

DAFTAR ISI

	HALAMAN
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Spesifikasi Produk	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Konsep Pengembangan	10
B. Acuan Teoritik.....	12
1. Pembuatan Buku.....	12
2. Hakikat Permainan Bola Voli.....	14
3. Hakikat Teknik Dasar Bola Voli	16
4. Hakikat Servis.....	18
5. Hakikat <i>Passing</i>	25
6. Hakikat <i>passing</i> Bawah	26

7. Hakikat <i>Passing</i> Atas	31
8. Hakikat <i>Smash</i>	34
9. Hakikat Block	38
10. Hakikat Kemampuan Bermain Bola Voli.....	41
C. Kerangka Berpikir	42

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

A. Penggunaan Produk.....	44
B. Tempat Penelitian.....	44
C. Sasaran Penelitian	44
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	45
E. Prosedur Penelitian.....	45
1. Langkah-langkah Pengembangan.....	45
2. Desain Produk <i>draft</i> Awal	46
3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Variasi.....	55
F. Implementasi.....	59

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Kebutuhan.....	63
B. Desain Awal.....	64
C. Hasil Pengujian Pertama (Uji Pakar)	79
D. Hasil Pengujian Tahap Dua (Uji Kelompok Kecil)	84
E. Hasil Pengujian Tahap Ketiga (kelompok besar)	87
F. Penyempurnaan Produk	89
1. Model Permainan <i>Speed Leader Drill</i>	89
2. Model Permainan <i>Jump Pass Spike</i>	91

3. Model Permainan <i>Double Ladder Pass</i>	93
4. Model Permainan <i>Spike Jump Pass</i>	95
5. Model Permainan <i>Ladder Run Jump</i>	97
6. Model Permainan <i>Spike Jump Run</i>	99
7. Model Permainan <i>Jump Spike Drill</i>	101
8. Model Permainan <i>Run Pass Ladder Driil</i>	103
G. Pembahasan Produk	105

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	107
B. Saran	107

DAFTAR PUSTAKA	109
-----------------------------	-----

LAMPIRAN	110
-----------------------	-----