paksaan dan timbul karena kemauan seseorang serta kegembiraan dalam melakukannya. Saat bermain, siswa lupa bahwa mereka sedang mempelajari pendidikan jasmani dan bahwa gerakan yang mereka pelajari adalah gerakan yang rumit dan sulit.

Dalam penelitian ini penulis mencoba menyampaikan materi pembelajaran bola voli mini kepada siswa sekolah dasar khususnya tentang teknik dasar memukul melalui Games yaitu strategi pembelajaran menjadi pemimpin yang lebih menarik dalam bentuk permainan. menguraikan gerakan-gerakan tersebut semoga membuat anak lebih aktif, siap mempelajari gerakan-gerakan baru, lebih berani dan percaya diri untuk menyelesaikan semua gerakan dalam permainan bola voli mini.

Dalam penelitian ini penulis ingin memberikan bahan ajar permainan bola voli mini khususnya bagi siswa sekolah dasar tentang teknik dasar memukul atau Smash yaitu strategi pembelajaran dalam bentuk permainan yang lebih menarik sehingga menghasilkan gerakan yang patah-patah sehingga dapat diharapkan kepada anak-anak. dan aktif mau mempelajari gerakan baru, lebih berani dan percaya diri melakukan setiap gerakan bola voli mini.

Penggunaan jenis permainan ini dikarenakan peneliti mengetahui dengan baik ciri-ciri anak sekolah dasar yaitu suka bermain, bergerak, bekerja kelompok dan merasakan/berbuat secara langsung. Mengubah permainan bola voli bukan sekedar permainan, melainkan dimensi permainan yang sesuai dengan kemampuan fisik dan gerak anak SD.

Oleh karena itu, penelitian ini berharap model pembelajaran mini voli Smash dapat menjadi referensi bagi guru dalam pembelajaran bola voli Mini khususnya Smash, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan siswa tidak takut untuk melakukan gerakan eksplosif yang ditambahkan dalam permainan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model pembelajaran smash bola voli untuk siswa sekolah dasar dengan permainan. Penelitian ini dibuat dalam bentuk video dan buku untuk menghasilkan suatu produk berupa model pembelajaran yang akan digunakan untuk pembelajaran disekolah. Peneliti menentukan model pembelajaran smash bola voli ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Pengembangan Model**

Hasil dari suatu pengembangan model pembelajaran teknik smash bola voli mini dengan permainan yang diuji cobakan kepada siswa Sekolah Dasar akan di buat dalam bentuk suatu buku. Buku tersebut menyajikan suatu model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan yang sudah diuji cobakan supaya dapat mudah siswa dalam proses pembelajaran olahraga bola voli. Dari model yang sudah buat sangat diharapkan pada Sekolah Dasar lebih bersemangat serta antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga khususnya bola voli dengan modifikasi model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan. Untuk tercapainya hasil yang maksimal, diperlukan analisis kebutuhan, data, evaluasi, dan uji coba serta pembahasan.

#### **1. Hasil Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan pada penelitian model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa ,Sekolah Dasar bertujuan yaitu untuk menganalisis

seberapa besar model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan supaya siswa akan lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga khususnya bola voli dan masalah siswa dalam mengikuti pendidikan jasmani olahraga, serta seberapa penting model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Dalam suatu pembelajaran pendidikan jasmani terutama bola voli, guru penjas terlalu sering mengalami kesulitan dalam suatu proses mengajar smash bola voli mini pada siswa Sekolah Dasar. Karena teknik yang cukup rumit serta kurangnya referensi model pembelajaran smash bola voli mini di Sekolah Dasar. Dengan suatu metode mengajar yang diberikan kepada siswa biasanya hanya menggunakan metode komando dan gerakan yang di ulang secara terus menerus, sehingga membuat siswa Sekolah Dasar merasa bosan dan merasa jenuh dengan suatu penyampaian yang kurang maksimal. Akan tetapi suatu prinsip pendidikan jasmani adalah siswa mau melakukan kegiatan jasmani sudah mendapatkan suatu apresiasi dan nilai plus ditambah dengan siswa dapat menguasai teknik dasar secara baik dan akan mendapatkan nilai tambahan.

Siswa sekolah dasar pada biasanya selalu aktif bergerak tetapi seiring waktu berkembang nya zaman dan teknologi semakin canggih keinginan siswa dalam berolahraga tubuhnya semakin sedikit dan antusias berkurang oleh karena itu guru harus menggunakan metode atau bahan ajar yang sudah dimodifikasi dengan semenarik mungkin dengan mengembangkan suatu model pembelajaran dengan permainan. Karena dengan metode bermain adalah metode yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan siswa akan merasakan lebih bebas dan secara tidak sadar sedang melakukan pembelajaran yang diberikan oleh gurunya.

Oleh sebab itu berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru sudah maksimal pada saat memberikan materi smash bola voli mini hanya kurangnya referensi guru dalam mendapatkan hasil model-model pembelajaran agar siswa tidak merasakan bosan, serta kurangnya kesadaran siswa dalam pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani, yang menganggap mudah pelajaran pendidikan jasmani. Serta guru membutuhkan model pembelajaran smash bola voli mini pada siswa sekolah dasar yang bisa disesuaikan dengan karakteristik siswa yang tidak membosankan serta menyenangkan dalam berjalan pembelajaran.

## **2. Model Draf Awal**

Dalam penelitian ini peneliti membuat 15 model draf awal, 15 model draf awal tersebut akan di validasi oleh ahli. Adapun model yang akan di validasi ahli model tersebut adalah sebagai berikut:

1. Hulahoop melangkah
2. Lempar bola kedalam gawang
3. Squat fokus
4. Bola plastik estafet
5. Sasaran cone
6. Cone point
7. Pantulan cone point
8. Sasaran tembok
9. Point tembok
10. Tembak bola
11. Tembak cone
12. Penguasaan bola
13. Curi point
14. Hulahoop landing
15. Lompat tali tembak sasaran

### 3. Model Final

Model yang sudah di telaah para ahli ada 12 model terbilang layak untuk diuji cobakan dan digunakan dalam proses pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut:

#### 1) Model Pembelajaran Smash (Hulahoop Melangkah)

##### a) Tujuan Pembelajaran

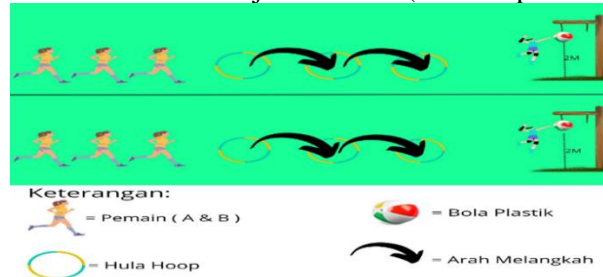
- Gerakan awalan dalam smash bola voli

##### b) Peralatan Permainan

- Tempat : Lapangan
- Alat : Bola plastik, Hulahoop

##### c) Gambar Permainan

Gambar 1 Model Pembelajaran Smash (Hulahoop Melangkah)



##### d) Cara Bermain

- Pemain terdiri dari 6 orang.
- Pemain dibagi menjadi 2 tim yang terdiri dari 3 orang pemain yang berbaris dibelakang.
- Waktu permainan 5 menit
- Pemain Pertama menuju kearah hulahoop melewati hulahoop yang sudah dengan melangkah seperti gerakan melakukan awalan smash.
- Setelah melewati hulahoop yang terakhir, pemain melompat dan memukul mengenai bola yang sudah disiapkan.
- Tim yang berhasil menyelesaikan terlebih dahulu, maka tim tersebut adalah pemenangnya dalam permainan

#### 2) Model Pembelajaran Smash (Lempar Bola Kedalam Gawang)

##### a) tujuan pembelajaran

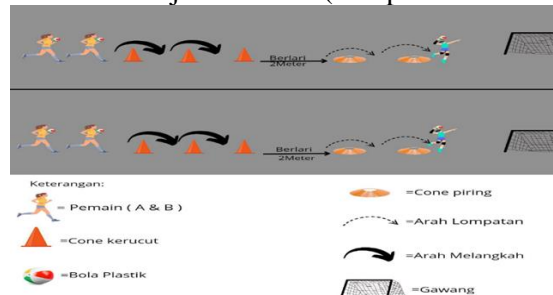
- Untuk pembelajaran gerakan awalan pada saat melakukan smash bola voli
- Untuk pembelajaran meloncat pada saat melakukan smash bola voli

##### b) peralatan permainan

- Tempat : Lapangan
- Alat : Cone, marker, bak, bola plastik, gawang

##### c) gambar permainan

Gambar 2 Model Pembelajaran Smash (Lempar Bola Kedalam Gawang)



##### d) cara bermain

- Pemain terdiri dari 6 pemain.
- Pemain dibagi menjadi 2 tim yang berbaris kebelakang.

- Waktu permainan 5 menit.
- Pemain Pertama dalam tim memegang bola palstik berlari kearah cone, lalu melangkah menuju cone kerucut yang sudah disiapkan.
- Setelah pemain melangkah, lalu melompat melewati cone piring yang sudah disiapkan.
- Lakukan gerakan memukul bola ke dalam gawang hingga masuk kedalam gawang yang sudah di siapkan.
- Tim yang berhasil memasukan sebanyak-banyak nya bola kedalam bak dalam waktu yang sudah diberikan, maka akan menjadi pemenang.

### 3) Model Pembelajaran Smash (Bola Plastik Estafet)

#### A) Tujuan Pembelajaran

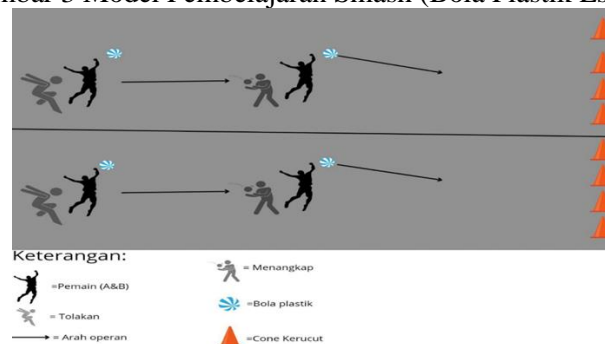
- Untuk Pembelajaran gerakan tolakan pada saat melakukan smash bola voli

#### B) Peralatan Permainan

- Tempat : Lapangan
- Alat : Bola plastik, cone

#### C) Gambar Permainan

Gambar 3 Model Pembelajaran Smash (Bola Plastik Estafet)



#### D) Cara Bermain

- Jumlah pemain 4 orang.
- Waktu permainan 5 menit.
- Pemain dibagi menjadi 2 tim.
- Masing masing pemain berbaris kebelakang dengan jarak yang sudah ditentukan.
- Pemain pertama mengoper bola plastik kepada pemain kedua dengan cara melakukan tolakan lalu memukul.
- Setelah bola plastik sampai kepada pemain terakhir, pemain terakhir memukul bola plastik ke arah cone yang sudah di siapkan.
- Tim yang melempar paling banyak mengenai cone dengan waktu yang sudah di tentukan, maka tim itu pemenang nya.

### 4) Model Pembelajaran Smash (Sasaran Cone)

#### A) Tujuan Pembelajaran

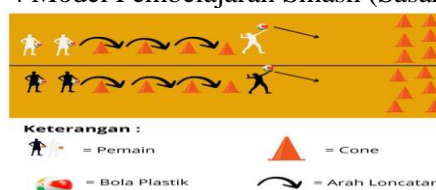
- Untuk pembelajaran gerakan tolakan pada saat melakukan smash bola voli

#### B) Peralatan Permainan

- Tempat : Lapangan
- Alat : Bola plastik, cone

#### C) Gambar Permainan

Gambar 4 Model Pembelajaran Smash (Sasaran Cone)



#### D) Cara Bermain

- Jumlah pemain 6 Orang
- Waktu permainan 5 menit
- Pemain dibagi menjadi 2 tim dan berbaris ke belakang.
- Pemain pertama melompati cone yang sudah tersusun lalu sambil memegang bola plastik.
- Setelah melewati cone yang terakhir, pemain pertama memukul cone yang sudah disusun.
- Setelah pemain pertama sudah melakukan, dilanjutkan kembali oleh pemain selanjutnya dengan gerakan sama.
- Pemain yang berhasil menjatuhkan 6 cone terlebih dahulu maka tim tersebut pemenangnya.

#### 5) Model Pembelajaran Smash (Cone Point)

##### A) Tujuan Pembelajaran

- Untuk Pembelajaran gerakan tolakan dan melompat pada saat melakukan smash bola voli
- Untuk pembelajaran ketepatan tangan pada saat memukul bola voli.

##### B) Peralatan Permainan

- Tempat : Lapangan
- Alat : Cone, net, bola plastik

##### C) Gambar Permainan

Gambar 5 Model Pembelajaran Smash (Cone Point)



#### D) Cara Bermain

- Jumlah pemain 4 orang
- Waktu permainan 10 menit
- Pemain dibagi menjadi 2 tim.
- Masing-masing pemain yang berada di barisan paling belakang memegang bola plastik.
- Pemain Belakang mengoper bola ke depan dengan cara memukul bola, lalu di tangkap, lakukan dengan gerakan yang sama.
- Setelah bola sampai dipemain depan, pemain memukul bola plastik melewati net, hingga mengenai cone yang menjadi sasaran yang sudah ditentukan.
- Lakukan secara bergantian dengan gerakan yang sama seperti pemain pertama lakukan
- Tim yang berhasil menjatuhkan semua cone terlebih dahulu dalam waktu yang diberikan, maka tim tersebut sebagai pemenang.

#### 6) Model Pembelajaran Smash (Pantulan Cone Point)

##### A) Tujuan Pembelajaran

- Untuk pembelajaran ketepatan tangan siswa pada saat Smash bola voli

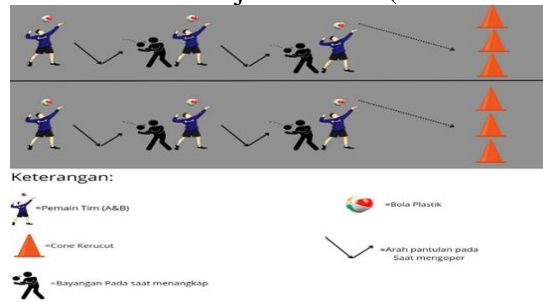
##### B) Peralatan Permainan

- Tempat : Lapangan
- Alat : Cone, bola plastik



### C) Gambar Permainan

Gambar 6 Model Pembelajaran Smash (Estafet Bola Plastik)



### D) Cara Bermain

- Jumlah Pemain 6 orang
- Waktu permainan 5 menit
- Pemain dibagi menjadi 2 tim dan berbaris ke belakang.
- Masing-masing pemain berbaris sejajar.
- Tangan kanan berada di atas kepala dengan siku di tekuk dengan posisi tepat menghadap kedepan dan berada tepat disamping telinga.
- Pemain memukul bola plastik, dengan memantulkan kebawah menggunakan tangan terkuat, lalu bola di tangkap menuju cone yang sudah di tentukan secara berulang.
- Pemain terakhir yang menangkap bola memukul bola ke arah cone yang sudah disiapkan.
- Tim yang melempar paling banyak mengenai cone dengan waktu yang sudah di tentukan, maka tim itu pemenangnya.

### 7) Model Pembelajaran Smash (Tembak Bola)

#### A) Tujuan Pembelajaran

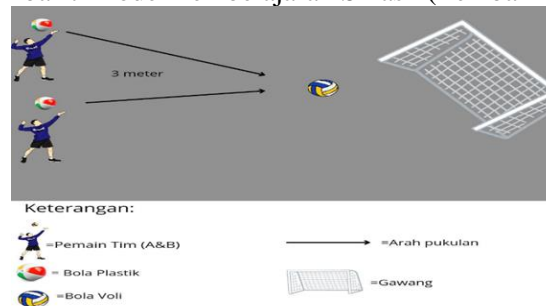
- Untuk pembelajaran ketepatan tangan siswa pada saat melakukan memukul bola voli

#### B) Peralatan Permainan

- Tempat : Lapangan
- Alat : Cone, bola plastic, bola voli

### C) Gambar Permainan

Gambar 7 Model Pembelajaran Smash (Tembak Bola)



### D) Cara Bermain

- Jumlah pemain 2 orang
- Waktu permainan 5 menit
- Pemain dibagi menjadi 2 tim, tim A dan tim B
- Pemain dari tim A saling saling menghadap kedepan gawang dan bola voli yang diletakan di depan gawang.
- Pemain dari masing-masing tim memukul bola plastik dan di beri waktu 5menit.
- Apabila tim tersebut berhasil memasukan bola kedalam gawang terbanyak, maka tim tersebut pemenangnya

## 8) Model Pembelajaran Smash (Tembak Cone)

### A) Tujuan Pembelajaran

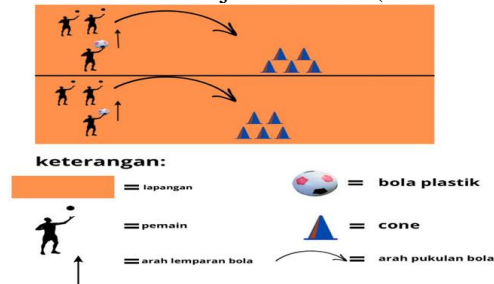
- Untuk pembelajaran ketepatan tangan siswa pada saat memukul bola voli

### B) Peralatan Permainan

- Tempat : Lapangan
- Alat : Cone, bola plastic

### C) Gambar Permainan

Gambar 8 Model Pembelajaran Smash (Tembak Cone)



### D) Cara Bermain

- Jumlah pemain 6 orang
- Waktu permainan 5 menit
- Pemain dibagi menjadi 2 tim
- Masing-masing tim terdiri dari 3 orang
- Pemain yang pertama melempar bola kesamping kepada pemainkedua
- Pemain kedua menangkap bola yang diberikan pemain pertama
- Dan pemain kedua memukul bola plastik dengan melompat seperti gerakan smash kearah cone yang sudah di siapkan
- Lalu pemain kedua berpindah ketempat pemain pertama, dan pemain pertama berlari kebarisan
- Selanjutnya sama seperti awal sampai mengenai cone yang sudah diisiapkan menjadi jatuh
- Tim yang berhasil menjatuhkan cone paling banyak, maka menjadi pemenang dalam permaianan ini.

## 9) Model Pembelajaran Smash (Penguasaan Bola)

### A) Tujuan Pembelajaran

- Untuk pembelajaran ketepatan tangan siswa pada saat memukul

### B) Peralatan Permainan

- Tempat : Lapangan
- Alat : Bola plastic

### C) Gambar Permainan

Gambar 9 Model Pembelajaran Smash (Penguasaan Bola)



### D) Cara Bermain

- Jumlah pemain 6 orang
- Waktu permainan 10 menit

- Pemain dibagi menjadi 2 tim, tim A dan tim B.
- Diawal permainan, pemain melakukan rebutan bola yang dilemparkan oleh gurunya untuk menentukan tim yang akan melakukan permainan terlebih dahulu.
- Setelah pemain memegang bola, pemain memantulkannya kesesama temanrekan timnya.
- Pemain harus melakukan pantulan bola sebanyak 5 kali operan kesesama pemain tim nya.
- Setelah pemain melakukan operan sebanyak 5 kali maka tim tersebut mendapatkan 1 poin.
- Apabila bola tersebut direbut oleh lawan, makan hitunga kembali mulai dari 0.
- Tim yang berhasil mendapatkan point terbanyak, dengan waktu yang sudah ditentukan, maka tim tersebut pemenang nya.

### 10) Model Pembelajaran Smash (Curi Poin)

#### A) Tujuan Pembelajaran

- Untuk pembelajaran ketepatan tangan siswa pada saat memukul

#### B) Peralatan Permainan

- Tempat : Lapangan
- Alat : Bola plastic, gawang

#### C) Gambar Permainan

Gambar 10 Model Pembelajaran Smash (Curi Poin)



#### D) Cara Bermain

- Jumlah pemain 6 orang
- Waktu permainan 10 menit
- Pemain dibagi menjadi 2 tim, tim A dan tim B
- Pemain mengoper bola ketemen rekan satu tim dengan cara dipukul seperti gerakan smash pada bola voli dengan dipantulkan kebawah dan hanya melangkah sebanyak 2 kali.
- Masing-masing tim harus bisa memasukan bola kegawang.
- Apabila tim tersebut bisa memasukan bola kedalam gawang akan mendapatkan 1 poin.
- Dan tim yang mendapatkan poin terbanyak dengan waktu yang sudah ditentukan, maka tim tersebut adalah pemenangnya.

### 11) Model Pembelajaran Smash (Hulahoop Landing)

#### A) Tujuan Pembelajaran

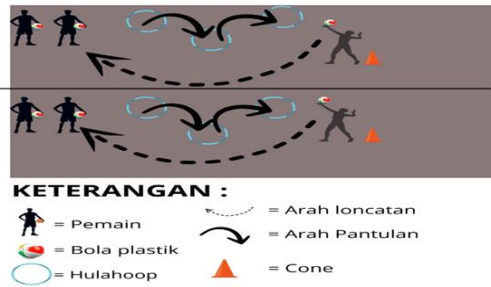
- Untuk pembelajaran gerakan mendarat dalam smash bola voli
- Untuk ketepatan tangan siswa pada saat memukul bola voli

#### B) Peralatan Permainan

- Tempat : Lapangan
- Alat : Bola plastic, hulahoop, cone

#### C) Gambar Permainan

Gambar 11 Model Pembelajaran Smash (Hulahoop Landing)



#### D) Cara Bermain

- Jumlah pemain 6 orang
- Waktu permainan 5 menit
- Pemain dibagi menjadi 2 tim dan berbaris ke belakang
- Pemain pertama meloncati hulahoop dengan tumpuan 2 kaki sambil membawa bola plastik dari hulahoop 1 ke hulahoop 2 hingga hulahoop 3
- Setelah pemain sampai ke hulahoop ke , pemain berlari menuju one yang sudah disiapkan
- Dan setelah pemain sampai ke cone, pemain memukul bola ke arah pemain yang kedua dengan pantulan ke bawah seperti gerakan smash.
- Pemain kedua melakukan gerakan seperti pemain sebelumnya.
- Tim yang terlebih dahulu menyelesaikan sampai pemain ketiga, maka pemain tersebut pemenangnya

#### 12) Model Pembelajaran Smash (Lompat Tali Tembak Sasaran)

##### A) Tujuan Pembelajaran

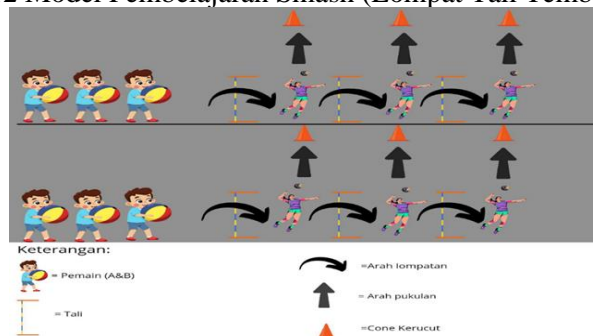
- Untuk pembelajaran gerakan mendarat pada saat smash bola voli
- Untuk pembelajaran ketepatan tangan siswa pada saat memukul bola

##### B) Peralatan Permainan

- Tempat : Lapangan
- Alat : Bola plastic, tali plastik, cone

##### C) Gambar Permainan

Gambar 12 Model Pembelajaran Smash (Lompat Tali Tembak Sasaran)



#### D) Cara Bermain

- Jumlah pemain 4 orang
- Waktu permainan 5 menit
- Pemain dibagi menjadi 2 tim, tim A dan tim B
- Masing masing tim terdiri dari 2 orang
- Pemain pertama melompati tali lalu berhenti mengambil bola, lalu bola dipukul seperti gerakan smash dan harus mengenai cone yang sudah disiapkan sebagai sasaran
- Setelah itu pemain melompati tali kedua dan memukul bola seperti gerakan sebelumnya sampai selesai ke tali yang ketiga
- Pemain selanjutnya mengikuti gerakan pemain yang pertama

- Pemain yang berhasil menjatuhkan cone paling banyak maka tim tersebut pemenangnya

## B. Kelayakan Model

Pada penelitian ini melibatkan ahli dalam melakukan uji kelayakan model, penilaian ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan rancangan model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa sekolah dasar. Setelah dilakukan validasi, evaluasi, dan revisi model berdasarkan para ahli, hasil yang didapat yaitu sebanyak 12 model permainan yang valid.

Tabel 1 Kelayakan Model Pembelajaran Smash

No	Nama Model	Ahli Pembelajaran		Ahli bola voli		Guru Pendidikan jasmani		Ket
		Layak	Tidak Layak	Layak	Tidak Layak	Layak	Tidak Layak	
1	Hulahoop Melangkah	√		√		√		Layak
2	Lempar bola kedalam gawang	√		√		√		Layak
3	Squat fokus		√		√	√		Tidak layak
4	Bola Plastik estafet	√		√		√		Layak
5	Sasaran cone	√		√		√		Layak
6	Cone point	√		√		√		Layak
7	Pantulan cone point	√		√		√		Layak
8	Sasaran tembok		√		√	√		Tidak layak
9	Point tembok		√	√		√		Tidak layak
10	Tembak bola	√		√		√		Layak
11	Tembak cone	√		√		√		Layak
12	Penguasaan bola	√		√		√		Layak
13	Curi point	√		√		√		Layak
14	Hulahoop landing	√		√		√		Layak
15	Lompat tali tembak sasaran	√		√		√		Layak

## C. Efektivitas Model Model

### 1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Setelah melakukan validasi ahli penelitian skala kecil dilakukan terhadap 22

siswa kelas 4B SDN Teluknaga I dengan memberikan angket kepada siswa. Dalam terdapat data tingkat kemudahan dan tingkat kemenarikan yang akan di hitung dan diperoleh hasil berupa total hasil presentase dari jumlah jawaban keseluruhan.

Tabel 2 Total Hasil Angket Skala Kecil

Variabel	Skor hasil	Skor Maksimal	%	Keterangan
Kemudahan	869	1,056	82,20	Sangat Baik
Kemenarikan	919	1,056	87,00	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas hasil yang didapatkan pada skala kecil adalah 82,20% Untuk Kemudahan dan 87,00% untuk kemenarikan dari model pembelajaran Smash bola voli dibuat oleh peneliti.

## 2. Hasil Uji Coba Skala Besar

Hasil dari uji coba skala besar yang sudah di lakukan sama seperti uji coba skala kecil data yang di dapatkan melalui angket dengan tingkat kemudahan dan kemenarikan yang di berikan kepada siswa. Uji coba skala besar dilaksanakan di dua sekolah dengan masing-masing satu kelas. Yaitu kelas 5A SDN Teluknaga II dan kelas 4A SDN Kapuk Jaya. Data angket akan dihitung dengan diperoleh hasil berupa total hasil dan presentase dari jumlah keseluruhan jawaban.

Tabel 3 Total Hasil Angket Skala Besar

Variabel	Skor Hasil	Skor Maksimal	%	Keterangan
Kemudahan	2.296	2.832	81,07%	Sangat Baik
Kemenarikan	2.300	2.832	81,21%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil yang sudah di dapatkan dari uji coba skala besar adalah 81,07% untuk tingkat kemudahan dan 81,21 untuk tingkat kemenarikan dan model pembelajaran smash bola voli mini yang sudah peneliti buat.

## 3. Hasil Uji Coba Eksperimen

Hasil uji coba eksperimen data di peroleh melalui tes. Dari uji coba ini data yang di dapatkan melalui penilaian guru dan peneliti. Uji coba ini dilakukan pada satu sekolah dan menggunakan dua kelas yaitu kelas 5A dan 5B SDN Kapuk Jaya. Hasil dari uji coba dilihat dari hasil tes akhir antara kelas 5A menggunakan model pembelajaran bola voli tanpa menggunakan model yang sudah di buat oleh peneliti, sedangkan kelas 5B menggunakan model yang sudah di buat oleh peneliti.

### 1) Tes Awal

Tabel 4 Hasil Penilaian Tes Awal Smash Bola Voli Kelas 5A

No	Nama Siswa	Jumlah skor tes smash	Nilai akhir	Keterangan
1	ALANA FAIQA TAZIA	33	55	Belum tuntas
2	AMANDA APRILIA	33	55	Belum tuntas
3	ANISA AURELIA	35	58	Belum tuntas
4	AUFA RIFAI R	34	56	Belum tuntas
5	ATSILA FARIDA	33	55	Belum tuntas
6	AKBAR DAMYANTI	34	56	Belum tuntas
7	DEDEN HERDIANSYAH	46	76	Tuntas
8	DZIKRA AKIAH	36	60	Belum tuntas
9	DEVIRA MAURA	35	58	Belum tuntas
10	DAFFA ALIFIANDRA	36	60	Belum tuntas
11	INAYA	41	68	Belum tuntas
12	IRGI SAHRUL PRATAMA	45	75	Tuntas
13	JAGAD SAHRUL	41	68	Belum tuntas
14	KHANZA AURELIA	35	58	Belum tuntas
15	KAMELA MAKKATAL M	40	66	Belum tuntas

16	KHOIRUL NIZAM	46	76	Tuntas
17	LUTIYATUNNISA SALSABILA	33	55	Belum tuntas
18	MUHAMAD AL KAHFI	43	71	Belum tuntas
19	MUHAMAD FAHMI	41	68	Belum tuntas
20	MUHAMAD MUSIR ROZIN	42	70	Belum tuntas
21	MUHAMAD NURSIDIK	45	75	Tuntas
22	KAYLA ZHOU MARSELA	34	56	Belum tuntas
23	MUHAMAD CHAIRUL AFANDI	39	65	Belum tuntas
24	MUHAMAD AZKA FADIL	40	66	Belum tuntas
25	NAYLA HAYATUN NUFUS	30	50	Belum tuntas
26	NAZWA KHOIRUL NIZAM	32	53	Belum tuntas
27	NOVA ELISA JULPAH	35	58	Belum tuntas
28	RELIGIA EL JOANA	32	53	Belum tuntas
29	REFI SULISTIAWATI	33	55	Belum tuntas
30	SITI HALWA MAHALIYA	34	56	Belum tuntas
31	RIFA SEPTIANA	34	56	Belum tuntas
32	SALSABILA NADHIFA	36	60	Belum tuntas
33	SELA SAKILA APRILIA	41	68	Belum tuntas
34	SITI SAFFANAH AL QIBRY	34	56	Belum tuntas
35	YASMIN ZAHRA	35	58	Belum tuntas

Tabel 5 Hasil Penilaian Tes Awal Smash Bola Voli Kelas 5B

No	Nama	Jumlah Skor Tes Smash	Nilai Akhir	Keterangan
1	ABIZAR FAIRUZ	47	78	Tuntas
2	AGNIESZKA HANAN MAULIDA	33	55	Belum Tuntas
3	AHMAD AGISYA	35	58	Belum Tuntas
4	AHMAD FAUZAN ILHAM	39	65	Belum Tuntas
5	AHMAD NABIL FAJAR	41	68	Belum Tuntas
6	AYUMNA FARIHA	36	60	Belum Tuntas
7	AZRA SURAYA L.	35	58	Belum Tuntas
8	CAHYA KAMILAH	36	60	Belum Tuntas
9	DEA RAMADHAN	35	58	Belum Tuntas
10	DELLA YANTI	36	60	Belum Tuntas
11	DEWI PUTRI MISWAR	35	58	Belum Tuntas
12	DINDA APRILIA	45	75	Tuntas
13	GHINA RIZKY LUKMAN	33	55	Belum Tuntas
14	IKLIM MUNJILAN	37	62	Belum Tuntas
15	ILFA TURISDA	38	63	Belum Tuntas
16	KHALISHAH ZAHRA AZZALEA	34	56	Belum Tuntas
17	KHOIRIVAH AZAHRA	34	56	Belum Tuntas
18	MUHAMAD AZAR ASKAR	43	71	Belum Tuntas
19	MUHAMAD FATHIR	41	68	Belum Tuntas
20	MUHAMAD SATRIA	45	75	Tuntas
21	MUHAMAD ZULFA AL-	46	76	Tuntas

	AUFAA			
22	MUHAMMAD NIZAM RAMADHAN	34	56	Belum Tuntas
23	MUHAMMAD RAIHAN H AidAR	46	76	Tuntas
24	MUSHOIKUL ZIDDAN	46	76	Tuntas
25	NAIFAH FIDELA KARTADINATA	35	58	Belum Tuntas
26	NAYLA MUAZARA ULFA	32	53	Belum Tuntas
27	NUR ATSIILAH FAIHA	32	53	Belum Tuntas
28	NUR ATSIILAH FAIHA	31	51	Belum Tuntas
29	PUTRI ISDAYANTI	33	55	Belum Tuntas
30	RINDU SIFAKANA	33	55	Belum Tuntas
31	RISFA KHOUZIAH	34	56	Belum Tuntas
32	RIZKY ANANTA PUTRI FIRDAUS	34	56	Belum Tuntas
33	SITI KHOIRIATUN NISA	33	55	Belum Tuntas
34	SITI LUTFIAH HASANAH	34	56	Belum Tuntas
35	SITI NUR AZIZAH	34	56	Belum Tuntas
36	SITI RAHMAH ANGGRAENI	37	62	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 4 siswa kelas 5A dan 6 siswa kelas 5B yang dinyatakan tuntas dalam melakukan tes awal smash bola. Lalu di implemestasikan model pembelajaran gerak dasar smash bola voli kepada siswa kelas 5B dan pembelajaran bola voli tanpa menggunakan model pembelajaran smash bola voli kepada siswa kelas 5A.

## 2) Tes Akhir

Tabel 6 Hasil Penilaian Tes Akhir Smash Bola Voli Kelas 5A

No	Nama	Jumlah skor tes smash	Nilai Akhir	Keterangan
1	ALANA FAIQA TAZIA	36	60	Belum Tuntas
2	AMANDA APRILIA	37	62	Belum Tuntas
3	ANISA AURELIA	36	60	Belum Tuntas
4	AUFA RIFAI R	36	60	Belum Tuntas
5	ATSILA FARIDA	37	62	Belum Tuntas
6	AKBAR DAMYANTI	45	75	Tuntas
7	DEDEN HERDIANSYAH	46	77	Tuntas
8	DZIKRA AKIAH	37	62	Belum Tuntas
9	DEVIRA MAURA	38	64	Belum Tuntas
10	DAFFA ALIFIANDRA	45	75	Tuntas
11	INAYA	36	60	Belum Tuntas
12	IRGI SAHRUL PRATAMA	45	75	Tuntas
13	JAGAD SAHRUL	46	77	Tuntas
14	KHANZA AURELIA	37	62	Belum Tuntas
15	KAMELA MAKKATAL M	38	63	Belum Tuntas
16	KHOIRUL NIZAM	46	77	Tuntas
17	LUTIYATUNNISA SALSABILA	35	58	Belum Tuntas
18	MUHAMAD AL KAHFI	46	77	Tuntas
19	MUHAMAD FAHMI	45	75	Tuntas
20	MUHAMAD MUSIR ROZIN	46	77	Tuntas
21	MUHAMAD NURSIDIK	42	70	Belum Tuntas
22	KAYLA ZHOU MARSELA	39	65	Belum Tuntas
23	MUHAMAD CHAIRUL AFANDI	39	65	Belum Tuntas



24	MUHAMAD AZKA FADIL	43	71	Belum Tuntas
25	NAYLA HAYATUN NUFUS	34	56	Belum Tuntas
26	NAZWA KHOIRUL NIZAM	36	60	Belum Tuntas
27	NOVA ELISA JULPAH	37	62	Belum Tuntas
28	RELIGIA EL JOANA	36	60	Belum Tuntas
29	REFI SULISTIAWATI	36	60	Belum Tuntas
30	SITI HALWA MAHALIYA	37	62	Belum Tuntas
31	RIFA SEPTIANA	38	63	Belum Tuntas
32	SALSABILA NADHIFA	37	62	Belum Tuntas
33	SELA SAKILA APRILIA	41	68	Belum Tuntas
34	SITI SAFFANAH AL QIBRY	37	62	Belum Tuntas
35	YASMIN ZAHRA	38	63	Belum Tuntas

Tabel 7 Hasil Penilaian Tes Akhir Smash Bola Voli Kelas 5B

No	Nama	Jumlah Skor Tes akhir	Nilai Akhir	Keterangan
1	ABIZAR FAIRUZ	47	78	Tuntas
2	AGNIESZKA HANAN MAULIDA	37	62	Belum Tuntas
3	AHMAD AGISYA	38	63	Belum Tuntas
4	AHMAD FAUZAN ILHAM	47	78	Tuntas
5	AHMAD NABIL FAJAR	47	78	Tuntas
6	AYUMNA FARIHA	45	75	Tuntas
7	AZRA SURAYA L.	35	58	Belum Tuntas
8	CAHYA KAMILAH	37	62	Belum Tuntas
9	DEA RAMADHAN	36	60	Belum Tuntas
10	DELLA YANTI	36	60	Belum Tuntas
11	DEWI PUTRI MISWAR	35	58	Belum Tuntas
12	DINDA APRILIA	45	75	Tuntas
13	GHINA RIZKY LUKMAN	38	63	Belum Tuntas
14	IKLIM MUNJILAN	46	77	Tuntas
15	ILFA TURISDA	46	77	Tuntas
16	KHALISHAH ZAHRA AZZALEA	38	63	Belum Tuntas
17	KHOIRIVAH AZAHRA	36	60	Belum Tuntas
18	MUHAMAD AZAR ASKAR	46	77	Tuntas
19	MUHAMAD FATHIR	46	77	Tuntas
20	MUHAMAD SATRIA	45	75	Tuntas
21	MUHAMAD ZULFA AL-AUFAA	48	80	Tuntas
22	MUHAMMAD NIZAM RAMADHAN	36	60	Belum Tuntas
23	MUHAMMAD RAIHAN HAIDAR	46	77	Tuntas
24	MUSHOIKUL ZIDDAN	46	77	Tuntas
25	NAIFAH FIDELA KARTADINATA	36	60	Belum Tuntas
26	NAYLA MUAZARA ULFA	38	63	Belum Tuntas
27	NUR ATSILAH FAIHA	37	62	Belum Tuntas
28	NUR ATSILAH FAIHA	45	75	Tuntas
29	PUTRI ISDAYANTI	40	67	Belum Tuntas
30	RINDU SIFAKANA	38	63	Belum Tuntas
31	RISFA KHOUZIAH	37	62	Belum Tuntas
32	RIZKY ANANTA PUTRI FIRDAUS	37	62	Belum Tuntas
33	SITI KHOIRIATUN NISA	36	60	Belum Tuntas
34	SITI LUTFIAH HASANAH	35	58	Belum Tuntas
35	SITI NUR AZIZAH	36	60	Belum Tuntas
36	SITI RAHMAH ANGGRAENI	45	75	Tuntas

Berdasarkan tabel diatas hasil tes akhir terdapat 9 siswa kelas 5A dan 15 kelas 5B yang dinyatakan tuntas dalam tes akhir smash bola voli. Maka disimpulkan bahwa model pembelajaran smash bola voli yang dibuat oleh peneliti yaitu efektif untuk pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya siswa yang tuntas di tes akhir kelas 5B dari 6 yang tuntas di tes awal menjadi 15 siswa yang tuntas di tes akhir, dengan menggunakan model pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dan kelas 5A dari 4 siswa yang tuntas di tes awal menjadi 9 siswa yang tuntas di tes akhir tanpa menggunakan model pembelajaran yang peneliti buat.

Tabel 8 Total Hasil Angket Uji Eksperimen

Variabel	Skor hasil	Skor Maksimal	%	Keterangan
Kemudahan	1.462	1.728	84,60 %	Sangat Baik
Kemenarikan	1.428	1.728	82,63	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas hasil yang didapatkan pada uji coba eksperimen di kelas 5B adalah 84,60% untuk angket kemudahan dan 82,63% untuk angket kemenarikan dan model pembelajaran smash bola voli yang dibuat oleh peneliti.

## KESIMPULAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model pembelajaran smash bola voli mini pada siswa sekolah dasar. Didalam penelitian dilaksanakan beberapa langkah yang harus peneliti pahami dari melihat permasalahan yang ada didalam pembelajaran sekolah dasar dan peneliti juga membuat pengembangan model pembelajaran smash bola voli mini untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan dari data yang didapatkan dari hasil validasi ahli, uji coba, serta pembahasan hasil yang di uji cobakan, kemudian peneliti dapat menyimpulkan bahwa keseluruhan model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa sekolah dasar setelah melewati dan mendapatkan validasi dari dosen ahli pembelajaran, ahli bola voli, dan guru penjas yang di sekolah menyatakan dari 15 model pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, 12 model yang sesuai dan layak digunakan dan dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran smash bola voli mini siswa sekolah dasar. Agar dapat memperoleh proses pembelajaran dan di gunakan sebenarnya.

### Implikasi

Model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa sekolah dasar yang khususnya pada materi pembelajaran smash bola voli mini bisa dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan pada siswa dalam pembelajaran smash bola voli mini berlangsung. Dan dapat meningkatkan kemampuan memukul bola voli pada siswa sekolah dasar, serta menjadikan refrensi bagi seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih menjadi kreatif dan inovatif pada pembelajaran.

### Saran

Berhubungan dengan produk yang di buat kan yaitu model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa sekolah dasar, lalu peneliti akan memberikan saran-saran yang meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan lanjutan.

#### 1. Saran Pemanfaatan

Dengan dibuatnya produk ini yaitu model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa sekolah dasar, dapat dijadikan dan gunakan sebagai model mengajar pembelajaran di Sekolah Dasar. Dimana pemanfaatan nya sangat perlu mempertimbangkan situasi, saran dan prasaran, dan kondisi siswa.

#### 2. Saran Desiminasi

Dalam penyebarluasan ke target yang lebih luas, model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa Sekolah Dasar, antara lain yaitu:

- a. Sebelum di sebarluaskan, sebaiknya model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa sekolah dasar ini disusun kembali menjadi lebih baik, antara lain yaitu tentang strategi pada saat pelaksanaan model pembelajaran, sarana yang dimiliki disetiap model pembelajaran dan media sebagai stimulus agar siswa mudah disesuaikan dengan tema kurikulum yang lebih mudah dan menarik
- b. Supaya mudel pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa sekolah dasar dapat aplikasikan oleh tingkat guru-guru sekolah dasar, kemudian sebaiknya di cetak lebih banyak lagi agar dapat di terapkan oleh guru dengan baik.

### 3. Saran Pengembangan Lanjutan

Model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswa sekolah dasar sangat di perlukan kreativitas dan inovasi dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang dapat membantu motivasi siswa.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, deseminasi, atau produk lebih lanjut, terhadap model pembelajaran smash bola voli mini dengan permainan pada siswas sekolah dasar. Sangat besar diharapkan model dapat bermanfaat dan berguna bagi guru-guru untuk mengajar di sekolah dasar khususnya siswa/I sekolah dasar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. (2013). Model Pembelajaran Dick And Aarrey Dalam. 119–126.
- Alwijaya, M. E. (2018). Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Siswa Kelas Vii.A Smp Negeri 2 Batukliang Tahun Pelajaran 2016/2017. 4(2), 172–184.
- Dr. Samsudin, M. P. (2020). Teori dan Praktek Bola voli.
- Dwi Yulia Nur Mulyadi, M. P., & Endang Pratiwi, M. P. (2020). Pembelajaran Bola Voli.
- Futuhul Aripin, Z., Ruswandi, U., & Muhammad, A. A. (2022). Desain Pembelajaran Model Dick and Carey Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Islamic Religion Education Conference*, 10(1), 68–79. <https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. 4.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Info, A. (2019). *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* (Vol. 4, Issue 28).
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Mawarti, S. (2019). Permainan Bolavoli Mini Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(2), 67–72.
- Mutia, & Aceh, I. A.-A. S. B. (2021). CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION. 3, 114–131.
- Nadzir, H. N. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Model Hannafin and Peck pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 47–55. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.58570>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan Okpatrioka.
- Padangsidimpuan, I. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. 03(2), 333–352.
- Pujiadi, S.Pd., M.Pd., M. K. (2014). Penelitian Pendidikan Bergenre Penelitian Dan Pengembangan (R&D). <https://pujiadilpmpjateng.wordpress.com/2014/03/26/penelitian-r-d/>
- Rahadian, R. (2018). Model Pembelajaran Smash Bolavoli Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. 4(02), 35–47.

- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- SAMSUDIN. (2016). *Asas Dan Falsafah Pendidikan Jasmani*.
- Samsudin. (2019). *Teori dan Praktek Bola Voli*.
- Tirto Apriyanto, S. Pd, & Agus Salim, M. P. (2014). *Teori dan praktek permainan bola voli*.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.