

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SERVIS ATAS BOLAVOLI  
MENGUNAKAN *CORK-BALL* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1  
SUMBEREJO TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Jurusan Pendidikan Jasmani



**OLEH :**  
**MOCHAMAD ENGGAR PURWONUGROHO**  
**NPM.13.1.01.09.0066**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI**  
**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)**  
**UN PGRI KEDIRI**  
**2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi Oleh :

**MOCHAMAD ENGGAR PURWONUGROHO**  
NPM.13.1.01.09.0066

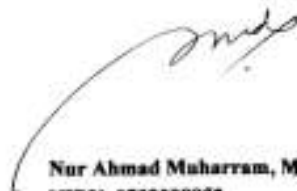
Judul:

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SERVIS ATAS  
BOLAVOLI MENGGUNAKAN *CORK-BALL* PADA SISWA KELAS V SD  
NEGERI 1 SUMBEREJO TAHUN AJARAN 2019/2020**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Prodi PENJAS FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal : .....

Pembimbing I,



**Nur Ahmad Maharram, M.Pd**  
NIDN. 0703098802

Pembimbing II,



**Septyaning Lusianti, M.Pd**  
NIDN. 0722098601

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi Oleh :

**MOCHAMAD ENGGAR PURWONUGROHO**  
**NPM.13.1.01.09.0066**

Judul:

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SERVIS ATAS BOLAVOLI  
MENGUNAKAN *CORK-BALL* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1  
SUMBEREJO TAHUN AJARAN 2019/2020**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi  
PENJAS FIKS UN PGRI KEDIRI

Pada Tanggal 23 Juli 2020

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan :**

1. Ketua : Nur Ahmad Muharram, M.Or
2. Penguji I : Dhedhi Yuliawan, M.Or
3. Penguji II : Septyaning Lusianti, M.Pd



**Mengetahui,  
Dekan FIKS,**

**Dr. Sulistiono, M.Si**  
**NIDN. 0007076801**

#### HALAMAN PERNYATAAN

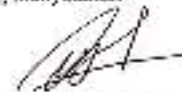
Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : **MOCHAMAD ENGGAR PURWONGROHO**  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat/ tanggal lahir : 19 september 1995  
NPM : **13.1.01.09.0066**  
Fakultas/ Prodi : **TIKS / Penjas**

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah dan terdapat diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Desember 2019

Yang menyatakan



Mochamad Enggar Purwongroho  
NPM. 13.1.01.09.0066

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“pengalaman adalah apa yang kita dapatkan ketika kita tidak mendapatkan apa yang kita inginkan “. (Enio Carvalho)

### **PERSEMBAHAN**

“Skripsi ini ku persembakan kepada Seluruh keluargaku dan semua pihak yang selalu memberikan dukungan dan bantuan sehingga skripsi ini terselesaikan”.

## ABSTRAK

Mochamad Enggar Purwonugroho. **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SERVIS ATAS BOLAVOLI MENGGUNAKAN *CORK-BALL* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SUMBEREJO TAHUN AJARAN 2019/2020**. Skripsi, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains (FIKS) Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Servis atas bolavoli melalui *Cork-Ball* pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumberejo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas( PTK ). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumberejo yang berjumlah 26 siswa yaitu 19 siswa putra dan 7 siswa putri. Sumber data berasal dari guru sebagai observer dan siswa sebagai sampel. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan penilaian hasil belajar sepak mula dalam permainan sepaktakraw. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif kualitatif dengan hasil prosentase.

Dari hasil analisis yang dilakukan, diperoleh peningkatan yang signifikan dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II. Prestasi belajar servis atas melalui bola *cork ball* dalam permainan bolavoli pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 64,8% atau sejumlah 17 siswa dan yang belum tuntas pada Siklus I 35,2% atau 9 siswa yang belum tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan prosentase prestasi belajar siswa dalam melakukan servis atas pada permainan bolavoli dengan kategori tuntas sebesar 83,6% atau sejumlah 22 siswa yang tuntas dan yang belum tuntas pada Siklus II 16,4% atau 4 siswa yang belum tuntas. Hal ini bisa dikatakan dalam penelitian ini pada siklus II sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal pada pembelajaran bolavoli dan tidak dilanjutkan ke tahap siklus III.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran servis atas pada permainan bolavoli dengan menggunakan bola *cork ball* bisa meningkatkan hasil belajar servis atas pada permainan bolavoli pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumberejo.

**Kata kunci :**Modifikasi Pembelajaran, Bola *Cork Ball*, Bolavoli.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, Karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SERVIS ATAS BOLAVOLI MENGGUNAKAN *CORK-BALL* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SUMBEREJO TAHUN AJARAN 2019/2020” ini ditulis untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PENJAS FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. *Zainal Afandi, M.Pd.*, Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si., selaku Dekan FIKS UN PGRI Kediri.
3. Drs. Slamet Junaidi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Program Studi Penjas UN PGRI Kediri.
4. Nur Ahmad Muharram, M.Or., selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Septyaning Lusianti, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Rekan-rekan di Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Progam Studi Penjas dan semua pihak yang banyak membantu saya secara langsung maupun tidak langsung.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 10 Desember 2019



Mochamad Enggar, P.  
NPM. 13.1.01.09.0066



## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Hasil Penelitian .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	5
A. Kajian Pustaka.....	5
1. Bolavoli .....	5
a. Pengertian Bolavoli .....	5
b. Sejarah dan Perkembangan Bolavoli.....	6
c. Teknik Dasar Bolavoli.....	8
2. Pendidikan Jasmani .....	14
a. Pengembangan aspek afektif.....	15
b. Pengembangan aspek psikomotor .....	16
c. Pengembangna aspek kognitif.....	18
3. Belajar dan Pembelajaran .....	20

a. Belajar.....	20
b. Pembelajaran .....	22
c. Prinsip belajar dan Pembelajaran .....	23
d. Ciri-ciri Pembelajaran .....	29
4. Model Pembelajaran.....	35
a. Macam-macam Model Pembelajaran.....	36
1) Model Pembelajaran Langsung.....	36
2) Model Pembelajaran dengan Alat Bantu <i>Cork-Ball</i> .....	38
B. Kerangka Berfikir.....	39
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 42
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
B. Subyek Penelitian.....	42
C. Data dan Sumber Data .....	42
D. Pengumpulan Data .....	43
E. Uji Validitas Data.....	44
F. Analisis Data .....	46
G. Indikator Kinerja Penelitian .....	47
H. Prosedur Penelitian.....	47
 BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN .....	 53
A. Deskripsi Pra Tindakan .....	53
B. Deskripsi Tindakan Tiap Siklus .....	55
C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus .....	61
D. Pembahasan.....	65
 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	 80
A. Simpulan .....	80
B. Implikasi.....	81
C. Saran.....	83
 DAFTAR PUSTAKA .....	 85

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penjabaran Sitematika Hasil Belajar Siswa .....	33
Tabel 3.1. Data dan Sumber Data .....	43
Tabel 3.2. Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	43
Tabel 3.3. Indikator Kinerja Penelitian .....	47
Tabel 3.4. Prosentase Target Capaian Hasil Belajar Siswa .....	52
Tabel 4.1. Diskripsi Data Pra Tindakan Hasil Belajar Servis atas Sebelum Diterapkan Tindakan Pembelajaran <i>Cork Ball</i> .....	54
Tabel 4.2. Deskripsi Data Hasil Belajar Servis atas Setelah Diterapkan Model Pembelajaran dengan menggunakan bola <i>Cork Ball</i> (Akhir Siklus 1).....	67
Tabel 4.3. Deskripsi Data Hasil Belajar Servis atas Bolavoli Setelah Diberikan Model Pembelajaran <i>Cork Ball</i> (Akhir Siklus II).....	75
Tabel 4.4. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus Servis atas Bolavoli Setelah Diterapkan Model Pembelajaran <i>Cork Ball</i> .....	76
Tabel 4.5. Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar Servis atas Bolavoli.....	78
Tabel 4.6. Pencapaian Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa .....	79

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia adalah salah satu negara yang mempunyai tujuan dan menuangkannya didalam alinea undang-undang dasar 1945 pada pembukaan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan adalah hal yang begitu penting dan salah satu hak yang dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia. Dengan pendidikan, setiap orang akan mendapatkan sesuatu hal yang baru yang belum sama sekali didapatkan sebelumnya. Pendidikan di Indonesia dilakukan secara berjenjang yaitu SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Atas), dan Perguruan tinggi. Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Ruang lingkup pendidikan jasmani memiliki peranan penting dalam menanamkan sportivitas dan hidup sehat siswa. Ruang lingkup pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan meliputi beberapa aspek yang diantaranya adalah permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar sekolah dan kesehatan. Bolavoli merupakan salah satu permainan bola besar dan merupakan cabang olahraga yang populer, penuh persaingan sekaligus menyenangkan. Gerakan-geraknya sangat cepat, menegangkan, dan seru. Selain itu bolavoli merupakan olahraga yang di lombakan dan Bolavoli termasuk permainan yang unik, dimana bola diupayakan selama mungkin terbang melayang di udara dan setiap tim mempunyai kesempatan untuk menggumpan bola (*passing*) di arena sendiri, sebelum dikembalikan kedaerah lawan. Oleh sebab itu, guru perlu mengajarkan teknik dasar permainan bolavoli kepada siswa dengan baik dan benar.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini cenderung menggunakan model pembelajaran langsung dimana proses pembelajaran didominasi oleh keaktifan guru dan suasana kelas ditentukan oleh guru

sebagai perancang kondisi sehingga siswa kurang bisa menyampaikan aspirasinya, untuk itu perlu diterapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Dari observasi dengan guru SDN 01 Sumberejo yang telah dilakukan, diketahui bahwa proses pembelajaran bolavoli sudah berjalan dengan baik tetapi secara keseluruhan belum optimal, khususnya pada servis atas. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang menguasai teknik dasar dalam permainan bolavoli dan minat siswa yang cenderung bermain sendiri sesuai dengan apa yang disenanginya. Pada saat pelaksanaan teknik servis atas, banyak terjadi kesalahan pada posisi awal melakukan servis. Baik pada saat perkenaan bola dengan tangan maupun posisi badan. Hal ini terbukti dengan penilaian pada observasi yang dilakukan peneliti melalui tes pengukuran servis atas serta bertanya melalui *feedback* terhadap gerak dasar servis atas yang hasilnya hanya 20% atau 6 siswa dari 30 siswa kelas V yang dapat memahami dan mempraktekkan gerak servis atas dengan baik dan benar. Hal tersebut dikarenakan siswa yang kurang berlatih dan adanya rasa takut akan terluka yang dimiliki siswa ketika harus bersentuhan langsung dengan bolavoli serta minat siswa yang kurang terhadap permainan bolavoli. Di SDN 01 Sumberejo, peralatan dalam permainan bolavoli yang ada pada saat ini kurang memadai dalam proses pembelajaran sehingga menghambat penyampaian materi ajar pada siswa. Keadaan alat yang seadanya membuat daya serap siswa terhadap pembelajaran bolavoli menjadi kurang optimal. Hal tersebut terlihat dari banyaknya kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam melakukan teknik servis atas. Dari hal tersebut, maka perlu dilakukan modifikasi alat untuk membantu menyukseskan hasil belajar permainan bolavoli.

*Cork-Ball* merupakan salah satu alat yang bisa digunakan dalam permainan bolavoli sebagai pengganti bolavoli yang sesungguhnya. *Cork-Ball* yang lapisan luarnya tidak terlalu keras karena terbuat dari bahan gabus akan membuat siswa lebih berani lagi ketika siswa harus bersentuhan langsung dengan bola khususnya dalam melakukan teknik Servis atas. *Cork-*

*Ball* yang tidak terlalu ringan sekaligus tidak terlalu berat, akan mempermudah siswa sekolah dasar dalam melakukan teknik-teknik permainan bolavoli, dalam hal ini adalah pasing bawah.

Berdasarkan uraian yang tersebutkan di atas maka perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas untuk memecahkan permasalahan penguasaan teknik servis atas dalam permainan bolavoli dengan *Cork-Ball*. Hal tersebut perlu dilakukan agar hasil belajar siswa mengenai teknik servis atas dalam permainan bolavoli dapat dikuasai dengan baik melalui penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Bolavoli Menggunakan *Cork-Ball* pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas perlu mengidentifikasi dan embatasan masalah maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimama *Cork-Ball* dapat meningkatkan hasil belajar servis atas dalam permainan bolavoli pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020”.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah :

### 1. Hasil belajar Servis atas Bolavoli

Hasil belajar Servis atas bolavoli pada siswa tidak bisa sama sekali sebab proses belajar dipengaruhi berbagai faktor yang bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam. Pada penelitian ini hasil belajar diperoleh melalui 3 aspek penilaian yang terdiri dari aspek psikomotor yang terdiri dari nilai proses dan nilai produk, kognitif dinilai melalui test tertulis mengenai pengetahuan Servis atas bolavoli, dan afektif dinilai dari semangat, sportivitas, kerjasama, percaya diri dan kejujuran.

### 2. *Cork-Ball*

*Cork-Ball* merupakan modifikasi dari bolavoli dimana bola tersebut dibuat dari bahan plastik dan pelapisnya adalah gabus dengan ketebalan

kurang lebihnya 5mm, mempunyai diameter kurang lebih 20-23 cm, dan terkait dengan berat, bola ini mempunyai berat kurang lebih 150 gr.

### 3. Servis Atas bolavoli

Tahapan dalam melakukan servis atas dalam permainan bolavoli yaitu meyentuh bola dengan permukaan telapak tangan, kemudian mengayunkan lengan yang digunakan untuk melakukan servis, dan posisi kaki kanan berada di depan, kaki kiri berada dibelakang (begitu juga sebaliknya).

## C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Servis atas bolavoli melalui *Cork-Ball* pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020”.

## D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat yaitu untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan servis dengan menggunakan *Cork-Ball* pada Servis bolavoli. Selain itu juga di harapkan memberi manfaat:

### 1. Bagi siswa :

Dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Servis Atas bolavoli melalui pendekatan dengan modifikasi *Cork-Ball*.

### 2. Bagi guru :

Dapat menjadikan pembelajaran ini sebagai masukan atau tambahan referensi bagi guru penjasorkes di SDN 1 Sumberejo biar kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.

### 3. Bagi Sekolah :

Dapat di jadikan tolak ukur ketika sarana dan prasarana kegiatan belajar mengajar tidak lengkap, sehingga pembelajaran sesuai dengan indikator yang tercantum didalam silabus.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Bolavoli**

###### **a. Pengertian bolavoli**

Bolavoli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim berjumlah 6 orang pemain, dimainkan dengan menggunakan satu bola yang dipantulkan dari satu pemain ke pemain lain dengan cara passing yang diakhiri dengan smes menuju ke area lawan. Dan untuk kedua tim dipisahkan oleh net dengan ketinggian yang berbeda baik untuk putra dengan putri (PR PBVSI 2016:2). Beberapa keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam permainan bolavoli adalah pukulan (*smash/hitting*), passing (*passing*), servis (*service*), dan hadang (*blocking*).

Tujuan permainan itu sendiri adalah melewatkan bola diatas net agar dapat jatuh menyentuh lantai di wilayah lapangan lawan dan mencegah agar lawan tidak bisa melakukan hal tersebut. Sebuah tim memiliki tiga pantulan untuk mengembalikan bola (dan juga sentuhan blok). Bola dinyatakan dalam permainan ketika pelaku servis memukul bola melewati net ke daerah lawan, permainan dilanjutkan hingga bola menyentuh lantai, “keluar” atau satu tim gagal mengembalikan bola dengan sempurna.

Dalam bolavoli, tim yang memenangkan suatu rangkaian serangan memperoleh satu angka. Ketika tim yang sedang menerima servis memenangkan serangan maka tim tersebut berhak memperoleh satu angka dan berhak melakukan servis berikutnya serta para pemainnya melakukan pergeseran satu posisi searah jarum jam.



## **b. Sejarah Dan Perkembangan Bolavoli**

Permainan bola voli pertama kali ditemukan oleh William G Morgan seorang instruktur Pendidikan Jasmani di Amerika Serikat pada tahun 1895 dan pada saat itu nama permainan itu ialah Mintonette (Mutohir 2013:5). Mintonette sendiri pada dasarnya merupakan permainan yang dihasilkan dari kombinasi beberapa jenis permainan yaitu basket, baseball, tenis, dan bola tangan.

*Mintonette* mulai menggunakan istilah *volley ball* atau bolavoli sejak tahun 1896 ketika permainan ini mulai dikenalkan dan merupakan demonstrasi pertandingan pertama di YMCA (*Young Men Christian Association*) dan Morgan memperkenalkan permainan yang diciptakannya tersebut (Witono Hidayat 2017:8).

Seiring dengan mulai dikenalnya permainan bolavoli di berbagai negara, maka sekaligus menambah banyak orang yang tahu dan memainkan permainan tersebut, sehingga pada tahun 1947 lahirlah gagasan untuk mendirikan organisasi yang fokus menangani pengembangan permainan bolavoli, begitu juga aturannya yaitu FIVB (*Federation International Volley Ball*) yang didirikan di Paris, Perancis. Atas dasar itu mulailah diadakan turnamen antar negara atau *World Championship* yang pertama kali diadakan di Prague.

Indonesia mengenal permainan dan olahraga bolavoli tepatnya di tahun 1928 tidak lepas dari orang Belanda yang menjajah Indonesia (Munasifah 5:2008). Sejak Belanda memperkenalkan permainan bolavoli kepada Indonesia sejak itu permainan ini terus berkembang pesat terbukti dari olahraga bolavoli dimainkan oleh masyarakat seluruh Indonesia. Hingga pada tanggal 22 Januari 1955 didirikanlah organisasi yang

mewadahi permainan dan olahraga bolavoli yang dinamakan PBVSI (Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia).

Perkembangan bolavoli di Indonesia begitu terlihat sangat menonjol sebagai dampaknya yaitu berbagai klub dan sarana lapangan bolavoli sangat mudah dijumpai di berbagai pelosok tanah air. Di kalangan pelajar melalui kurikulum yang ada bolavoli sudah diajarkan pada siswa di sekolah, mulai tingkat Sekolah Dasar (SD), dengan pendekatan modifikasi sampai dengan Tingkat Sekolah Atas (SMA), sekaligus diikuti dengan adanya pertandingan antar pelajar dan mahasiswa mulai tingkat daerah sampai tingkat nasional.

Sedemikian pesatnya perkembangan permainan bolavoli di Indonesia dan perhatian PBVSI terhadap perkembangan olahraga tersebut maka pada tahun 1989 untuk pertama kali dalam sejarah Indonesia mampu mengirimkan tim bolavoli junior ke kejuaraan dunia di Athena, Yunani.

Hingga pada tahun 2002 upaya PBVSI untuk menguatkan gairah perbola volian di Indonesia maka diadakanlah liga bolavoli ProLiga yang mempertandingkan seluruh klub-klub bolavoli terbaik di Indonesia untuk berkompetisi. Dari hasil tersebut makin banyak bermunculan pemain-pemain muda berbakat untuk menjadi tim nasional.

Dari perkembangan bolavoli di Indonesia, maka masih banyak harapan untuk membawa prestasi bolavoli Indonesia menjadi lebih baik lagi, dengan diadakannya Pro-Liga seperti yang digagas PBVSI, namun pertandingan dan pembinaan di kalangan pelajar, maupun mahasiswa juga perlu dipertajam, karena dari mereka juga yang akan menggantikan pemain-pemain senior pada saat ini.

### c. Teknik Dasar Bolavoli

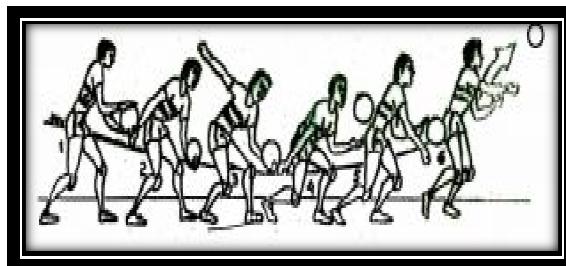
Permainan bolavoli walupun mudah dimainkan tetapi juga memerlukan keterampilan dasar yang memadai, beberapa keterampilan dasar tersebut antara lain meliputi *passing*, *smash*, hadangan (*block*), serta servis.

#### 1) Teknik Dasar Servis

Servis adalah pukulan dari garis belakang lapangan permainan sebagai awal permainan dimulai, tetapi dengan berbagai perubahan strategi permainan maka pada saat ini servis sudah dianggap sebagai serangan pertama. Apabila pihak lawan tidak bisa menerima servis dengan baik, maka angka akan diperoleh tim yang melakukan servis. Dari sinilah teknik dasar servis yang baik sangat diperlukan oleh pemain bolavoli. Melakukan servis berdasarkan cara melakukannya ada beberapa cara, yakni servis bawah, servis atas, servis melompat (Mutohir 2013:20).

##### a) Servis Bawah

Servis bawah adalah memukul bola dari garis belakang lapangan permainan sampai bola melewati net dengan cara berdiri siap untuk melakukan servis, posisi kaki dibuka selebar bahu, bola dilempar setinggi 2 bola, tangan terkuat mengayun dari bawah kemudian memukul bola pada bagian bawah (Mutohir 2013:21).

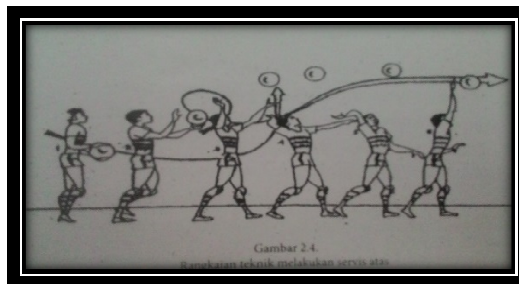


Gambar 2.1 servis bawah

Sumber: Mutohir (2013:23)

## b) Servis Atas

Servis atas adalah memukul bola dari garis belakang lapangan permainan sampai bola melewati net dengan cara berdiri siap untuk melakukan servis, posisi kaki dibuka selebar bahu, bola dilempar setinggi diatas dahi, tangan terkuat diangkat keatas bersiap memukul bola dengan posisi tangan dan siku agak ditekuk kemudian bola dipukul ke depan melewati net (Mutohir 2013:23).



Gambar 2.2 Servis atas

Sumber: Mutohir (2013:25).

## c) Servis Melompat

Servis melompat adalah memukul bola dari garis belakang lapangan permainan sampai melewati net dan jatuh ke area lawan dengan cara memegang bola saat berdiri di belakang garis, kaki dalam posisi siap untuk melangkah, kemudian sambil melangkah lemparkan bola ke atas dengan ketinggian yang disesuaikan dengan tinggi lompat dan ketepatan memukul (timing) (Mutohir 2013:27).

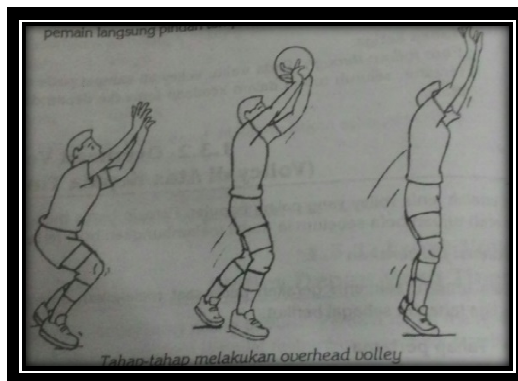


## 2) Teknik Dasar Passing

Passing adalah teknik memantulkan bola dengan menggunakan tangan sehingga bola bisa terpantul untuk diberikan kepada pemain lainnya. Dalam bolavoli ada dua jenis passing yaitu passing atas dan passing bawah (Mutohir 2013:30).

### a) Passing Atas

Passing atas adalah teknik memantulkan bola dengan cara posisi kaki sedikit ditebuk untuk membantu menghasilkan lontaran yang baik, kedua tangan berada disamping dengan posisi telapak tangan membuka, pada saat bola datang telapak tangan menghadap kearah bola dengan membentuk segitiga posisi ibu jari tangan kanan dan kiri berdekatan, perkenaan jari-jari terhadap bola dilakukan dengan ditambah dorongan melompat, arah bola melambung ke atas (Faruq 2009:50).



Gambar 2.4 Passing atas  
Sumber: Beustelstahl (2005:22)

### b) Passing Bawah

Passing bawah adalah teknik memantulkan bola dengan cara kedua telapak tangan bersatu dengan satu bagian menggenggam bagian telapak tangan lain, kedua lengan bersikap lurus ke bawah dengan bawah siku menghadap ke arah depan, posisi badan sedikit jongkok dan berhadapan lurus dengan arah datangnya bola sehingga

memudahkan lengan mengarahkan bola yang datang agar bisa diayunkan sesuai arah yang diinginkan (Faruq 2009:53).



Gambar 2.5 Passing bawah  
Sumber: Beutelstahl (2005:36)

### 3) Teknik dasar pukulan (*smash/spike*)

Pukulan atau *smash / spike* adalah suatu pukulan bola untuk menyerang lawan guna mendapatkan poin sehingga tim bisa memenangkan pertandingan dengan lebih cepat. Seseorang yang berposisi untuk melakukan *smash* disebut spiker (Hidayat 2017:47).

Secara umum proses melakukan smash dibagi menjadi empat tahap. Keempat tahap tersebut adalah sebagai berikut:

#### a) Tahap Awalan

Pada tahap awalan yang dimaksud adalah melakukan langkah seperti berlari agar mendapat tolakan untuk melompat yang pas, sehingga pemain bisa melakukan lompatan dengan optimal guna memukul bola diatas net. Pemain harus bisa memperkirakan kapan bola akan meluncur turun dan menghitung ketinggian dimana akan sejajar dengan ketinggian pemain saat melompat (Hidayat 2017:47).



Gambar 2.6 Tahap awalan  
Sumber: Yunus (1992:113)

b) Tahap Melompat

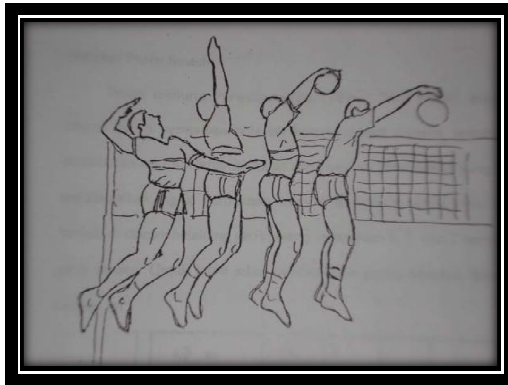
Pada tahap melompat pemain harus menggunakan tumpuan kaki yang terkuat, karena tumpuan kaki terkuat akan membantu mencapai lompatan yang optimal. Pada tahap melompat ini kedua lengan mengayun dari bawah lalu pada saat tubuh sudah diatas tangan harus digerakkan naik ke atas dengan tubuh yang lurus. Posisi lengan pemukul sedikit ditekuk dan lengan satunya digunakan sebagai penyeimbang dengan posisi sejajar kepala (Hidayat 2017:47).



Gambar 2.7 Tahap melompat.  
Sumber: Yunus (1992:113)

c) Tahap Memukul

Pada tahap ini merupakan saat dimana bola datang dan dilakukan proses pemukulan bola. Saat memukul telapak tangan membuka dan sedikit mengarah ke bawah, sehingga nantinya bola bisa dipukul bisa meluncur ke dalam area permainan lawan (Hidayat 2017:49).



Gambar 2.8 Tahap memukul  
Sumber: Yunus (1992:113)

#### d) Tahap Mendarat

Setelah memukul, badan akan meluncur ke bawah. Saat mendarat, badan ditekuk ke depan dan gunakan kedua kaki untuk mendarat dengan posisi kaki sedikit ditekuk sebagai cara untuk mendapatkan keseimbangan (Hidayat 2017:49).



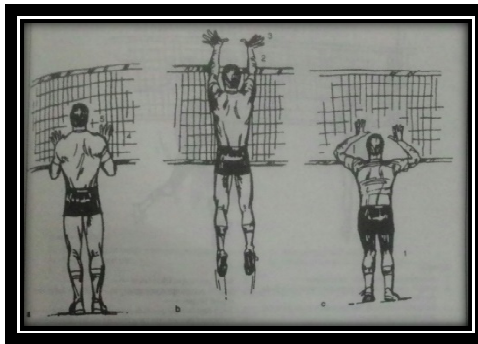
Gambar 2.9 Tahap mendarat  
Sumber: Yunus (1992:113)

#### 4) Teknik bendungan (*blocking*)

Teknik bendungan (*blocking*) adalah sebuah teknik pertahanan dengan cara menghambat atau menggagalkan pukulan smash dari pihak lawan pada saat bola berada di atas net yang tujuan utamanya untuk mengembalikan bola secara langsung ke area lawan (Hidayat 2017:50).



Untuk bisa melakukan *blocking* dengan baik hal yang harus diperhatikan pemain adalah lompatan yang bertenaga sehingga mampu meraih jangkauan tertinggi, posisi tangan harus lurus dan hendaknya masuk ke dalam area lawan sehingga bola yang akan dipukul lawan tidak bisa menyeberang karena seolah-olah sudah terkurung oleh tangan.



Gambar 2.10 Teknik bendungan  
Sumber: Viera (2004:123)

## 2. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani menurut Samsudin adalah “suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik” (2008: 2).

Jadi pembelajaran penjasorkes adalah proses pembelajaran dengan sarana jasmani melalui gerakan-gerakan besar ketangkasan dan keterampilan, yang tidak perlu terlalu tepat, terlalu halus dan sempurna atau berkualitas tinggi untuk meningkatkan kesegaran jasmani siswa serta untuk mendewasakan anak melalui pengajaran dan pelatihan. Dan tujuan penjasorkes menurut Samsudin (2008: 3):

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam penjasorkes.

- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran penjasorkes.
- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmis, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Dengan demikian dapat di katakan bahwa pendidikan jasmani sekolah bukan semata-mata di tekankan pada pencapaian kesegaran fisik, pengembangan keterampilan, kemampuan motorik saja namun juga mengembangkan mental dan psikologis siswa, seperti : sikap *fair play*, semangat, dan jiwa sportifitas dalam kegiatan apapun. Pendidikan jasmani juga memberikan pemahaman sejak dini tentang perencanaan progam kesegaran, perilaku hidup sehat yang pada gilirannya akan mampu berpartisipasi aktif dalam segala aktifitas. Untuk itu pendidikan jasmani di sekolah-sekolah diharapkan mampu mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor secara bersamaan.

#### **a. Pengembangan Aspek Afektif**

Belajar bersikap berarti memperoleh kecenderungan untuk menerima atau menolak suatu objek, berdasarkan penilaian terhadap objek itu sebagai hal yang berguna atau tidak berguna, yang kemudian di tunjukan dengan tanggung jawab atas sesuatu hal yang di pilihnya.

Strategi pengembangan afektif yang sudah digunakan dalam program pendidikan jasmani selama ini baru terbatas pada upaya membangkitkan sikap dan minat siswa terhadap pendidikan jasmani. Pembelajaran domain afektif dapat digunakan untuk memfokuskan perhatian, memelihara konsentrasi, menimbulkan dan menjaga motivasi, mengelola kecemasan, mempelajari etika sarat perilaku sosial. Selera, kepercayaan, sikap, dan idealisme seseorang akan mempengaruhi cara ia berperilaku.

## **b. Pengembangan Aspek Psikomotor**

### **1) Keterampilan Gerak**

Tugas ajar anak menguasai keterampilan gerak dalam berbagai cabang olahraga merupakan tanggung jawab utama dari guru pendidikan jasmani. Tetapi tidak seperti yang di pahami oleh banyak guru pendidikan jasmani selama ini, tujuan utama dalam mengajarkan keterampilan gerak tersebut adalah pengembangan keterampilan untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, serta membantu dirinya bertindak efektif, dan efisien dalam pelaksanaan tugas sehari-harinya; bukan untuk mempersiapkan atlet yang berprestasi. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang berhubungan dengan kebugaran jasmani yaitu individu, sebagai anggota keluarga serta sebagai anggota masyarakat.

Untuk dapat menentukan cara dan amteri apa yang tepat untuk membuat anak meningkat keterampilannya, guru harus mengetahui keterampilan dan ciri dari keterampilan. Keterampilan Menurut Samsudin adalah “sebuah kecakapan atau tingkat penguasaan terhadap suatu gerak atau pola gerak, yang dicirikan oleh tiga indikator kualitas utama yaitu efektif, efisien, dan *adaptable* “ (2008: 22).

Kualitas efektifitas adalah merupakan hasil dari tindakan yang berorientasi pada tujuan atau sasaran tertentu. Sebuah permainan sepakmula , misalnya, dianggap efektif jika dapat melakukan serangan dan mendapatkan nilai. Dengan kata lain, seluruh keterampilan gerak

bisa di anggap efektif jika mampu di selesaikan sesuai dengan tujuannya. Kualitas efisiensi menggambarkan penampilan atau gerakannya itu sendiri. Suatu penampilan dilakukan secara efisien jika aksinya itu secara mekanika dianggap benar dalam situasi tertentu. Kualitas adaptasi menggambarkan kemampuan individu dalam menyesuaikan penampilan pada kondisi sekitarnya. Hal ini menunjuk pada keadaan lingkungan yang selalu berubah-ubah, sehingga ketika sebuah keterampilan di lakukan pada keadaan yang berbeda, individu perlu melakukan penyesuaian agar sesuai dengan kebutuhan. Kualitas adaptasi merupakan faktor yang sangat menentukan dalam keterampilan, karena perubahan dalam hal kondisi ketika keterampilan dilangsungkan bisa terjadi terus menerus, terutama dalam cabang olahraga permainan, khususnya sepakmula.

## **2) Kebugaran Jasmani**

Tujuan pembelajaran dalam ranah psikomotor yang harus di kembangkan melalui program pendidikan jasmani harus pula mencakup peningkatan kebugaran jasmani siswa. Program pendidikan jasmnai harus di padukan dengan program kebugaran jasmani. Menurut Samsudin (2008: 23), beberapa masalah yang harus di pecahkan oleh guru dalam kaitannya dengan pemberian program kebugaran jasmani yaitu:

- (1) Waktu yang disediakan disekolah tidak memadai untuk mengembangkan kebugaran siswa, apalagi mempertahankannya, jika dilihat dari persyaratan intensitas, frekuensi dan durasi latihan.
- (2) Pertambahan kualitas kebugaran yang dicapai berumur sangat pendek, mudah hilang atau menurun kembali, kecuali jika tingkat intensitas dan frekuensi latihan tetap dipertahankan.
- (3) Program pengembangan kebugaran jasmani yang disediakan guru pun biasanya bersifat monoton, tidak bervariasi, tidak ada kriteria yang jelas, dan yang lebih parah adalah tidak mudah bagi guru untuk mendokumentasikan kemajuan yang dicapai oleh masing-masing siswa.

- (4) Secara tidak disadari, guru pun biasanya mengabaikan penanaman kesadaran siswa yang didasarkan pemahaman secara kognitif dan afektif terhadap program kebugaran jasmani.

Melihat permasalahan diatas, bahwa tanpa melihat keterbatasan waktu yang tersedia, program pendidikan jasmani yang berkaitan dengan kebugaran harus meliputi ranah tujuan pembelajaran, yaitu siswa harus menjadi bugar, mampu mempertahankan tingkat kebugarannya, mempunyai pengetahuan yang berhubungan dengan kebugaran, dan yang paling penting dari kesemuanya adalah menghargai nilai-nilai kebugaran dalam seluruh hidupnya.

**c. Pengembangan Aspek Kognitif**

Pendidikan jasmani yang tradisional banyak menekankan pengajarannya pada peningkatan keterampilan gerak. Padahal, salah satu tugas dari pendidikan jasmani menurut Samsudin (2008: 25) adalah meningkatkan pengertian anak tentang tubuh dan kemungkinan geraknya, serta berbagai faktor yang mempengaruhinya. Itu dari segi konsep gerak. Lebih lanjut Samsudin menjelaskan dari konsep kebugaran anak yang di harapkan memiliki pengertian tentang pengaruh latihan atau kegiatan fisik terhadap kesehatan tubuh yang berguna bagi mereka untuk menjalani hidup yang aktif (2008: 25).

Pelaksanaan pembelajaran aspek kognitif dalam pendidikan jasmani tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas dengan menghafal fakta-fakta tentang teknik dasar dan ukuran lapangan. Akan tetapi, kesemuanya dapat di laksanakan di dalam praktik pendidikan jasmani, di integrasikan dengan pembelajaran keterampilan gerak. Isi atau materi aspek kognitif dalam pendidikan jasmani bukan hanya berkaitan dengan apa dan bagaimana

tentang fenomena gerak, tetapi meliputi aspek mengapa hal itu bisa terjadi termasuk faktor apa yang berpengaruh. Berkaitan dengan pengetahuan yang lengkap tersebut guru dapat mengajarkannya langsung di lapangan ketika anak sedang mengalami gerak. Karena dengan pengetahuan yang dipelajari melalui pengalaman langsung yang relevan akan bertahan lebih lama daripada hanya melalui mendengar atau membaca. Lebih dari itu, pembelajaran akan lebih cepat terjadi ketika siswa mengerti prinsip-prinsip yang terlibat dalam pelaksanaan keterampilan.

### **1) Konsep Gerak**

Pengajaran konsep akan membantu siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani secara keseluruhan, terutama dengan memilih isi atau materi yang dapat di transfer pada situasi-situasi lain yang identik. Misalnya jika anak sudah menguasai konsep gerak tentang bagaimana menerima data dalam situasi, maka mereka akan mampu menerapkan konsep itu pada situasi lain seperti saat melakukan *pass* bawah, *servis* dalam sepakbola.

Kemampuan mentransfer tersebut adalah faktor yang sangat penting baik dalam pembelajaran mandiri maupun pemecahan masalah. Istilah konsep gerak menunjuk pada gagasan-gagasan kognitif yang memiliki nilai transfer. Menurut Samsudin bahwa “ konsep gerak dalam pendidikan jasmani dapat berupa sebuah label atau nama suatu kelompok respons gerak, seperti menangkap, melempar, atau perpindahan tempat, yang hanya sebuah nama dari keterampilan gerak

yang bisa di gunakan dalam berbagai situasi” (2008: 27). Lebih lanjut Samsudin menjelaskan terdapat enam kategori konsep gerak yang berguna dalam pendidikan jasmani yang harus tercakup dalam pengajaran konsep yaitu; a) rangkaian aksi, b) kualitas gerak, c) prinsip gerak, d) strategi gerak, e) pengaruh gerak, f) emosi gerak (2008: 27).

Rangkaian aksi merupakan kategori atau penjenisan gerakan secara luas yang mencakup respons khusus yang beragam. Kualitas gerak merupakan kelompok respons yang mengandung kualitas tertentu dilihat dari berbagai aspek, seperti aspek ruang, aspek usaha, aspek keterhubungan. Prinsip gerak adalah pengelompokkan konsep secara meluas yang memasukkan prinsip-prinsip yang mengatur efisiensi dan efektifitas gerak. Strategi gerak adalah konsep yang berhubungan dengan bagaimana gerakan di gunakan dalam kaitannya dengan benda atau orang lain. Pengaruh gerak merupakan konsep yang dikaitkan dengan pengaruh pengalaman gerak pada pelaku. Sedangkan emosi gerak merupakan pengelompokkan khusus dari konsep yang berfokus secara khusus pada wilayah efektif dari perkembangan manusia.

### **3. Belajar dan Pembelajaran**

#### **a. Belajar**

Dalam kamus umum bahasa indonesia secara etimologis belajar memiliki arti “Berusaha supaya mendapat suatu kepandaian” definisi ini memiliki arti atau pengertian bahwa : “Belajar adalah sebuah kegiatan

dalam rangka mencapai kepandaian atau mencari ilmu. Sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu serta memiliki pengetahuan yang luas dan menjadikan manfaat bagi dirinya dan orang lain”. Sedangkan Arsyad berpendapat “Belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya dan proses belajar terjadi apabila ada interaksi antara seseorang dengan lingkungannya” (2011 : 1). Menurut Agus Kristiyanto dalam hukum kesiapan belajar (*law of readines*) telah amat jelas ditekankan bahwa : “Belajar (termasuk berlatih didalamnya ). Akan berlangsung sangat efektif jika siswa /seseorang telah siap untuk memberikan respon, kesiapan yang di maksud adalah kesiapan untuk adaptasi terhadap stimulus dan juga kesiapan dari sisi kematangan fisik-biologis-antropometrik anak” (2010 : 68).

*Dryden* dan *Vos* mengemukakan bahwa belajar harusnya memiliki tiga tujuan, yaitu (1) mempelajari keterampilan dan pengetahuan tentang materi – materi pelajaran spesifik; (2) mengembangkan kemampuan konseptual umum, sehingga mampu belajar menerapkan konsep yang sama atau berkaitan dengan bidang-bidang yang lain yang berberda; (3) mengembangkan kemampuan dan sikap pribadi yang secara mudah dapat digunakan dalam segala tindakan (Hidayatullah, 2010 : 147).

Untuk itu perlu dapat disimpulkan bahwa belajar wajib di lakukan oleh semua orang baik anak-anak maupun orang dewasa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan. Dalam proses belajar yang baik siswa di harapkan mengalami atau melakukan serangkaian kegiatan belajar secara



keseluruhan, tidak hanya sekedar bersifat verbalistik. misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, melakukan dan lain sebagainya. Salah satu bukti bahwa seseorang melakukan proses belajar apabila seseorang itu telah siap beradaptasi terhadap respon yang di terima dan menjadikan proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang itu, yang mungkin di sebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (kognitif, psikomotor, afektif).

#### **b. Pembelajaran**

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan belajar walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pembelajaran, sehingga siswa mampu mencapai suatu objektif atau tujuan yang ditentukan. Menurut Depdiknas kamus besar bahasa Indonesia (2013 : 17) ”pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar”.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi, meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik yang bisa terjadi karena proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistematis untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar. Maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Menurut Muharram NA dan MN Kholis(2018),

Kurang kreatifnya guru yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa antara lain kurang kreatifnya guru pendidikan jasmani disekolah dalam membuat dan mengembangkan model pembelajaran, guru kurang akan model-model pembelajaran, sehingga dalam proses pendidikan jasmani yang dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang monoton, guru hanya menggunakan model ceramah dan penugasan, dan hanya mengejar materi tersebut dapat selesai tepat waktu, tanpa memikirkan bagaimana pembelajaran tersebut bermakna dan dapat diaplikasikan oleh siswa dalam kehidupan nyata.

### **c. Prinsip Belajar dan Pembelajaran**

Belajar dan pembelajaran mempunyai kaitan erat yang terjadi antara guru dan siswa dan tidak akan terlepas dari situasi saling mempengaruhi dalam pola hubungan antara dua subjek. Kegiatan pembelajaran di lakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar, sementara kegiatan belajar adalah kegiatan yang di lakukan oleh siswa, dengan melalui kegiatan itu siswa akan mengalami perubahan pada perilakunya. Menurut Nasution bahwa, “Perubahan akibat belajar tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan, melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri, pendeknya mengenai segala aspek organisme atau pribadi seseorang” (Gino, 1998 : 51).

Perubahan akibat dari belajar adalah menyeluruh pada diri siswa. Untuk mencapai perubahan atau peningkatan pada diri siswa, maka dalam

proses pembelajaran harus diterapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang tepat. Menurut Dimiyati dan Mudjiono bahwa, “Prinsip-prinsip pembelajaran meliputi perhatian dan motivasi, keaktifan siswa, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan serta perbedaan individual” (2015: 42).

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa, prinsip-prinsip pembelajaran meliputi tujuh aspek yaitu perhatian dan motivasi, keterlibatan langsung atau berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan serta perbedaan individual. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, maka prinsip-prinsip pembelajaran tersebut harus di terapkan dalam pembelajaran dengan baik dan benar. Untuk lebih jelasnya prinsip-prinsip pembelajaran tersebut di uraikan secara singkat sebagai berikut:

### **1) Perhatian dan Motivasi Belajar**

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Gino menyatakan, “Perhatian siswa waktu belajar akan sangat mempengaruhi hasil belajar. Belajar dengan penuh perhatian (konsentrasi) pada materi yang di pelajari akan lebih terkesan lebih mendalam dan tahan lama pada ingatan” (1998 : 52).

Perhatian mempunyai peran penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Apabila pelajaran yang di terima siswa di rasakan sebagai kebutuhan, maka akan membangkitkan motivasi siswa untuk

mempelajarinya. Sedangkan yang di maksud motivasi menurut Dimiyati dan Mudjiono adalah, “Tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang” (2015: 42). Dengan motivasi belajar yang tinggi, maka siswa akan lebih bersemangat dalam belajar. Belajar yang di lakukan dengan penuh semangat akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

## **2) Keaktifan Siswa**

Dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk selalu aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif siswa di tuntut untuk aktif secara fisik, intelektual dan emosional. Tanpa ada keaktifan dari siswa, maka tidak akan terjadi proses belajar. Hal ini sesuai pendapat Gino dkk. bahwa, “Dari semua unsur belajar, boleh dikatakan keaktifan siswalah prinsip yang terpenting, karena belajar sendiri merupakan suatu kegiatan. Tanpa adanya kegiatan tidak mungkin seorang belajar” (1998 : 52).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran bermacam-macam bentuknya. Hal ini sesuai dengan jenis atau masalah yang di pelajari siswa. Menurut Nasution (1988 : 93) macam-macam keaktifan belajar siswa antara lain: “*Visual activities, oral activities, listening activities, drawing activities, motor activities, mental activities, emotional activities*” (Gino, 1998 : 52).

Keaktifan-keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tersebut tidak terpisah satu dengan lainnya. Misalnya dalam keaktifan motoris terkandung keaktifan mental dan di sertai oleh perasaan tertentu. Dalam setiap pelajaran dapat di lakukan bermacam-macam keaktifan.

### **3) Keterlibatan Langsung Siswa**

Belajar adalah suatu proses yang terjadi dalam diri siswa. Dalam proses belajar sangat kompleks. Belajar adalah suatu proses yang memungkinkan organ-organ siswa mengubah tingkah lakunya sebagai hasil pengalaman yang diperolehnya. Dapat di katakan bahwa, belajar merupakan hasil pengalaman, sebab pengalaman-pengalaman yang di peroleh itulah yang menentukan kualitas perubahan tingkah laku siswa. Jadi peristiwa belajar terjadi apabila terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa.

Belajar adalah tanggungjawab masing-masing siswa, sebab hasil belajar adalah hasil dari pengalaman yang di peroleh sendiri, bukan pengalaman yang di dapat oleh orang lain. Oleh karena itu, kualitas hasil belajar berbeda-beda antara siswa satu dengan lainnya tergantung pada pengalaman yang di peroleh dan kondisi serta kemampuan setiap siswa.

### **4) Pengulangan Belajar**

Salah satu prinsip belajar adalah melakukan pengulangan. Dengan melakukan pengulangan yang banyak, maka suatu keterampilan atau pengetahuan akan dikuasai dengan baik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono bahwa, “Penguasaan secara penuh dari setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti. Dari pernyataan inilah pengulangan masih di perlukan dalam kegiatan pembelajaran” (2015 : 52).

Sedangkan Suharno berpendapat, “Untuk mengotomatisasikan penguasaan unsur gerak fisik, teknik, taktik dan keterampilan yang benar atlet harus melakukan latihan berulang-ulang dengan frekuensi sebanyak-banyaknya secara kontinyu” (1993 : 22). Mengulang materi pelajaran atau suatu keterampilan adalah sangat penting. Dengan melakukan pengulangan gerakan secara terus menerus, maka gerakan keterampilan dapat di kuasai dengan secara otomatis. Suatu keterampilan yang di kuasai dengan baik, maka gerakan yang di lakukan lebih efektif dan efisien.

## **5) Tantangan**

Tantangan merupakan salah satu bagian yang penting dalam pembelajaran. Dengan adanya tantangan maka akan memotivasi siswa untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran tersebut. Hal ini sesuai pendapat Gino bahwa, (1998) “Materi yang di pelajari oleh siswa harus mempunyai sifat merangsang atau menantang. Artinya,

materi tersebut mengandung banyak masalah-masalah yang merangsang untuk dipecahkan. Apabila siswa dapat mengatasi masalah yang di hadapinya, maka ia akan mendapatkan kepuasan” hlm. 54).

Memberikan tantangan dalam proses belajar mengajar adalah sangat penting. Dengan adanya tantangan yang harus di hadapi atau di pecahkan siswa dalam belajar, maka siswa akan berusaha semaksimal mungkin untuk memecahkan masalah tersebut. Jika siswa mampu memecahkan masalah yang di pelajarnya, maka siswa akan memperoleh kepuasan dan mencapai hasil belajar yang optimal.

#### **6) Balikan dan Penguatan**

Pemberian balikan pada umumnya memberi nilai positif dalam diri siswa, yaitu mendorong siswa untuk memperbaiki tingkah lakunya dan meningkatkan usaha belajarnya. Tingkah laku dan usaha belajar serta penampilan siswa yang baik, di beri balikan dalam bentuk senyuman ataupun kata-kata pujian yang merupakan penguatan terhadap tingkah laku dan penampilan siswa.

Penguatan (*reinforcement*) adalah respon terhadap tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Memberi penguatan dalam kegiatan belajar kelihatannya sederhana sekali, yaitu tanda persetujuan guru terhadap tingkah laku siswa. Namun demikian, penguatan ini sangat besar manfaatnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

#### **7) Perbedaan Individu**

Setiap siswa memiliki karakteristik sendiri-sendiri yang berbeda satu dengan lainnya. Karena hal inilah, setiap siswa belajar menurut tempo atau kecepatannya masing-masing. Kesadaran bahwa dirinya berbeda dengan siswa lain akan membantu siswa menentukan cara belajar serta sasaran belajar bagi dirinya sendiri. Manfaat pembelajaran akan lebih berarti jika proses pembelajaran yang di terapkan, di rencanakan dan di laksanakan berdasarkan karakteristik dan kondisi masing-masing siswa.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, maka guru harus memperhatikan perbedaan setiap individu dan dalam membelajarkannya harus disesuaikan dengan kemampuan masing-masing individu.

#### **d. Ciri-Ciri Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan menyampaikan informasi atau pengetahuan dari seorang guru kepada siswa. Berdasarkan hal tersebut maka dalam pembelajaran terdapat ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri pembelajaran pada dasarnya merupakan tanda-tanda upaya guru mengatur unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, sehingga dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar terjadi proses belajar dan tujuan belajar dapat tercapai. Menurut Gino, menyatakan bahwa, “ciri-ciri pembelajaran terletak pada adanya unsur-unsur dinamis dalam proses belajar siswa yaitu (1) motivasi belajar, (2) bahan belajar, (3) alat bantu belajar, (4) suasana belajar, (5) kondisi subyek belajar” (1988 : 36).



Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran tersebut maka secara singkat pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **1) Motivasi Belajar**

Dalam kegiatan siswa belajar mengajar bila seorang siswa tidak dapat melakukan tugas pembelajaran, maka perlu dilakukan upaya untuk menemukan sebab-sebabnya dan kemudian mendorong siswa tersebut mau melakukan tugas ajar dari guru. Dengan kata lain siswa tersebut perlu diberi rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka, maka akan berusaha untuk mengelakkan perasaan tidak suka tersebut. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar, tetapi motivasi itu tumbuh dari dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai.

### **2) Bahan Belajar**

Bahan belajar merupakan isi dalam pembelajaran. Bahan atau materi belajar perlu berorientasi pada tujuan yang akan dicapai siswa dan memperhatikan karakteristik siswa agar dapat diminati oleh siswa. Bahan pengajaran merupakan segala informasi yang berupa fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Selain bahan yang berupa informasi, maka perlu diusahakan isi pengajaran agar dapat merangsang daya cipta atau yang bersifat menantang agar menumbuhkan dorongan pada diri siswa untuk menemukan atau memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

### **3) Alat Bantu Belajar**

Alat bantu belajar atau media belajar merupakan alat-alat yang dapat membantu siswa belajar untuk mencapai tujuan belajar. Alat bantu pembelajaran adalah semua alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Guru harus berusaha agar materi yang disampaikan atau disajikan mampu diserap dengan mudah oleh siswa. Apabila pengajaran disampaikan dengan bantuan alat-alat yang menarik, maka siswa akan merasa senang dan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

### **4) Suasana Belajar**

Suasana belajar sangat penting dan akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Suasana belajar akan berjalan dengan baik, apabila terjadi komunikasi dua arah yaitu antara guru dengan siswa. Disamping itu juga, adanya kegairahan dan kegembiraan belajar. Suasana belajar mengajar akan berlangsung dengan baik, dan isi pelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## **5) Kondisi Siswa Yang Belajar**

Siswa atau anak memiliki sifat yang unik atau sifat yang berbeda, tetapi juga memiliki kesamaan yaitu memiliki langkah-langkah perkembangan dan memiliki potensi yang perlu diaktualisasikan melalui pembelajaran. Dengan kondisi siswa yang demikian akan dapat berpengaruh pada partisipasi siswa dalam proses belajar untuk itu, kegiatan pengajaran lebih menekankan pada peranan dan partisipasi siswa, bukan peran guru yang dominan tetapi guru lebih berperan sebagai fasilitator, motivator, dan sebagai pembimbing.

Ciri lain dari pembelajaran adalah adanya komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen tersebut adalah tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran mengacu pada kemampuan atau kompetensi yang diharapkan dimiliki siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran tertentu. Materi pembelajaran adalah segala sesuatu yang dibahas dalam pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan pembelajaran mengacu pada penggunaan pendekatan, strategi, model, dan teknik dan media dalam rangka membangun proses belajar, antara lain membahas materi dan melakukan pengalaman belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

## **6) Hasil Belajar**

Salah satu tugas pokok seorang guru adalah mengevaluasi taraf keberhasilan rencana pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar. Untuk dapat melihat sejauh mana taraf keberhasilan mengajar guru dan belajar siswa secara tepat dan dapat di percaya maka di perlukan sebuah informasi yang di dukung oleh data yang objektif dan memadai tentang indikator perubahan perilaku dan pribadi siswa.

Identifikasi wujud perubahan perilaku dan pribadi sebagai hasil belajar dapat bersifat fungsional-struktural, material-substansial, dan behavioral. Untuk mempermudah dalam sistematika penjabaran hasil belajar siswa dapat menggunakan penggolongan perilaku menurut *Bloom* yang terdiri atas kawasan atau ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Syamsyuddin yang dikutip Rusyan (1989 : 22) beberapa indikator dan kemungkinan cara pengungkapan dari hasil belajar dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1. Penjabaran Sitematika Hasil Belajar Siswa

<b>Jenis Hasil Belajar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Cara Pengungkapan</b>
<b>a. Kognitif</b>		
• Pengamatan/ perceptual	Dapat menunjukan, membandingkan, menghubungkan.	Tugas, tes, observasi.
• Hafalan/ingatan	Dapat menyebutkan dan menunjukan lagi	Pertanyaan, tugas tes
• Pengertian/ pemahaman	Dapat menjelaskan dan mengidentifikasi dengan kalimat sendiri	Pertanyaan
• Aplikasi/ Penggunaan	Dapat memberikan contoh, menggunakan dengan tepat, memecahkan masalah	Soal, tes tuga

• Analisis	Dapat menguraikan, dan mengklasifikasikan	Tugas, persoalan, tes
• Sitiesis	Dapat menghubungkan, dan menyimpulkan, mengeneralisasikan	Tugas, persoalan, tes
• Evaluasi	Dapat menginterpretasikan, memberikan kritik, memberikan pertimbangan penilaian	Tugas, persoalan, tes
<b>b. Afektif</b>		
• Penerimaan	Bersikap menerima, menyetujui, atau sebaliknya	Pertanyaan, tes skala sikap
• Sambutan	Bersedia terlibat, berpartisipasi, memanfaatkan, atau sebaliknya	Tugas, observasi dan tes
• Penghargaan/ Apresiasi	Memandang penting, bernilai, berfaedah indah, harmonis, kagum, atau sebaliknya.	Skala penilaian, tugas, dan observasi.
• Internalisasi/ Pendalaman	Mengakui, mempercayai, meyakinkan, atau sebaliknya	Skala sikap, tugas ekspresif, pro efektif
• Karakterisasi/ Penghayatan	Melembagakan, membinasakan, menjelmakan dalam pribadi dan perlakuannya sehari – hari	Observasi
<b>c. Psikomotorik</b>		
• Keterampilan bergerak/ bertindak	Koordinasi mata, tangan, dan kaki	Tugas, observasi, tindakan
• Keterampilan ekspresi verbal dan non verbal	Gerak, mimic, ucapan	Tugas, observasi, tindakan

(Sumber. Gino, 1998 : 38)

#### 4. Model Pembelajaran

Mills berpendapat bahwa "model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu". Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Merujuk pemikiran Joyce, fungsi model adalah "*each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives*". Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman

bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

#### **a. Macam-macam Model Pembelajaran**

Agar tujuan pengajaran tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan oleh pendidik, maka perlu mengetahui, mempelajari beberapa model mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar.

##### **1) Model Pembelajaran Langsung**

Pembelajaran langsung atau direct instruction dikenal dengan sebutan active teaching. Pembelajaran langsung juga dinamakan whole-class teaching. Penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar di mana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. Teori pendukung pembelajaran langsung adalah teori behaviorisme dan teori belajar sosial.

Berdasarkan kedua teori tersebut, pembelajaran langsung menekankan belajar sebagai perubahan perilaku. Jika behaviorisme menekankan belajar sebagai proses stimulus-respons bersifat mekanis, maka teori belajar sosial beraksentuasi pada perubahan perilaku bersifat organis melalui peniruan.

Modelling adalah pendekatan utama dalam pembelajaran langsung. Modelling berarti mendemonstrasikan suatu prosedur kepada peserta didik. Modelling mengikuti urutan-urutan berikut:

- a) Guru mendemonstrasikan perilaku yang hendak di- capai sebagai hasil belajar.
- b) Perilaku itu dikaitkan dengan perilaku-perilaku lain yang sudah dimiliki peserta didik.
- c) Guru mendemonstrasikan berbagai bagian perilaku tersebut dengan cara yang jelas, terstruktur, dan berurutan disertai penjelasan mengenai apa yang dikerjakannya setelah setiap langkah selesai dikerjakan.
- d) Peserta didik perlu mengingat langkah-langkah yang dilihatnya dan kemudian menirukannya.

Model-model yang ada di lingkungan senantiasa memberikan rangsangan kepada peserta didik yang membuat peserta didik memberikan tindak balas jika rangsangan tersebut terkait dengan keadaan peserta didik. Ada tiga macam model, yaitu: *Live mode*, *Symbolic model*, *Verbal description model*.

Live model adalah model yang berasal dari kehidupan nyata. Symbolic model adalah model yang berasal dari perumpamaan. Verbal description model adalah model yang di-nyatakan dalam suatu uraian verbal. Model-model itu men-cakup behavioral model dan cognitive model. Behavioral model untuk performa yang kasat mata dan cognitive model untuk proses kognitif yang tidak kasat mata.



## 2) Modifikasi Pembelajaran dengan Alat Bantu *Cork-ball*

Manfaat media pengajaran yang lain adalah dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran, berkenaan dengan tahap berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan, dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Dalam upaya memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale (dalam Hamalik, 1994 : 52) menggambarkan tentang tingkat-tingkat pengalaman dan alat-alat yang diperlukan untuk memperoleh pengalaman itu. pengalaman berlangsung dari tingkat yang kongkret naik menuju ke tingkat yang abstrak. Pada tingkat yang kongkret seseorang belajar dari kenyataan atau pengalaman langsung yang bertujuan dalam kehidupan kita. Kemudian meningkat ke tingkatan yang lebih atas menuju ke puncak kerucut, dalam tingkat yang abstrak dalam bentuk simbol. Semakin ke atas semakin abstrak, tetapi tidak berarti semakin sulit. Pembagian tingkat ini semata-mata untuk membantu kita melihat pengalaman belajar.

Penggunaan alat bantu *Cork-ball* merupakan modifikasi yang paling tepat untuk mengurangi rasa takut pada siswa karena bola yang dipakai pada permainan yang sesungguhnya dirasa berat hingga siswa dalam bermain bolavoli kurang tertarik dan tidak semangat. Sifat dari *Cork-ball* adalah dengan berat yang sangat ringan siswa tidak merasa takut dalam bermain bolavoli. *Cork-ball* di mata anak-anak merupakan

alat permainan yang biasa setiap hari disentuh dan digunakan untuk bermain. Dengan *Cork-ball* diharapkan siswa dalam melakukan kegiatan permainan merasa senang dan termotivasi untuk lebih melakukan kegiatannya.

## **B. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan konsep pembelajaran yang sesuai dengan konsep yang dipelajari. Permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada model atau cara guru menyampaikan materi pelajaran. Sering kali materi yang diajarkan oleh guru kurang bisa dimengerti oleh peserta didik. terlebih dalam pembelajaran mempraktikkan teknik dasar servis atas pada permainan bolavoli. Disini siswa kurang bisa menganalisa suatu gerakan yang telah diajarkan oleh guru, sebab guru hanya menyampaikan materi secara verbal, adapun memberikan demonstrasi atau contoh kurang bisa dimengerti oleh siswa secara utuh. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa, siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam menyelesaikan masalah yang sesuai dengan materi pembelajaran.

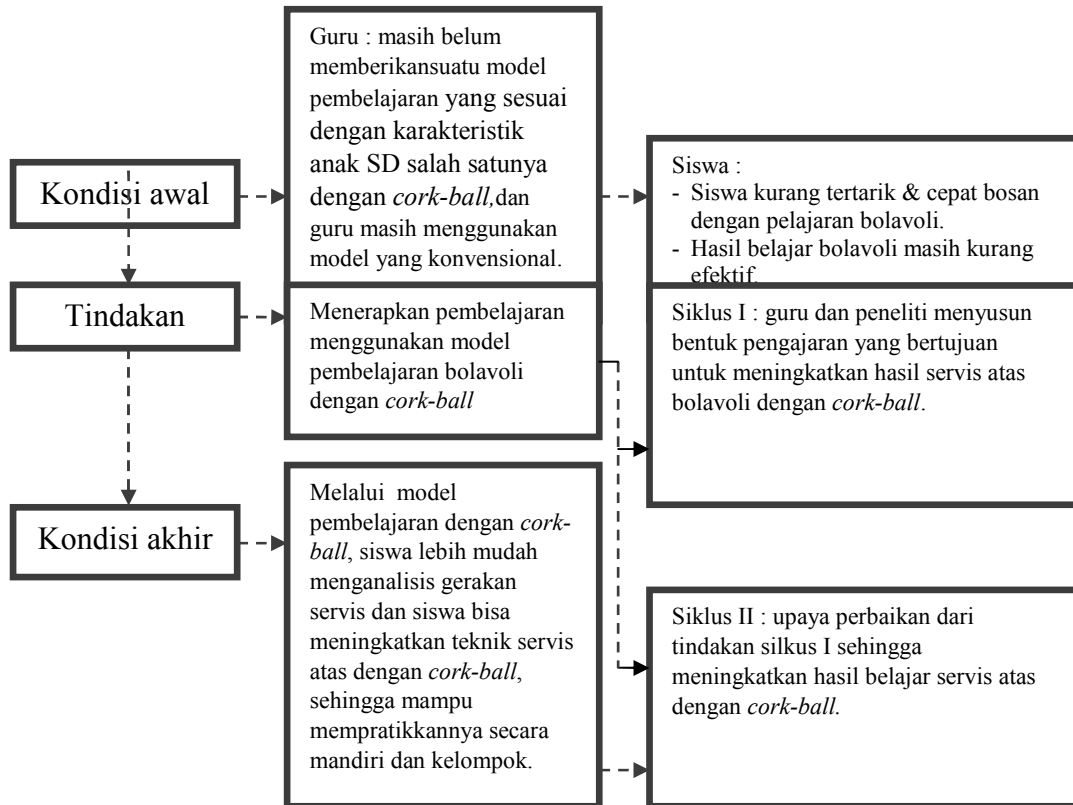
Permasalahan umum dalam pembelajaran penjasorkes ini adalah masih minimnya peran aktif siswa dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang berlangsung belum mewujudkan adanya partisipasi siswa secara penuh. Siswa berperan sebagai objek pembelajaran, yang hanya mendengarkan dan

mengaplikasikan apa yang disampaikan guru. Selain itu proses pembelajaran kurang mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran yang dapat merangsang peran aktif siswa.

Kurang kreatifnya guru yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa antara lain kurang kreatifnya guru pendidikan jasmani disekolah dalam membuat dan mengembangkan model pembelajaran, guru kurang akan model-model pembelajaran, sehingga dalam proses pendidikan jasmani yang dilaksanakan dalam situasi, kondisi tidak monoton, guru hanya menggunakan model ceramah dan penugasan, dan hanya mengejar materi tersebut dapat selesai tepat waktu, tanpa memikirkan bagaimana pembelajaran tersebut bermakna dan dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari hari.

Penggunaan model nyata yang dapat diamati dan rasakan langsung oleh siswa memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Model nyata yang dimaksud adalah pembelajaran bermain dengan menggunakan media *cork-ball*, dengan menggunakan model ini pembelajaran diharapkan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan. Penggunaan modifikasi dalam pelaksanaan tindakan tiap siklusnya disesuaikan dengan topik materi yang sedang dipelajari. secara lebih rinci jenis-jenis media tersebut dijabarkan dalam RPP, setiap pertemuan.

Secara garis besar kerangka berfikir dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dijabarkan dalam diagram berikut ini:



**Gambar 2.11. Kerangka Berfikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sumberejo yang berada di Kab. Tulungagung, dan sekolah ini juga mempunyai lapangan yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran khususnya olahraga.

##### **2. Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian pada siklus I dan II dimulai Oktober dan November 2019. Sebelum pelaksanaan dilakukan survei ke lapangan sampai penyusunan proposal. Kemudian melakukan seleksi informan dan menyiapkan instrumennya.

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek yang diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas 5 SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020. yang berjumlah 26 Siswa, yang terdiri atas 7 siswa putri dan 19 siswa putra.

#### **C. Data dan Sumber Data**

Sumber dari data dalam Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa, untuk mendapatkan data tentang hasil belajar servis atas dengan menggunakan model pembelajaran *cork-ball* pada siswa kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Guru sebagai kolaborator, untuk melihat tingkat keberhasilan optimalisasi penggunaan model pembelajaran *cork-ball* servis atas bolavoli pada siswa kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020.

Tabel 3.1. Data dan Sumber Data

No.	Data	Sumber Data
1.	Penerapan model pembelajaran bermain cork-ball siswa kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020.	Guru Siswa
2.	Aktivitas Siswa	Siswa
3.	Hasil belajar siswa	Siswa

#### D. Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini diantaranya; Tes praktek, observasi lapangan. Menurut Mulyasa (2009: 183) data penelitian kumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data meliputi: Sumber data, Jenis data, Teknik pengumpulan data, Pengumpulan data, dan instrument yang digunakan.

Secara terperinci teknik pengumpulan data pada penelitian dapat didiskripsikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrumen
1	Siswa	Hasil belajar servis atas atas bolavoli	Test praktek/hasil test selama mengajar dan unjuk kerja	Lembar observasi dan penilain pada Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi informasi tentang keadaan siswa dilihat dari aspek kuantitatif dan kualitatif. Aspek kuantitatif yakni hasil pengukuran kemampuan melakukan servis atas bolavoli dengan cork-ball siswa kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020. Sedangkan aspek kualitatif didasarkan atas hasil pengamatan dan catatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber, diantaranya :

## **1. Wawancara**

Metode ini digunakan untuk mewawancarai :

- a. Guru sebagai Kolaborator, untuk mengetahui sejauh mana pengembangan kompetensinya, keterlibatan dalam merencanakan dan melaksanakan visi, misi sekolah, kurikulum yang digunakan, perencanaan pembelajaran, kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pengajaran serta hal-hal yang dilakukan sekolah sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan.
- b. Siswa, untuk mengetahui sejauh mana kompetensi yang telah dimiliki gurunya diterapkan dalam pembelajaran, untuk mengetahui prestasi yang telah dicapai, kesiapan guru-gurunya dalam menjalankan kurikulum sekolah, kendala dalam kegiatan belajar mengajar.

## **2. Metode Dokumentasi**

Metode ini digunakan untuk melihat situasi dan kondisi lainnya yang terkait dengan data-data tertulis tentang karakteristik siswa kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020.

## **3. Observasi**

Observasi adalah tahap mengamati kejadian yang ada pada saat melakukan tindakan (Agus kristiyanto, 2010:57). Teknik observasi (pengamatan) ini digunakan untuk mengamati secara langsung tentang perilaku siswa dalam pelaksanaan melakukan servis atas bolavoli dengan cork-ball pada bidang studi penjasorkes.

## **E. Uji Validitas Data**

Untuk menjaga keabsahan data, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan tiga Triangulasi meliputi :

### **1. Sumber**

#### **a. Data Hasil Wawancara :**

Data yang diperoleh diambil dari tes unjuk kerja kemampuan servis atas boalvoli (psikomotor), pengamatan sikap (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) dan lembar Quesioner siswa kelas V SDN Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020, yang mencapai kriteria Tuntas adalah 30,7%,

sedangkan Tidak Tuntas 69,3%. Dalam hal ini sejumlah 8 siswa telah masuk dalam kriteria Tuntas, dan sedangkan 18 siswa masuk dalam kriteria Tidak Tuntas.

**b. Data Hasil Pengamatan**

Data pra tindakan yang diambil dari tes unjuk kerja kemampuan servis atas bolavoli (psikomotor), pengamatan sikap (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) dan lembar Kuesioner siswa kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020, dilapangan yang mencapai kriteria Tuntas adalah 30,7%, sedangkan Tidak Tuntas 69,3%. Dalam hal ini sejumlah 8 siswa telah masuk dalam kriteria Tuntas, dan sedangkan 18 siswa masuk dalam kriteria Tidak Tuntas.

**2. Metode**

**a. Wawancara**

Guru cenderung menggunakan model keseluruhan dan konvensional. Dimana sejak awal pelajaran siswa diarahkan untuk mempraktikkan keseluruhan rangkaian gerakan yang dipelajari serta cenderung hanya berpusat pada guru.

**b. Pengamatan**

Guru kebanyakan hanya mengejar bagaimana materi pelajaran tersebut dapat selesai tepat waktu, tanpa memikirkan bagaimana pembelajaran itu bermakna dan dapat di aplikasikan oleh siswa dalam kesehariannya. Tercermin dari saat pelajaran di mulai siswa langsung di ambil nilai oleh guru Penjas, serta pada saat pembelajaran permainan bolavoli khususnya penguasaan servis atas siswa cenderung individual dan hasilnya pun kurang maksimal.

**c. Tindakan Siklus I dan Siklus II**

Setelah penerapan model dengan pembelajaran Bermain *cork-ball* siswa lebih aktif dalam melakukan materi yang dipelajarinya serta dapat meningkatkan hasil belajar servis atas dalam permainan bolavoli.



### 3. Teori

#### a. Wawancara

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Bermain *cork-ball* masih jarang diaplikasikan pada KBM khususnya penjasorkes di SDN 1 Sumberejo.

#### b. Pengamatan

Dalam proses belajar-mengajar masih menggunakan model paradigma lama, yang dimana sangat bertolak belakang dengan kurikulum sekarang. Dalam pembelajarannya terkesan konvensional yang hanya berkomunikasi satu arah.

#### c. Tindakan Siklus I dan Siklus II

Penggunaan model nyata yang dapat diamati dan rasakan langsung oleh siswa memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Model nyata yang dimaksud adalah pembelajaran bermain *cork-ball*, penggunaan model pembelajaran tersebut memungkinkan siswa lebih banyak melakukan kegiatan. Selain itu siswa merasa senang dengan model yang diterapkan dan tidak merasa cepat bosan dengan materi yang dilakukannya.

### F. Analisis Data

Analisis terhadap peningkatan hasil belajar servis atas bolavoli dengan *cork-ball* siswa melalui model pembelajaran bermain *cork-ball* adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan melakukan rangkaian gerakan keterampilan servis atas bolavoli dengan *cork-ball* dengan menganalisis rangkaian gerakan teknik dasar servis atas bolavoli dengan *cork-ball*. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditentukan.
2. Hasil belajar servis atas bolavoli dengan *cork-ball* siswa dengan menganalisis nilai yang diperoleh siswa setiap aspeknya kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditentukan.

3. Kemampuan menerangkan rangkaian gerakan servis atas bolavoli dengan *cork-ball* dengan menganalisis dari jawaban yang telah disampaikan, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditentukan.
4. Memiliki sikap kerjasama serta tanggungjawab selama berlangsungnya proses kegiatan belajar servis atas bolavoli dengan *cork-ball*, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditentukan.

### G. Indikator Kinerja Penelitian

Untuk menentukan ketercapaian tujuan perlu dirumuskan indikator keberhasilan tindakan yang disusun secara realistis (mempertimbangkan kondisi sebelum diberikan tindakan dan jumlah siklus tindakan yang akan dilakukan) dan dapat diukur.

Tabel 3.3. Indikator Kinerja Penelitian

Aspek yang diukur	Persentase target capaian			Cara mengukur
	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2	
Ketuntasan hasil belajar servis atas bolavoli dengan menggunakan <i>cork-ball</i>	30,7%	64%	75%	Dapat diukur dengan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi servis atas bolavoli dengan <i>cork-ball</i> (aspek afektif, kognitif dan psikomotorik) yang sama dengan KKM sekolah : 75

### H. Prosedur Penelitian

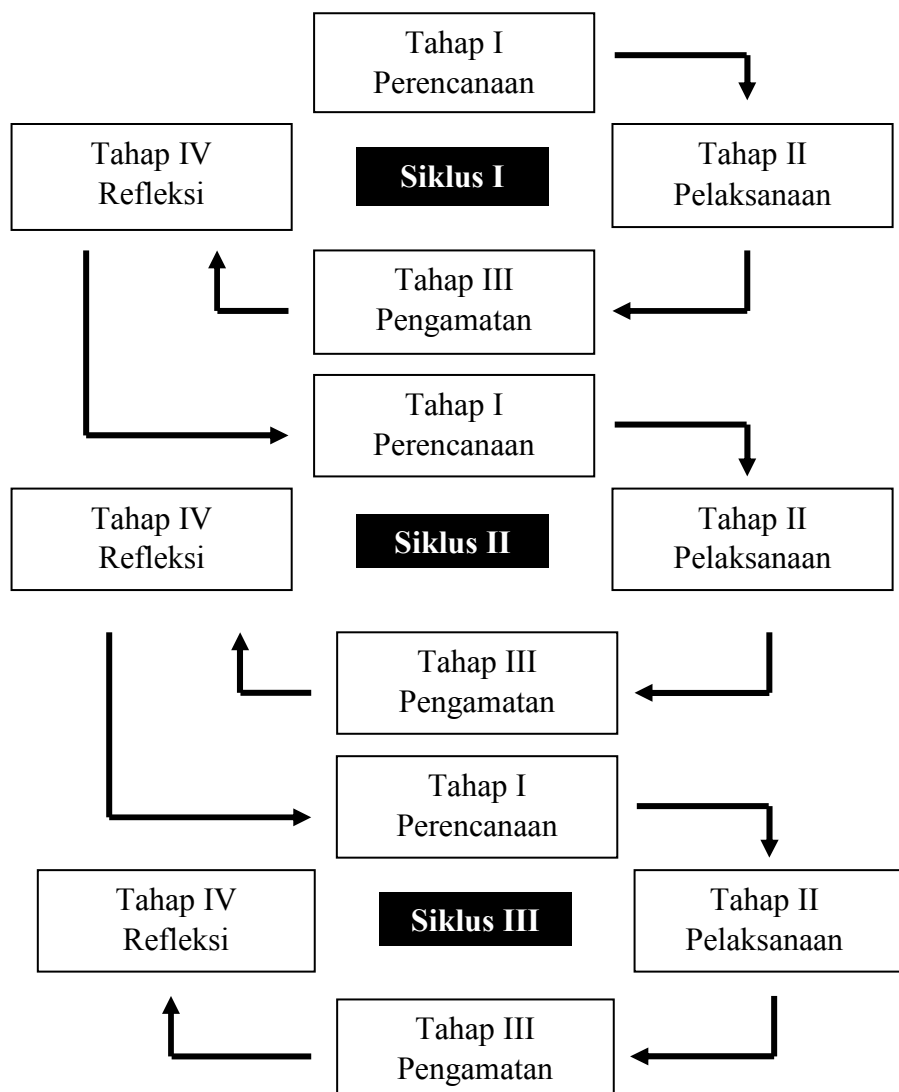
Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang harus dilalui oleh peneliti dalam menerapkan metode yang akan digunakan dalam penelitian. Langkah selanjutnya adalah menentukan banyaknya tindakan yang dilakukan dalam setiap siklus. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan tindakan yang berlangsung secara terus menerus kepada subjek penelitian.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Langkah – langkah PTK secara prosedurnya dilaksanakan secara partisipatif atau kolaboratif antara (guru dengan tim lainnya) bekerjasama, mulai dari tahap orientasi hingga penyusunan rencana tindakan dalam siklus pertama, diskusi yang bersifat analitik, kemudian dilanjutkan dengan refleksi – evaluatif atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian mempersiapkan rencana modifikasi, koreksi, atau pembetulan, dan penyempurnaan pada siklus berikutnya.

Dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penjelasan mengenai alur penelitian tindakan tersebut dipaparkan melalui penjelasan sebagai berikut :

1. Perencanaan adalah langkah yang dilakukan guru ketika akan memulai tindakannya tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana penelitian itu dilakukan.
2. Pelaksanaan adalah implementasi dari rencana yang sudah dibuat.
3. Pengamatan adalah proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan.
4. Refleksi adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru dan siswa.

Tahapan siklus pada Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diterangkan melalui gambar sebagai berikut :



Gambar 3.1. Alur Tahapan Siklus Penelitian Tidak Kelas

Untuk memperoleh hasil penelitian tindakan seperti yang diharapkan, prosedur penelitian secara keseluruhan meliputi tahap – tahap sebagai berikut:

1. Tahap persiapan survei awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengobservasi sekolah atau kelas yang akan dijadikan sebagai tempat Penelitian Tindakan Kelas. Tahap seleksi informan, penyiapan instrumen, dan alat.

2. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, adalah :

1. Menentukan subjek penelitian
2. Menyiapkan metode dan instrument penelitian serta evaluasi.

3. Tahap Pengumpulan Data dan Tindakan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data tentang :

- a. Hasil belajar servis atas bolavoli dengan *cork-ball* siswa

- b. Kemampuan siswa terhadap proses pembelajaran
  - c. Alat bantu pembelajaran
  - d. Pelaksanaan pembelajaran
  - e. Partisipasi dan keaktifan siswa
4. Tahap analisis data

Dalam tahap ini analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik analisis tersebut dilakukan karena data yang terkumpul berupa uraian deskriptif tentang perkembangan kemampuan pembelajaran teknik dasar servis atas pada siswa. Serta hasil test kemampuan dan ketrampilan siswa yang dideskriptifkan melalui hasil kualitatif.

5. Tahap penyusunan laporan

Pada tahap ini disusun laporan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dari mulai awal survei hingga menganalisis data yang dilakukan dalam penelitian.

6. Deskripsi tiap siklus

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatnya aktivitas dan hasil pembelajaran teknik dasar servis atas bolavoli dengan cork-ball siswa kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020. Setiap tindakan upaya pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yakni: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi dan interpretasi; (4) analisis dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya. Penelitian direncanakan dalam 2 siklus.

### **1. Rancangan Siklus I**

- a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti dan guru penjasorkes menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari :

- 1) Menyusun RPP servis atas bolavoli dengan cork-ball yang akan digunakan dalam tindakan.

- 2) Menyusun instrument yang digunakan dalam siklus PTK, penilaian servis atas bolavoli dengan *cork-ball*.
- 3) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran.
- 4) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, tahap ini dilakukan bersama dengan tahap observasi terhadap dampak tindakan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan dengan langkah - langkah kegiatan adalah:

- 1) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar servis atas bolavoli dengan *cork-ball*.
- 2) Melakukan pemanasan.
- 3) Melakukan teknik dasar servis atas bolavoli dengan *cork-ball*:
  - a) Cara melakukan teknik awalan perkenaan servis atas tanpa bola.
  - b) Cara melakukan teknik perkenaan bola dan gerak lanjut servis atas tanpa menggunakan bola.
  - c) Melakukan rangkaian gerakan servis atas bolavoli dengan *cork-ball* mulai dari awalan, perkenaan, dan gerak lanjut dengan tanpa bola.
- 4) Mengadakan diskusi dan evaluasi.
- 5) Penilaian yang dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung.
- 6) Melakukan pendinginan

c. Tahap Observasi dan Interpretasi

Pengamatan dilakukan terhadap : 1) Hasil keterampilan servis atas siswa, 2) Kemampuan melakukan serangkaian gerakan servis atas dengan *cork-ball*, 3) Aktivitas siswa selama proses belajar pembelajaran berlangsung.

1) Tahap Evaluasi (Refleksi)

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi

siklus tindakan berikutnya. Persentase indikator pencapaian keberhasilan penelitian pada tabel berikut:

Tabel 3.4. Prosentase Target Capaian Hasil Belajar Siswa

Aspek yang diukur	Prosentase target capaian				Cara mengukur
	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3	
Ketuntasan hasil belajar teknik dasar servis atas bolavoli dengan <i>cork-ball</i>	30,7%	64%	75%	80%	Diukur melalui ketuntasan belajar siswa pada materi servis atas bolavoli dengan <i>cork-ball</i> melalui hasil penjumlahan ( aspek afektif, kognitif dan psikomotorik) sesuai dengan KKM sekolah 75.

## 2. Rancangan Siklus ke II dan ke III

Pada rancangan siklus II dan III tindakan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada tingkatan siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan silabus mata pelajaran penjasorkes. Demikian pula dengan siklus III merupakan rancangan perbaikan dari siklus II dan seterusnya, termasuk perwujudan tahap pelaksanaan ,observasi, analisis, dan refleksi yang mengacu pada siklus berikutnya. Siklus Ke III tidak diperlukan jika pencapaian indikator akhir telah terpenuhi.

## **BAB IV**

### **HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Pra Tindakan**

##### **1. Kondisi Awal (Pra Tindakan)**

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survey awal yang dilakukan Bulan April 2019, untuk mengetahui kondisi awal siswa. Hasil kegiatan survey awal tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 yang mengikuti materi pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga khususnya Bolavoli adalah 26 siswa. Dalam pembelajaran olahraga Bolavoli banyak siswa yang kurang tertarik sehingga dapat dikatakan proses pembelajaran Bolavoli dalam kategori kurang berhasil.
- b. Siswa kurang memiliki perhatian dan motivasi dalam pembelajaran servis atas Bolavoli, sebab guru kurang memiliki model mengajar yang tepat dalam pembelajaran servis atas Bolavoli, dalam memberikan pembelajaran Bolavoli khususnya servis atas.
- c. Dari hasil pengamatan peneliti, siswa putri lebih senang bermain passing bawah dengan bola yang sesungguhnya, karena dengan bola sesungguhnya ketika diajari servis atas, siswa putri kurang tertarik, bercerita sendiri serta merasa takut cidera saat melakukan servis atas. Sedangkan siswa putra malah asik bermain sendiri, contohnya bermain sepakbola secara terus menerus, sehingga materi tidak tersampaikan.
- d. Dari hasil pengamatan peneliti, ketika siswa melakukan gerakan servis atas Bolavoli mereka seandainya sendiri, tidak sesuai dengan instruksi yang diberikan guru ketika memberi penjelasan di awal pembelajaran inti. Selain itu, guru juga harus memberi koreksi yang sama pada setiap siswa yang melakukan kesalahan yang sama, karena banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru mengoreksi siswa lain yang sedang melakukan. Seharusnya siswa tidak mengulang kesalahan yang sama yang dilakukan



oleh siswa lain apabila mereka memperhatikan guru ketika memberi penjelasan atau mengoreksi gerakan siswa.

- e. Penggunaan model yang kurang tepat sehingga siswa kurang sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, bisa dikatakan siswa mengalami kebosanan dalam proses belajar pembelajaran tersebut.
- f. Guru kesulitan menemukan model dan media pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang monoton atau konvensional mengakibatkan motivasi belajar siswa menurun, perhatian siswa pada pembelajaran pun kurang sehingga akan berdampak pada rendahnya kemampuan dan hasil belajar servis atas Bolavoli siswa.

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data pra tindakan penelitian. Ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan kelas pada materi servis atas Bolavoli. Adapun diskripsi data yang diambil terdiri dari; tes unjuk kerja kemampuan servis atas Bolavoli (psikomotor), pengamatan sikap (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) dan lembar Questioner Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020.

Kondisi hasil belajar servis atas Bolavoli Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 . Sebelum diberikan tindakan model pembelajaran Cork Ball, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1. Diskripsi Data Pra Tindakan Hasil Belajar Servis atas Sebelum Diterapkan Tindakan Pembelajaran *Cork Ball*.

<b>Aspek yang Diukur</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Anak</b>	<b>Prosentase</b>
Ketuntasan hasil belajar siswa (KKM : 75)	Tuntas	8	30,7%
	Tidak Tuntas	18	69,3%
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil diskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan hasil yang baik, dengan prosentase ketuntasan belajar 30,7% siswa. Melalui diskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang kurang. Maka akan dilakukan tindakan dalam rangka untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses

pembelajaran servis atas Bolavoli pada Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 , dengan model pembelajaran *Cork Ball*. Rencana pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 3 siklus, yang masing masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yakni: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan interpretasi, (4) Analisis dan Refleksi.

## **B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap siklus**

### **Siklus I**

Pembelajaran servis atas dengan menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Cork Ball* pada Siklus I adalah pengenalan teknik dasar servis atas Bolavoli yang meliputi; (1) Mempraktikkan gerak dasar servis atas Bolavoli, (2) Mempraktikkan teknik servis atas Bolavoli dengan model pembelajaran *Cork Ball*.

Tindakan Siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan ( 2 x 35 menit) dalam waktu 2 minggu pada bulan April. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

#### **a. Rencana Tindakan I**

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada hari Kamis, 10 dan 17 Oktober 2019, di SDN 1 Sumberejo . Peneliti dan guru pendidikan jasmani yang bersangkutan (mitra kolaboratif) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus I termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I. melalui RPP siklus I tersebut maka disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I diadakan selama dua kali pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan prestasi belajar sebelum tindakan, dapat diperoleh sebagai data pra tindakan. Hasil pencatatan menunjukkan bahwa dari Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 sebanyak 26 siswa, terdapat 16 siswa yang masih belum mencapai batas ketuntasan belajar. Setelah dilakukan pemeriksaan pada lembar pekerjaan siswa dan pengamatan,

ternyata sebagian siswa masih belum dapat memahami dan mempraktikkan tentang konsep yang diajarkan servis atas Bolavoli. Sebagian besar siswa yang mengikuti tes belum melakukan teknik dasar servis atas dengan benar.

Melalui hasil pengukuran tersebut maka Peneliti dan Guru merancang rencana pelaksanaan tindakan Siklus I sebagai berikut :

- 1) Peneliti bersama guru merancang skenario model pembelajaran *Cork Ball*, untuk meningkatkan penguasaan siswa dalam melakukan servis atas.
- 2) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) keterampilan teknik dasar servis atas.
- 3) Peneliti dan guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran servis atas seperti : bola *cork ball*, net dan lapangan.
- 4) Peneliti dan guru menyusun media pembelajaran yakni berupa tes dan non tes. Instrumen tes dinilai berdasarkan tes keterampilan (psikomotor). Unsur-unsur yang dinilai dalam tes keterampilan adalah kesempurnaan melakukan gerakan dan ketepatan melakukan gerakan. Sedangkan instrumen non tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati keaktifan dan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan melalui formulir penilaian / rubrik penilaian siswa yang tercantum dalam RPP.
- 5) Peneliti dan guru menyusun standar penilaian pada penguasaan teknik dasar servis atas Bolavoli.
- 6) Peneliti dan guru menentukan lokasi pelaksanaan tindakan I, yakni di lapangan olahraga SDN 1 Sumberejo .

#### **b. Pelaksanaan Tindakan I**

Tindakan I dilaksanakan 2 kali pertemuan, selama 2 minggu yakni pada setiap hari Kamis tanggal 10 dan 17 Oktober 2019 di lapangan SDN 1 Sumberejo . Sedangkan Kamis tanggal 17 Oktober 2019 sebagai pengambilan data dari siklus I di lapangan olahraga SDN 1 Sumberejo .

Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 35 menit. Sesuai dengan RPP pada siklus I ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru yang bersangkutan, dan sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran.

### 1) Pertemuan I

Materi pada pelaksanaan tindakan I, pertemuan pertama adalah keterampilan gerak dasar servis atas dan keterampilan teknik dasar servis atas. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Peneliti dan guru menyiapkan siswa dengan memulai proses pembelajaran dengan berdoa dan presensi.
- b) Peneliti dan guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa secara singkat.
- c) Peneliti dan guru memulai proses pembelajaran diawali dengan proses *stretching* atau penguluran.
- d) Peneliti dan guru memberikan gerakan pemanasan yang berkaitan dengan materi servis atas dan permainan-permainan yang dimodifikasi dengan bola *cork ball* yang menuju ke arah teknik dasar servis atas Bolavoli.
- e) Peneliti dan guru menyampaikan penjelasan mengenai materi pertama yakni gerak dasar servis atas. Siswa diminta memperhatikan pelaksanaan contoh yang dicontohkan oleh peneliti dengan menggunakan bola *cork ball*.
- f) Siswa diminta melakukan gerak dasar servis atas yang dimulai dari tahap persiapan, tahap gerakan sampai akhir gerakan sesuai dengan contoh yang demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru dengan menggunakan bola *cork ball*.
- g) Peneliti dan guru memberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang gerakan yang dilakukannya.

- h) Peneliti dan guru mempersiapkan materi lanjutan yang akan diberikan kepada siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada pelaksanaan materi pertama.
- i) Peneliti dan guru menyampaikan materi kedua yakni keterampilan teknik dasar servis atas Bolavoli yang terdiri dari berbagai model pembelajaran *Cork Ball*. Siswa memperhatikan pelaksanaan contoh gerakan yang dilakukan oleh guru dan peneliti.
- j) Model pembelajaran pertama, siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kemudian siswa disuruh mempraktikkan servis atas melewati net dengan menggunakan bola *cork ball* saling berpasangan tetapi dengan jarak 4 meter terlebih dahulu. Apabila kelompok satu melakukan servis atas maka kelompok dua melakukan passing bawah dengan bola *cork ball* dan dilakukan sebaliknya.
- k) Peneliti dan guru memberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang gerakan servis atas Bolavoli dengan *Cork Ball* yang telah dilakukannya serta memberikan kesempatan bertanya apabila terjadi kesulitan.
- l) Peneliti dan guru mempersiapkan materi lanjutan yang akan diberikan kepada siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada pelaksanaan model pembelajaran pertama.
- m) Peneliti dan guru menyampaikan model pembelajaran kedua yakni melakukan servis atas dari jarak 6 meter secara berpasangan seperti pembelajaran yang pertama dengan bola *cork ball* melewati net, gerakannya hampir sama dengan materi yang pertama tetapi jaraknya yang membedakan. Siswa diminta memperhatikan pelaksanaan contoh gerakan yang dilakukan oleh guru dan peneliti.
- n) Siswa diminta melakukan melakukan servis atas dari jarak 6 meter secara berpasangan dengan bola melewati net. Siswa yang telah melakukan langsung berlari ke belakang kelompoknya, sesuai dengan contoh yang dilakukan oleh peneliti dan guru.

- o) Peneliti dan guru memberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang cara melakukan servis atas dari jarak apit kiri secara berpasangan dengan bola melewati net serta kesempatan untuk bertanya tentang materi praktik yang dilakukan.
- p) Peneliti dan guru mempersiapkan materi lanjutan yang akan diberikan kepada siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada pelaksanaan model pembelajaran kedua.
- q) Peneliti dan guru menyampaikan keterampilan servis atas model pembelajaran ketiga yakni gerakan servis atas Bolavoli dari jarak lapangang lawan ke lapangan kelompok lainnya melewati net secara bergantian. Siswa diminta memperhatikan pelaksanaan contoh gerakan yang dilakukan oleh peneliti dan guru.
- r) Peneliti dan guru mempersiapkan materi lanjutan yang akan diberikan kepada siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada pelaksanaan model pembelajaran ketiga.
- s) Peneliti dan guru menyampaikan keterampilan servis atas model pembelajaran keempat yakni dengan gerakan servis atas dari jarak ysng sesungguhnya yaitu harus melewati lapangan lawan melalui net ke lapangan kelompok lainnya dengan berpasangan. Siswa diminta memperhatikan pelaksanaan contoh gerakan yang dilakukan oleh peneliti dan guru.
- t) Siswa melakukan gerakan servis atas melewati net ke lapangan kelompok lainnya dengan berpasangan dan bergantian, siswa yang telah melakukan servis langsung berlari ke belakang kelompoknya seperti yang diberikan oleh guru dan peneliti.
- u) Diakhir pertemuan peneliti dan guru melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang telah dilakukan serta memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan minggu depan.
- v) Pelajaran di akhiri dengan berdoa dan siswa di bubarkan untuk selanjutnya mengikuti pelajaran selanjutnya.

## 2) Pertemuan II

Materi pada pelaksanaan tindakan I, pertemuan kedua adalah praktik teknik servis atas, serta pengulangan materi yang telah disampaikan minggu sebelumnya. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Peneliti dan guru menyiapkan siswa dengan berdoa dan dilanjutkan presensi.
- b) Peneliti dan guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa secara singkat.
- c) Peneliti dan guru memulai proses pembelajaran diawali dengan proses *stretching* atau penguluran.
- d) Peneliti dan guru memberikan gerakan pemanasan yang berkaitan dengan materi servis atas dan permainan-permainan yang mengarah ke servis atas.
- e) Peneliti dan guru memulai pembelajaran dengan mengulang materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, yakni: gerak dasar dan model pembelajaran keterampilan servis atas yang terdiri dari gerakan teknik dasar servis atas yang dimulai dari tahap persiapan, tahap gerakan sampai akhir gerakan, perkenaan tangan terhadap bola saat melakukan servis atas, servis atas Bolavoli ke lapangan kelompok lainnya melewati net secara bergantian. Pengulangan dilakukan secara singkat langsung dengan menggunakan bola *cork ball* serta tambahan materi pembelajaran teknik servis atas bagi siswa.
- f) Peneliti dan guru menyampaikan materi pertama pada pertemuan kedua yakni pengulangan materi yang dilakukan pada pertemuan minggu sebelumnya . Siswa tidak perlu di berikan contoh karena kebanyakan dari siswa masih mengingat teknik dasar servis atas dan model pembelajaran yang telah diajarkan.

- g) Setelah dirasa cukup melakukan pengulangan materi pertama dilanjutkan dengan materi kedua yakni melakukan servis atas secara berpasangan dari jarak yang sesungguhnya sampai jarak lapangan lawan.
- h) Para siswa mengulang – ulang gerakan dan dilakukan secara bergantian sesuai dengan waktu yang telah ditentukan peneliti dan guru.
- i) Diakhir pertemuan peneliti dan guru melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang telah dilakukan oleh siswa, serta memberikan umpan balik (*feedback*) kepada siswa yang melakukan praktik pembelajaran servis atas Bolavoli.
- j) Peneliti dan guru menyiapkan siswa untuk melaksanakan tes pengambilan data servis atas pada siklus I dengan memanggil satu persatu siswa untuk melakukan servis atas seperti yang telah diajarkan.
- k) Peneliti dan guru melaksanakan tes pengambilan data servis atas pada siklus I dengan mencatat dan menilai kualitas gerakan servis atas pada blangko penilaian yang telah disiapkan.
- l) Peneliti dan guru memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan minggu depan dan memberikan kesempatan apabila para siswa mengalami kesulitan.
- m) Peneliti dan guru mengakhiri pelajaran dengan berdo'a dan siswa di bubarkan untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

**c. Observasi dan Interpelasi Tindakan I**

Observasi dan interpelasi tindakan I dilakukan selama Tindakan I berlangsung. Dalam melakukan observasi dan interpelasi tindakan I peneliti berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan sebagai pengelola kelas, adapun pelaksanaan tindakan I, yakni :

- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran servis atas pada Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 . Pada pertemuan pertama (Kamis, 10 Oktober 2019 selama 2 x 35 menit), peneliti



mengajarkan teknik dasar servis atas yang dimulai dari sikap permulaan, sikap saat perkenaan bola dan sikap akhir atau gerak lanjut servis atas dengan Bolavoli. Kemudian dilanjutkan dengan berbagai model pembelajaran servis atas dengan menggunakan bola *cork ball* dengan jarak 4 meter pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua, selama 2 x 35 menit) peneliti memberikan materi kelanjutan dari teknik dasar servis atas dan berbagai model pembelajaran servis atas yakni teknik dasar servis atas yang dimulai dari tahap persiapan, tahap gerakan sampai akhir gerakan, perkenaan servis atas dengan kedua tangan saling berpasangan dengan jarak 6 meter, memukul bola *cork ball* pada permainan Bolavoli secara berpasangan menggunakan telapak tangan dengan bola melewati net dengan jarak 6 meter, servis atas Bolavoli ke lapangan kelompok lainnya melewati net secara bergantian. Pada pertemuan selanjutnya, peneliti melakukan tes akhir siklus I, untuk mengetahui hasil perkembangan proses pembelajaran selama siklus I.

- 2) Sebelum pembelajaran dilangsungkan peneliti dan guru bersangkutan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai pedoman atau acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Sebelum tindakan I dilaksanakan peneliti dan guru melaksanakan tes awal sebagai bahan acuan dalam membandingkan hasil tes awal dengan tes akhir pada siklus I
- 4) Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model instruksi langsung, dalam hal ini peneliti mengacu pada sintaks (alur pembelajaran) pada model pembelajaran langsung, yakni adanya penjelasan materi, demonstrasi / unjuk kerja contoh, serta pelaksanaan instruksi secara langsung oleh siswa.
- 5) Peneliti dan guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebelumnya peneliti dan guru memberikan contoh permainan dengan benar. Siswa dengan semangat melakukan apa yang di perintah oleh guru. Berdasarkan hasil

pengamatan terhadap proses belajar mengajar diperoleh gambaran tentang motivasi dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu sebagai berikut:

- a) Siswa yang aktif selama pemberian materi servis atas sebesar 30,7%, sedangkan 69,3% lainnya tampak berbicara dengan temannya, dan bermain sendiri bersama teman yang lain. Dari hasil wawancara dengan siswa yang kurang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, diperoleh penjelasan bahwa di antara mereka ada yang kurang menyukai materi, dan malu melakukan unjuk kerja praktik servis atas terutama siswa perempuan.
  - b) Siswa yang antusias selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebesar 30,7%, sedangkan 69,3% lainnya kurang memperhatikan penjelasan dari peneliti. Siswa tersebut bermain sendiri mencari tempat yang teduh dengan temannya.
- 6) Peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar observasi siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran servis atas melalui model pembelajaran *Cork Ball*.

Berdasarkan hasil pengamatan / observasi selama pelaksanaan Tindakan I berlangsung, berdasarkan hasil pekerjaan siswa dapat identifikasi :

- 1) Hasil belajar siswa dalam servis atas setelah Tindakan I dilakukan menunjukkan hasil bahwa yang mencapai kriteria Tuntas adalah 64,8%, sedangkan Tidak Tuntas 35,2%.
- 2) Dalam hal ini sejumlah 17 siswa telah masuk dalam kriteria Tuntas, dan sedangkan 9 siswa Tidak Tuntas.

Dalam pelaksanaan Tindakan I terdapat kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan tindakan I, adapun kelebihan dan pelaksanaan Tindakan I diantaranya :

- 1) Sebagian siswa merasa tertarik dengan model baru yang disampaikan oleh peneliti yakni dengan penyampaian materi model dengan bola

*Cork Ball* dengan permainan, sebab siswa merasa senang dengan kegiatan belajar dengan model bermain, melalui penjelasan guru dan peneliti, disamping itu model pelaksanaan pembelajaran ini dianggap langka dan jarang digunakan dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada mata pelajaran Penjasorkes.

- 2) Sebagian siswa mudah dalam menyerap pelaksanaan kegiatan melalui instruksi langsung, sehingga pelaksanaan KBM menjadi terpimpin dan terkomando dengan baik, dan siswa dapat secara cepat mengadaptasi materi karena sudah melihat gerakan yang diinstruksikan sebelumnya oleh peneliti.
- 3) Situasi kelas lebih tertata, dan terkomando dengan baik, sehingga materi yang diberikan terarah.

Akan tetapi dalam pelaksanaan Tindakan I ini masih terdapat kelemahan sehingga membuat kekurangan dalam pelaksanaan Tindakan I, adapun kelemahan dan kekurangan dalam pelaksanaan Tindakan I tersebut adalah:

- 1) Mayoritas siswa belum dapat mempraktikkan beberapa teknik dasar servis atas dan model pembelajaran yang didemonstrasikan oleh peneliti secara benar.
- 2) Siswa kurang paham dengan bentuk penjelasan peneliti dan guru sebab sebagian siswa kurang konsentrasi dalam menerima materi yang diberikan oleh peneliti dan guru.
- 3) Siswa seringkali lupa dengan teknik gerakan yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya, sehingga peneliti dan guru seringkali mengulangi pelaksanaan materi pada minggu lalu.
- 4) Siswa kurang aktif bertanya sehingga kekurangan atau kesalahan teknik dasar dan model pembelajaran yang dilakukan siswa kurang dapat dipantau oleh guru dan peneliti.
- 5) Masih banyak siswa yang kurang berani melakukan gerakan teknik dasar karena malu.

- 6) Siswa kurang mampu mencermati contoh pelaksanaan gerakan dari guru dan peneliti sehingga sebagian siswa belum dapat menunjukkan kualitas gerakan yang maksimal.

**d. Analisis dan Refleksi Tindakan I**

Berdasarkan hasil observasi pada Tindakan I tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- 1) Jumlah dan frekuensi pertemuan pada Siklus I telah menunjukkan hasil yang sesuai, mengingat jumlah materi yang disampaikan cukup banyak dan bervariasi serta alokasi waktu dalam mengajar yang sedikit.
- 2) Pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.
- 3) Tes awal untuk mengetahui kemampuan siswa pada awal sebelum diberikan tindakan cukup menggambarkan kondisi awal kelas sebelum mendapatkan tindakan.
- 4) Model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal.
- 5) Hasil pekerjaan siswa pada Pelaksanaan Tindakan I belum menunjukkan hasil yang maksimal walaupun telah menunjukkan peningkatan akan tetapi belum sesuai dengan target capaian pada siklus I. Secara lebih detail hasil kerja siswa selama Tindakan I, dijelaskan sebagai berikut :
  - a) Hasil belajar siswa dalam servis atas setelah Tindakan I dilakukan menunjukkan hasil bahwa yang mencapai kriteria Tuntas adalah 64,8%, sedangkan Tidak Tuntas 35,2%. Dalam hal ini sejumlah 17 siswa telah masuk dalam kriteria Tuntas, dan sedangkan 9 siswa masuk dalam kriteria Tidak Tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada proses Siklus I, hasil belajar siswa dalam penguasaan servis atas masuk dalam kategori Cukup.

- b) Apabila dibandingkan dengan data awal yang dimiliki hasil belajar siswa dalam servis atas menunjukkan hasil yang meningkat dari data pra tindakan.
- 6) Kelebihan dan keberhasilan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I, akan dipertahankan dan ditingkatkan.
- 7) Dalam mengantisipasi kelemahan dan kekurangan yang ditemukan selama pelaksanaan Tindakan I, maka disusun langkah antisipatif, yakni:
  - a) Siswa diminta mengingat gerakan dasar servis atas sesuai yang telah diajarkan.
  - b) Peneliti tidak hanya berada di depan saat memberikan penjelasan kepada siswa. Peneliti juga harus memonitor siswa yang berada di bagian belakang, agar mereka juga ikut aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
  - c) Peneliti meminta bantuan kepada beberapa teman untuk dapat membantu mengatur jalannya proses pembelajaran.

Berdasarkan prestasi atau tes belajar yang dicapai siswa pada siklus I dapat diketahui bahwa masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan sehingga pembelajaran perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

#### **e. Diskripsi Data Tindakan I**

Selama Pelaksanaan Tindakan I maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun diskripsi data yang diambil terdiri dari; tes unjuk kerja kemampuan servis atas Bolavoli (psikomotor), pengamatan sikap/aktivitas siswa (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) dan lembar Questioner Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 .

Kondisi hasil belajar servis atas setelah diberikan Tindakan I model pembelajaran *Cork Ball* disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2. Deskripsi Data Hasil Belajar Servis atas Setelah Diterapkan Model Pembelajaran dengan menggunakan bola *Cork Ball* (Akhir Siklus 1)

<b>Aspek yang Diukur</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Anak</b>	<b>Prosentase</b>
Ketuntasan hasil belajar siswa (KKM : 75)	Tuntas	17	64,8%
	Tidak Tuntas	9	35,2%
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil diskripsi data pra tindakan, hasil belajar Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 setelah diberikan Tindakan I adalah dengan prosentase Tuntas 64,8% dan prosentase Tidak Tuntas 35,2%. Sejumlah 17 siswa telah mencapai kriteria Tuntas sedangkan 9 siswa Tidak Tuntas.

## 1. Siklus II

Siklus II merupakan, tidak lanjut dari hasil analisis dan refleksi yang dilakukan pada Siklus I, dimana dalam pelaksanaan tindakan dalam Siklus I, rata – rata siswa menunjukkan hasil yang kurang maksimal dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pelaksanaan Siklus II mengacu pada pelaksanaan Siklus I, karena merupakan perbaikan dari Siklus I. Adapun tahapan yang dilakukan pada Siklus II ini diantaranya.

### a. Rencana Tindakan II

Kegiatan perencanaan Tindakan II dilaksanakan di SDN 1 Sumberejo. Peneliti dan guru penjas yang bersangkutan (mitra kolaboratif) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus II, mengacu pada hasil analisis dan refleksi tindakan I yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II.

Melalui hasil pengukuran tersebut maka Peneliti dan Guru merancang rencana pelaksanaan tindakan Siklus II sebagai berikut :

- 1) Peneliti bersama guru merancang skenario model pembelajaran servis atas dengan bermain, untuk meningkatkan motivasi serta kemampuan siswa melakukan servis atas. Dengan alur pembelajaran sebagai berikut :
  - a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar
  - b) Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
  - c) Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal
  - d) Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik
- 2) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II servis atas Bolavoli dengan pembelajaran Cork Ball.
- 3) Peneliti dan guru menyiapkan media, serta menyiapkan sarana yang akan digunakan seperti; bola voli, net, dsb.
- 4) Peneliti dan guru menyusun media pembelajaran yakni berupa tes dan non tes. Instrumen tes dinilai hasil peningkatan kemampuan servis atas dengan model pembelajaran melalui pembelajaran Cork Ball (aspek psikomotor). Sedangkan instrumen non tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati keaktifan dan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan melalui formulir penilaian / rubrik penilaian siswa yang tercantum dalam RPP.
- 5) Peneliti dan guru menyusun standar penilaian pada penguasaan servis atas Bolavoli.
- 6) Peneliti dan guru menentukan lokasi pelaksanaan tindakan II, yakni pada lapangan olahraga SDN 1 Sumberejo .

#### **b. Pelaksanaan Tindakan II**

Tindakan II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan selama 2 minggu, di lapangan olahraga SDN 1 Sumberejo . Sedangkan tanggal 24

Oktober 2019 sebagai pengambilan data pada siklus II. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 35 menit. Sesuai dengan RPP pada siklus II ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru yang bersangkutan, dan sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran. Seluruh proses pembelajaran dalam Tindakan II ini adalah penguatan materi sebab materi secara dasar telah diberikan pada Tindakan sebelumnya.

### **1) Pertemuan I**

Materi pada pelaksanaan tindakan II, pertemuan pertama yaitu penguasaan teknik servis atas. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Peneliti dan guru menyiapkan siswa, serta memulai proses pembelajaran dengan berdoa dan mempresensi siswa.
- b) Peneliti dan guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa secara singkat.
- c) Peneliti dan guru memulai proses pembelajaran diawali dengan proses *stretching* atau penguluran.
- d) Peneliti dan guru memberikan gerakan pemanasan yang berkaitan dengan servis atas dengan permainan.
- e) Peneliti dan guru menyampaikan materi pertama yakni latihan perkenaan tangan terhadap bola *cork ball*. Siswa diminta menyimak secara detail pelaksanaan contoh yang dilakukan oleh guru dan peneliti.
- f) Sebelum melakukan gerakan siswa dibagi menjadi 2 kelompok lapangan kiri dan kanan, setiap kelompok terdiri dari 13 siswa. Kemudian di jadikan 2 berbanjar menghadap net yang sudah ditentukan karena menggunakan bola *cork ball* sejumlah 6 bola.
- g) Siswa secara berpasangan melakukan gerakan servis atas dengan bola *cork ball* dengan jarak yang sesungguhnya atau dengan jarak 8 meter secara bergantian dalam satu kelompok, kemudian



kelompok yang tidak melakukan servis belajar menerima servis atas dengan passing bawah. Setelah siswa melakukan dalam waktu yang ditentukan kemudian gantian siswa yang awalnya menerima servis gantian melakukan servis atas dan seterusnya.

- h) Peneliti dan guru memberikan bimbingan kepada siswa tentang gerakan perkenaan kaki terhadap bola yang akan dilakukannya.
- i) Peneliti dan guru memberikan penguatan kepada siswa yang belum dapat melakukan gerakan dengan baik dan benar, sebelum memasuki materi selanjutnya.
- j) Peneliti dan guru mempersiapkan materi lanjutan yang akan diberikan kepada siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada pelaksanaan materi kedua.
- k) Peneliti dan guru menyampaikan materi kedua yaitu melakukan servis atas dengan jarak yang sebenarnya menggunakan bola *cork ball* kemudian dikenakan sasaran yang sudah disiapkan oleh guru maupun peneliti. Siswa melakukan gerakan servis atas tersebut secara bergantian seperti yang dilakukan di pertemuan pertama tetapi bedanya di pertemuan kedua menggunakan sasaran didalam melakukan gerakan passing atas bolavoli dengan menggunakan bola *cork ball*.
- l) Siswa diminta melakukan servis atas dari jarak yang sebenarnya dengan bola *cork ball* dari posisi belakang garis kemudian mengarahkan ke sasaran yang telah disiapkan oleh guru atau peneliti.
- m) Siswa secara bergantian sesuai dengan urutan melakukan gerakan servis atas dari jarak yang sebenarnya, sesuai dengan instruksi dari peneliti dan guru.
- n) Peneliti dan guru memberikan bimbingan kepada siswa tentang servis atas yang akan dilakukannya.
- o) Peneliti dan guru memberikan penguatan kepada siswa yang belum dapat melakukan gerakan dengan baik dan benar serta maksimal.

- p) Diakhir pertemuan peneliti dan guru melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang telah dilakukan serta memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan minggu depan.

## 2) Pertemuan II

Materi pada pelaksanaan tindakan II, pertemuan kedua adalah praktik teknik servis atas, serta pengulangan materi yang telah disampaikan minggu sebelumnya. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Peneliti dan guru menyiapkan siswa dan berdoa, serta memulai proses pembelajaran dengan mempresensi.
- b) Peneliti dan guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa secara singkat.
- c) Peneliti dan guru memulai proses pembelajaran diawali dengan proses *stretching* atau penguluran.
- d) Peneliti dan guru menyampaikan materi pertama yang telah dilakukan sebelumnya pada pertemuan kedua yakni melakukan teknik servis atas dari jarak yang sebenarnya dengan bola *cork ball*, kemudian menempatkan kearah sasaran dengan baik dan benar.
- e) Peneliti dan guru melakukan evaluasi serta mengecek pelaksanaan tugas yang dilakukan oleh siswa, serta memberikan umpan balik (*feedback*) kepada siswa yang melakukan praktik pembelajaran servis atas Bolavoli.
- f) Peneliti dan guru menyiapkan siswa untuk mengikuti tes akhir pada siklus II dengan memanggil satu persatu untuk melakukan servis atas yang telah diajarkan.
- g) Peneliti dan guru melaksanakan tes pengambilan data untuk siklus II, dengan mencatat dan menilai kualitas gerakan passing atas pada blangko penilaian yang telah disiapkan.

- h) Diakhir pertemuan peneliti dan guru melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang telah dilakukan, dilanjutkan dengan berdoa dan siswa dibubarkan.

**c. Observasi dan Interpelasi Tindakan II**

Observasi dan interpelasi tindakan II dilakukan selama Tindakan II berlangsung. Dalam melakukan observasi dan interpelasi tindakan II peneliti berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan sebagai pengelola kelas, adapun pelaksanaan Tindakan II, yakni :

- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran servis atas Bolavoli melalui model pembelajaran *Cork Ball* pada Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 .
- 2) Sebelum pembelajaran dilangsungkan peneliti dan guru bersangkutan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II, sebagai pedoman atau acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model instruksi langsung, dalam hal ini peneliti mengacu pada sintaks (alur pembelajaran) pada model pembelajaran dengan pembelajaran *Cork Ball*, yakni adanya penjelasan materi, demonstrasi / unjuk kerja contoh, serta pelaksanaan instruksi secara langsung oleh siswa.
- 4) Peneliti dan guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebelumnya peneliti dan guru memberikan contoh permainan dengan benar. Siswa dengan semangat melakukan apa yang di perintah oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar diperoleh gambaran tentang motivasi dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu siswa yang aktif selama pemberian teknik servis atas sebesar 83,6%, sedangkan 16,4% lainnya masih memberikan respon yang kurang serius terhadap materi. Dari hasil wawancara dengan siswa yang kurang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, diperoleh penjelasan bahwa di antara mereka ada yang

kurang menyukai materi, dan tidak bisa melakukan unjuk kerja praktik servis atas karena malu khususnya siswa perempuan.

- 5) Guru, peneliti dan siswa selalu memberikan *applause* pada setiap penampilan siswa. Guru dan peneliti juga memberikan *reward* berupa pujian, seperti: “Bagus sekali”, “Ayo semangat”, “ Ya Bagus”, dan lain-lain. Suasana tampak hidup dengan semangat dan antusiasme siswa yang tinggi.
- 6) Peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar obeservasi siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran servis atas melalui model pembelajaran dengan pembelajaran *Cork Ball*.

Berdasarkan hasil pengamatan / observasi selama pelaksanaan Tindakan II berlangsung, berdasarkan hasil pekerjaan siswa dapat identifikasi:

- 1) Hasil belajar siswa dalam materi servis atas setelah Tindakan II dilakukan menunjukkan hasil bahwa yang mencapai kriteria Tuntas 83,6% sedangkan Tidak Tuntas 16,4%.
- 2) Sejumlah 22 Siswa mencapai kriteria Tuntas sedangkan 4 siswa Tidak Tuntas. Telah memenuhi target dengan capaian berhasil lebih dari target capaian yang diharapkan.

Dalam pelaksanaan Tidakan II terdapat kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan tindakan II, adapun kelebihan dan pelaksanaan Tindakan II diantaranya :

- 1) Sebagian siswa telah mampu menunjukkan gerakan servis atas dengan baik. Walau ada sebagian kecil siswa yang sama sekali belum dapat menunjukkan gerakan servis atas.
- 2) Melalui proses pengelompokan siswa dalam permainan sebagian besar siswa dapat berpartisipasi dalam permainan yang dibuat oleh guru dan peneliti. Dengan dibantu oleh beberapa teman peneliti dan guru tidak kerepotan dalam proses transfer materi kepada siswa. Melalui

penguatan kegiatan permainan siswa lebih berani dan beradaptasi dengan gerakan servis atas.

Akan tetapi dalam pelaksanaan Tindakan II ini masih terdapat kelemahan sehingga membuat kekurangan dalam pelaksanaan Tindakan II, adapun kelemahan dan kekurangan dalam pelaksanaan Tindakan II tersebut adalah: Masih ada siswa yang kurang serius sehingga penerimaan materi pembelajaran kurang maksimal diterima.

#### **d. Analisis dan Refleksi Tindakan II**

Berdasarkan hasil observasi pada Tindakan II tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- 1) Jumlah dan frekuensi pertemuan pada Siklus II telah menunjukkan hasil yang sesuai yakni 2 kali pertemuan, sebab materi yang diberikan sedikit hanya penguatan pada sebagian siswa sedangkan sebagian lain adalah penyempurnaan gerakan.
- 2) Pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.
- 3) Model pembelajaran dengan pembelajaran *Cork Ball* yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal, serta penguatan materi yang dilakukan pada siklus II dapat terlaksana dengan baik.
- 4) Motivasi siswa selama mengikuti proses belajar mengajar pada Tindakan II, cenderung naik menjadi 83% sedangkan antusias siswa selama mengikuti proses belajar naik menjadi 86%. Adanya antusias dan respon siswa terhadap materi karena peneliti dan guru meminta bantuan teman dalam membantu memberikan pengawasan dan control terhadap siswa dalam belajar.
- 5) Hasil pekerjaan siswa pada Pelaksanaan Tindakan II menunjukkan hasil yang meningkat dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I. Secara lebih detail hasil kerja siswa selama Tindakan II, dijelaskan sebagai berikut :

- a) Hasil belajar siswa dalam materi servis atas setelah Tindakan II dilakukan menunjukkan hasil bahwa yang mencapai kriteria Tuntas 83,6% sedangkan Tidak Tuntas 16,4%.
- b) Sejumlah 22 Siswa mencapai kriteria Tuntas sedangkan 4 siswa Tidak Tuntas. Telah memenuhi target dengan capaian berhasil lebih dari target capaian yang diharapkan. Melihat hasil yang diperoleh pada Tindakan II maka penelitian tindakan kelas telah memenuhi target dari, rencana target yang diharapkan.

**e. Diskripsi Data Tindakan II**

Selama pelaksanaan Tindakan II maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian Adapun diskripsi data yang diambil terdiri dari; tes unjuk kerja kemampuan servis atas Bolavoli (psikomotor), pengamatan sikap/aktivitas siswa (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) sesuai yang tercantum dalam RPP dan lembar Questioner Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 .

Kondisi hasil belajar servis atas Bolavoli Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 setelah diberikan Tindakan II model pembelajaran dengan pembelajaran *Cork Ball* disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3. Deskripsi Data Hasil Belajar Servis atas Bolavoli Setelah Diberikan Model Pembelajaran Cork Ball (Akhir Siklus II)

<b>Aspek yang Diukur</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Anak</b>	<b>Prosentase</b>
Ketuntasan hasil belajar siswa (KKM : 75)	Tuntas	22	83,6%
	Tidak Tuntas	4	16,4%
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil diskripsi data awal, hasil belajar servis atas Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 . Setelah diberikan Tindakan II adalah 83,6% sedangkan sisanya 16,4%. Sejumlah 22 Siswa mencapai kriteria Tuntas sedangkan 4 siswa Tidak Tuntas.

### C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Pada kondisi awal diperoleh hasil ketuntasan belajar yang kurang maksimal. Pada kondisi awal hanya 8 siswa (30,7%) yang mencapai kriteria tuntas, sedangkan sisanya belum. Pada akhir tindakan siklus 1 (pertemuan kedua) sejumlah 17 siswa (64,8%) mencapai kriteria tuntas. Pada akhir siklus 2 (pertemuan kedua) terjadi peningkatan sejumlah 22 siswa (83,6%) mencapai kriteria tuntas. Sampai akhir pertemuan terdapat 4 siswa (16,4%) yang belum tuntas.

Perbandingan peningkatan hasil belajar servis atas Bolavoli Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 dari pra tindakan ke siklus 1 dan siklus 2 disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

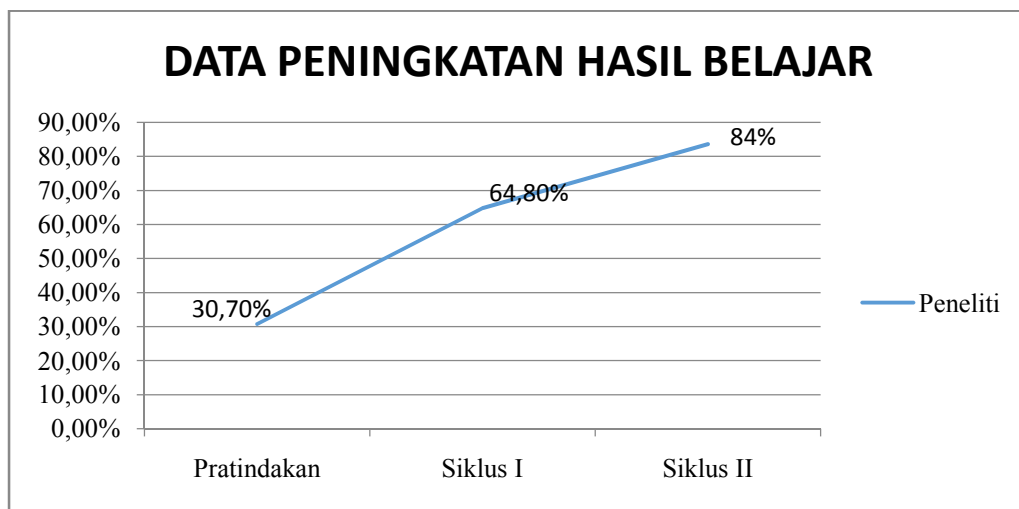
Tabel 4.4. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus Servis atas Bolavoli Setelah Diterapkan Model Pembelajaran Cork Ball

ASPEK YANG DIUKUR	KETERANGAN	Data Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase
Ketuntasan hasil belajar siswa (KKM : 75)	Tuntas	8	30,7%	17	64,8%	22	83,6 %
	Tidak Tuntas	18	69,3%	9	35,2%	4	16,4%
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Melalui tabel perbandingan hasil belajar servis atas Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 , terjadi peningkatan hasil belajar siswa mulai dari data pra tindakan, Siklus I dan Siklus II.

Selama pelaksanaan tindakan pada setiap pertemuan dari siklus I sampai siklus II guru dan observer juga melakukan pengamatan terhadap tindakan penerapan pendekatan bermain yang diterapkan pada siswa. Untuk lebih jelas dalam melihat peningkatan hasil belajar servis atas Bolavoli melalui model

pembelajaran Cork Ball, maka akan disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 4.1. Data Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Servis atas Bolavoli dengan Model Pembelajaran *Cork Ball* dari Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa hasil belajar servis atas Bolavoli dengan menggunakan model pembelajaran *Cork Ball* semakin meningkat. Hal ini terlihat dalam perbandingan ketuntasan hasil belajar servis atas pada siklus I, terlihat bahwa dari data penilai yaitu rata-rata ketuntasan diatas 64,80%, kemudian pada siklus II rata-rata ketuntasan meningkat menjadi diatas 83,60%.

#### D. Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dari siklus satu ke siklus lainnya. Meskipun secara keseluruhan menunjukkan peningkatan yang cukup baik, ada beberapa siswa yang menunjukkan penurunan hasil unjuk kerja mereka. Perbandingan peningkatan hasil belajar servis atas Bolavoli Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran



2019/2020 dari kondisi awal ke siklus 1 dan siklus 2 disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5. Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar Servis atas Bolavoli

NO	NAMA SISWA	L/P	SIKLUS		
			PRA TINDAKAN	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Carolina	P	69	73	83
2	Ni Nyoman A A W	P	68	70	73
3	Ni Putu Ayu A W	P	76	71	77
4	Olga Diana Feba	P	70	72	76
5	Reynart Gusty G	L	76	79	82
6	Sekar Arum S	P	71	73	74
7	Vicia Evodia	P	72	81	82
8	Adi Bintang R	L	75	77	79
9	Kusuma W Z P	P	73	79	80
10	Meisa Amanda	P	74	75	76
11	Andani Maya Sari	P	73	79	81
12	Anggita Diah Y	P	71	79	80
13	Dimas Dwi O	L	78	80	81
14	Aprilia Winda A	P	69	71	79
15	Diah Amalia P	P	75	79	80
16	Rahmat Fajri Sauki	L	76	78	80
17	Aditya Pradana	L	77	81	82
18	Dian Respati	P	72	74	81
19	Putut Kholid M	L	72	74	74
20	Reni Rahmawati F D	P	69	71	72
21	Resa Melinda Ayu P	P	76	78	79
22	Rizal Ainun Najib	L	67	77	78
23	Dewi S.	P	72	74	74
24	Riko	L	69	71	72
25	Nanda	L	76	78	79
26	Dani Irawan	L	67	77	78
<b>NILAI RATA-RATA</b>			<b>72</b>	<b>76</b>	<b>78</b>
<b>JUMLAH KETUNTASAN</b>			<b>8</b>	<b>17</b>	<b>22</b>
<b>PROSENTASE</b>			<b>30,7%</b>	<b>64,8%</b>	<b>83,6%</b>

Melalui peningkatan yang terjadi sejak kondisi awal hingga diberikan tindakan 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cork Ball* dapat meningkatkan hasil belajar servis atas Bolavoli pada Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 . Secara keseluruhan hasil capaian aktivitas

dan hasil belajar Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 pada materi servis atas Bolavoli dapat dilihat melalui pemaparan tabel pencapaian aktivitas dan hasil belajar siswa berikut:

Tabel 4.6. Pencapaian Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Aspek yang diukur	Persentase target capaian			Cara mengukur
	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2	
Ketuntasan hasil belajar servis atas Bolavoli	30,7%	64,8%	83,6%	Diukur melalui ketuntasan hasil belajar siswa pada materi servis atas Bolavoli (aspek afektif, kognitif dan psikomotorik) sesuai dengan KKM sekolah : 75

Dari penjelasan diatas dapat diketahui pula bahwa pendapat yang tertera dalam latar belakang yang mengatakan bahwa menerapkan model pembelajaran yang tepat sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang baik dan tepat, maka pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Untuk menerapkan pembelajaran yang mampu memicu motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak terbukti dan sesuai dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini.

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh pembahasan hasil penelitian pada BAB IV disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain dengan menggunakan bola *Cork Ball* dapat meningkatkan penguasaan servis atas dalam permainan bolavoli pada Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020, dengan pembahasan dari masing-masing permasalahan yang ada dalam penelitian sebagai berikut:

1. Model pembelajaran dengan bermain menggunakan bola *Cork Ball*, sangat baik untuk meningkatkan kemampuan melakukan servis atas bolavoli Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020. Dari hasil analisis yang diperoleh terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I kemampuan melakukan servis atas bolavoli Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 setelah diberikan tindakan terjadi peningkatan sebesar 34,1%, dengan prosentase ketuntasan 64,8% atau 17 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 49,5%, dengan prosentase ketuntasan 83,6% atau 22 siswa.
2. Model pembelajaran dengan bermain menggunakan bola *Cork Ball*, sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar servis atas bolavoli Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020. Dari hasil analisis yang diperoleh terjadi peningkatan yang dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I hasil belajar servis atas bolavoli Siswa Kelas V SDN 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2019/2020 ranganyar setelah diberikan tindakan terjadi peningkatan sebesar 30,7%, dengan prosentase ketuntasan 64,8% atau 17 siswa. Pada

siklus II terjadi peningkatan sebesar 49,5%, dengan prosentase ketuntasan 83,6% atau 22 siswa.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran bermain dengan bola *Cork Ball* merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan hasil kemampuan dan hasil belajar servis atas bolavoli. Dengan demikian, implikasi penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa serta model pembelajaran yang digunakan. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan materi, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, model yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, serta teknik yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari siswa yaitu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketersediaan alat/media pembelajaran yang menarik dapat juga membantu motivasi siswa belajar siswa sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.
2. Faktor-faktor tersebut saling mendukung satu sama lain, sehingga harus diupayakan dengan maksimal agar semua faktor tersebut dapat dimiliki oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas maupun di lapangan. Apabila guru memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan materi dan dalam mengelola kelas serta didukung oleh teknik dan sarana dan prasarana yang sesuai, maka guru akan dapat menyampaikan materi dengan baik. Materi tersebut akan dapat diterima oleh siswa apabila siswa juga memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif, efektif, dan efisien.

3. Penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa dengan penerapan model dengan pembelajaran bermain dengan bola *Cork Ball* dalam pembelajaran servis atas bolavoli dapat meningkatkan kemampuan, dan hasil belajar siswa dalam servis atas bolavoli (baik proses maupun hasil), sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin mengembangkan proses pembelajaran servis atas bolavoli kepada para siswanya. Bagi guru bidang studi Pendidikan Jasmani dan Olahraga, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Apalagi bagi guru yang memiliki kemampuan yang lebih kreatif dalam membuat model-model pembelajaran yang lebih banyak.
4. Melalui diterapkannya model pembelajaran dengan bermain dengan bola *Cork Ball* dalam pembelajaran servis atas bolavoli, maka siswa memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran Penjas. Pembelajaran Penjasorkes yang pada awalnya membosankan bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, dan siswa juga dapat mencermati lebih jelas konsep gerak yang ada pada servis atas bolavoli, sehingga mampu memahami dan menirukan dengan baik.
5. Pemberian tindakan dari siklus I dan II memberikan deskripsi bahwa terdapatnya kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan pada siklus-siklus berikutnya. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan kualitas pembelajaran Penjas (baik proses maupun hasil) dan peningkatan motivasi belajar siswa. Dari segi proses pembelajaran Penjas, penerapan model pembelajaran dengan bermain bola dengan *Cork Ball* ini dapat merangsang aspek motorik siswa. Dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran Penjas yang nantinya dapat bermanfaat untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan kerjasama, mengembangkan skill dan mengembangkan sikap kompetitif yang kesemuanya ini sangat penting dalam pendidikan jasmani.

### C. Saran

Sesuai dengan simpulan dan implikasi hasil penelitian, serta dalam rangka ikut menyumbangkan pemikiran bagi guru dalam meningkatkan penguasaan belajar, khususnya bidang studi penjasorkes, maka dapat disampaikan saran-saran:

#### 1. Bagi Guru

- a) Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas pengajarnya.
- b) Dalam proses pembelajaran harusnya guru memperhatikan kondisi siswa dan menggunakan strategi mengajar yang bervariasi. Dengan demikian motivasi dan keaktifan siswa akan meningkat pada mata pelajaran pendidikan jasmani.
- c) Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan model untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- d) Kepada guru yang belum menerapkan model pembelajaran dengan bermain dengan bola *Cork Ball* dapat menggunakan model pembelajaran tersebut sebagai salah satu model pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

#### 2. Bagi Siswa

- a) Siswa harus siap untuk mengikuti pembelajaran dengan strategi/model pembelajaran apapun yang diberikan guru dan selalu bersedia dengan kesadaran sendiri untuk mengikuti petunjuk dan arahan yang diberikan guru.
- b) Siswa perlu lebih meningkatkan berbagai aktivitas dan mengembangkan berbagai model belajar sekaligus sebagai sarana memperluas pengetahuan dan wawasannya dan belajar secara mandiri, mengerjakan tugas-tugas dari guru untuk berlatih untuk mempraktikkan teknik dan gerakan yang ada dalam pelajaran.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Disarankan bagi peneliti di masa mendatang untuk dapat mengembangkan penelitian tentang model pembelajaran yang lebih kreatif, dengan pembelajaran yang lebih kreatif diharapkan mampu meningkatkan hasil pembelajaran menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Beutelstahl, Dieter. 2005. *Belajar Bermain Bola Volley*. Bandung: CV Pionir Jaya.
- Depdiknas. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Cet. Kelima. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faruq, Muhammad Muhyi. 2009. *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bola Voli*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hamalik, O, (1994). *Media Pendidikan, cetakan ke-7*. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Hidayat, Witono. 2017. *Buku Pintar Bola Voli*. Jakarta Timur: Anugrah.
- Hidayatullah, M Furqon. 2010. *Pendidikan Karakter Membangun Peradaban dan Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- H.J. Gino dkk. (1998). *Belajar dan Pembelajaran II*. Surakarta : UNS Press.
- Munasifah. 2008. *Bermain Bola Voli*. Semarang: CV. Aneka Ilmu.
- Mutohir, Toho Cholik. 2013. *Permainan Bola Voli*. Surabaya: Graha Pustaka Media Utama.
- M. Yunus. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Jakarta : Depdikbud Dikjen Dikti.
- PBVS I 2016. *Peraturan Resmi Pertandingan Bola Voli*. Jakarta: Tidak dipublikasikan.



Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/ MTs*. Penerbit: Litera. Jakarta.

Suharno, 1993. *Pembinaan Kondisi Fisik dan Olahraga*, Jakarta: Yudhistira.

Viera, Barbara L & Bonnie Jill Ferguson. 2004. *Bola Voli*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

## SILABUS

Nama Sekolah : SDN 1 Sumberejo

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Kelas/Semester : V / 2

Standar Kompetensi : 1. Mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang

terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen	
Mempraktikkan keterampilan permainan olahraga dengan menggunakan bola serta nilai-nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, tanggung jawab, dan percaya diri	Bolavoli	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan latihan koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli,</li> <li>Bermain bolavoli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan mem-bina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Latihan koordinasi teknik bolavoli, servis atas,(berpasangan dan berkelompok).</li> <li>Bermain bolavoli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan bola <i>corkball</i>.</li> </ul>	Tes          Tes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes keterampilan</li> <li>Tes sikap</li> <li>Tes pengetahuan</li>         <li>Pengamatan/observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes servis atas</li> <li>Tes servis atas</li> <li>Bermain bolavoli</li> </ul>	8 X 35 menit

## Lampiran 2

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SDN 1 Sumberejo
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
<b>Kelas / Semester</b>	: V/ 2
<b>Pertemuan</b>	: Ke - 1 Pada Siklus 1
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 35 menit
<b>Waktu Pelaksanaan</b>	:

#### Standar Kompetensi

- I. Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang tergantung di dalamnya.

#### Kompetensi Dasar

- II Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar dengan baik, serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, menghargai teman.

#### Indikator

1. Melakukan latihan koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan dengan baik dan benar.
2. Melakukan latihan koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.
3. Melakukan latihan servis atas (berpasangan dan kelompok) menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.
4. Menanamkan pada diri siswa sikap percaya diri, kerjasama, kejujuran, menghargai dan semangat.
5. Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi teknik dasar servis atas dalam permainan bolavoli yang telah di ajarkan.

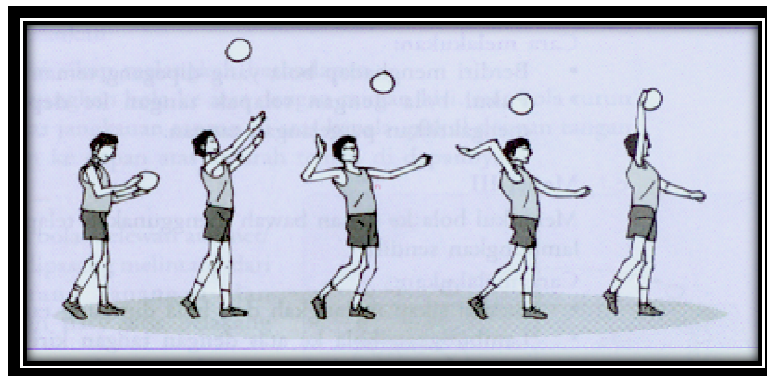
#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat melakukan latihan koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan dengan baik dan benar.
2. Siswa dapat melakukan latihan koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.

3. Siswa dapat melakukan servis atas (berpasangan dan kelompok) menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.
4. Siswa dapat tumbuh sikap percaya diri, kerjasama, menghargai dan semangat.
5. Siswa dapat mengidentifikasi teknik dasar servis atas dalam permainan bolavoli yang telah di ajarkan.

## B. Materi Pembelajaran

1. Servis atas adalah servis dengan awalan melemparkan bola ke atas seperlunya. Kemudian server memukul bola dengan ayunan tangan dari atas.
2. Cara melakukan servis adalah berdiri dengan kaki kiri berada lebih ke depan daripada kaki kanan dan kedua lutut. Tangan kiri dan tangan kanan bersamasama memegang bola. Tangan kiri menyangga bola sedang tangan kanan memegang bagian atas bola. Bola dilambungkan dengan tangan kiri ke atas sampai ketinggian kurang lebih setengah meter di atas kepala. Tangan kanan segera ditarik ke belakang atas kepala, dengan telapak kanan menghadap ke depan Setelah tangan kanan berada di atas belakang kepala dan bola berada sejauhn tangan maka segera bola dipukul dengan cara memukul seperti pada smash. Sewaktu akan melakukan servis perhatian harus selalu terpusat pada bola. Lecutan tangan dan lengan sangat diperlukan dalam servis atas, bila perlu dibantu gerakan togok ke arah depan sehingga bola akan memutar lebih banyak. Pada waktu lengan dilecutkan siku jangan sampai ikut tertarik ke bawah. Setelah memukul bola maka diikuti langkah kaki kanan ke depan dan terus masuk ke lapangan permainan serta mengambil sikap siap normal.



## C. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi (Peragaan)
2. *Part and whole* (Bagian dan keseluruhan)
3. Inclusive (Cakupan)
4. Komando
5. Kooperatif (*Cooperative*)
6. Saling menilai sesama teman (Resiprocal)
7. Permainan (*Game*)

#### D. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	KEGIATAN	WAKTU
1	<p><b>PENDAHULUAN</b></p> <p>a. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi</p> <p>b. Pemanasan dengan permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa di bagi 2 kelompok sama besar</li> <li>▪ Siswa kelompok satu berada di luar garis tepi lapangan yang dibuat segi empat</li> <li>▪ Siswa kelompok satunya berada didalam</li> <li>▪ Siswa yang diluar berusaha menembaki siswa yang berada di dalam</li> <li>▪ Sedangkan siswa yang didalam berusaha menghindar dari lemparan bola atau tembakan bola</li> <li>▪ Cara menembak dengan melemparkan bola menggunakan satu tangan</li> <li>▪ Sasaran tembakan terbatas dari kaki saja yaitu pada lutut kebawah</li> <li>▪ Setelah semua siswa yang didalam terkena tembakan, kemudian bergantian menjadi penembak, demikian juga sebaliknya</li> </ul>	10 menit
2	<p><b>BAGIAN INTI</b></p> <p>a. <i>Siswa diberi penjelasan tentang sikap permulaan servis atas bolavoli.</i> Ambil sikap berdiri dengan kaki kiri berada lebih ke depan daripada kaki kanan dan kedua lutut. Tangan kiri dan tangan kanan bersama-sama memegang bola. Tangan kiri menyangga bola sedang tangan kanan memegang bagian atas bola. Bola dilambungkan dengan tangan kiri ke atas sampai ketinggian kurang lebih setengah meter di atas kepala. Tangan kanan segera ditarik ke belakang atas kepala, dengan telapak kanan menghadap ke depan.</p> <p>b. <i>Siswa diberi penjelasan tentang sikap saat perkenaan bola.</i> Setelah tangan kanan berada di atas belakang kepala dan bola berada sejangkauan tangan maka segera bola dipukul dengan cara memukul seperti pada smash. Sewaktu akan melakukan servis perhatian harus selalu terpusat pada bola. Lecutan tangan dan lengan sangat diperlukan dalam servis atas, bila perlu dibantu gerakan togok ke arah depan sehingga bola akan memutar lebih banyak. Pada waktu lengan dilecutkan siku jangan sampai ikut tertarik ke bawah</p>	50 menit

	<p>c. <i>Siswa diberi penjelasan tentang sikap akhir servis atas bolavoli</i> Setelah memukul bola maka diikuti langkah kaki kanan ke depan dan terus masuk ke lapangan permainan serta mengambil sikap siap normal.</p> <p>d. <i>Siswa diberi penjelasan cara melempar bola</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi menjadi 2 kelompok sama besar</li> <li>• Lapangan yang digunakan adalah lapangan bolavoli</li> <li>• Kelompok satu dan dua saling berhadapan dan berada pada belakang garis servis</li> <li>• Cara melempar menggunakan satu tangan</li> <li>• Kelompok satu melakukan lemparan terlebih dahulu kemudian baru kelompok dua</li> </ul> <p>e. <i>Siswa melakukan servis atas bolavoli menggunakan bola cork - ball</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan servis atas dengan jarak 3 meter dari net secara bergantian</li> <li>• Siswa melakukan servis atas dengan jarak 4 meter dari net secara bergantian</li> <li>• Siswa melakukan servis atas dengan jarak 6 meter dari net secara bergantian</li> </ul>	
3	<p><b>PENUTUP</b></p> <p>a. Pendinginan</p> <p>b. Diskusi dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran yang baru saja dipraktikkan</p> <p>c. Siswa berdoa kemudian dibubarkan</p>	<b>10 menit</b>

### E. Bahan / Alat / Sumber Belajar

#### 1. Prasarana dan Sarana

- Lapangan bolavoli
- Net
- Bola voli

#### 2. Sumber Belajar

Olahraga Pilihan bolavoli, Drs. M. Yunus, Sb, Buku Bahan Ajar Progam

DII PGSD, Yogyakarta, 1991.

### F. Penilaian

#### 1. Teknik penilaian

##### a) Tes Keterampilan (Psikomotor)

Lakukan sikap awal / teknik dasar servis atas dan unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk / prestasi)

- ❖ Contoh penilaian proses teknik dasar permainan bolavoli (Penilaian keterampilan kecabangan).

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/ P	SERVIS ATAS															JML MEDI	AKHIR		
			SIKAP PERMULAAN					SIKAP PELAKSANAAN					GERAK LANJUT								
			1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ				
1.																					
2.																					
3.																					
4.																					
5.																					
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 12</b>																					

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 50$$

- ❖ Contoh penilaian produk/prestasi teknik dasar (servis atas) melewati net/jaring sebanyak 6 kali servis atas

PEROLEHAN NILAI		KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI
PUTERA	PUTERI		
.... < 64 kali	.... < 45 kali	85	Sangat baik

48 – 63 kali	33 – 44 kali	80	Baik
32 – 47 kali	20 – 32 kali	75	Sedang
16 – 31 kali	9 – 19 kali	70	Kurang
0 – 15 kali	0 – 8 kali	65	Kurang Sekali

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	PEROLEHAN NILAI	KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI	N A
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 85</b>						

$$\text{Penilaian Produk} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 50$$

❖ Contoh penilaian akhir psikomotor

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	PSIKOMOTOR		JUMLAH	NILAI AKHIR
			PROSES	PRODUK		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

$$\text{Nilai Akhir Test Psikomotor} = \frac{\text{Nilai Proses} + \text{Nilai Produk}}{2}$$

Keterangan nilai :



**1. Sikap permulaan**

- a. Nilai 4, Jika :
  - 1) Berdiri diluar garis belakang dengan salah satu kaki di depan.
  - 2) Bola di pegang pada tangan kiri/kanan setinggi kepala.
  - 3) Berat badan dikaki belakang.
  - 4) Lengan diayun kebelakang dan kebawah dengan gerakan melingkar.
- b. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan
- c. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan
- d. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan

**2. Sikap pelaksanaan**

- a. Nilai 4, Jika :
  - 1) Bola dilambungkan di depan atas lebih tinggi dari kepala.
  - 2) Perkenaan tangan terhadap bola pada telapak tangan.
  - 3) Perkenaan tangan saat memukul pada bagian tengah belakang bola.
  - 4) Diteruskan perpindahan berat badan kedepan.
- b. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan.
- c. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan.
- d. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan.

**3. Gerak lanjut**

- a. Nilai 4, Jika :
  - 1) Langkahkan kaki belakang kedepan.
  - 2) Perpindahan berat badan kedepan.
  - 3) Jatuhkan lengan pemukul kedepan bawah dengan perlahan segaris dengan gaya yang dihasilkan.
  - 4) Bergerak kedalam lapangan.
- b. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan.
- c. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan.
- d. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan.

**b) Tes Sikap (Afektif)**

Dilakukan selama siswa melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani disekolah.

❖ Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah tersedia, setiap peserta ujian menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan. Tiap perilaku yang di cek (✓) mendapat nilai sesuai kolom nilai yang di cek.

NO	NAMA PESE RTA DIDIK	L/P	ASPEK SIKAP YANG DINILAI																				JML	NILAI AKHIR
			DSPLN				SMGT				TJ				PD				KS					
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ		
1.																								
2.																								

3.																				
4.																				
5.																				
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 15</b>																				

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 30\%$$

Keterangan nilai :

**1. *Disiplin (DSPLN)***

- ❖ Siswa datang tepat waktu
- ❖ Berpakaian rapi (tidak acak-acakan)
- ❖ Tertib mengikuti pembelajaran

- a) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.
- b) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.
- c) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**2. *Semangat (SMGT)***

- ❖ Aktif mengikuti pembelajaran
- ❖ Bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran
- ❖ Tidak mudah menyerah

- a) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.
- b) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.
- c) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**3. *Tanggung jawab (TJ)***

- ❖ Memelihara peralatan yang dipakainya
- ❖ Tidak mengganggu teman
- ❖ Mengambil dan mengembalikan peralatan

- a) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.
- b) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.
- c) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**4. *Percaya diri (PD)***

- ❖ Berani mencoba
- ❖ Berani tampil
- ❖ Tidak takut salah

- a) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.
- b) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.

c) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**5. Kerjasama (KS)**

- ❖ Saling membantu teman
  - ❖ Mau berbagi alat dengan teman
  - ❖ Mau berbagi tempat dengan teman
- a) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.  
 b) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.  
 c) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**c) Tes Pengetahuan (Kognitif)**

Penilaian pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli dengan metode resiprokal :

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	BUTIR - BUTIR PERTANYAAN																				JML	NILAI AKHIR					
			SOAL NO.1				SOAL NO.2				SOAL NO.3				SOAL NO.4				SOAL NO.5										
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ							
1.																													
2.																													
3.																													
4.																													
5.																													
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 15</b>																													

$$\text{Penilaian Kognitif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 20\%$$

Keterangan nilai :

1. Nilai 1, jika siswa tidak bisa menjawab pertanyaan.
2. Nilai 2, jika siswa dapat menjawab pertanyaan tetapi kurang tepat.
3. Nilai 3, jika siswa bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

**d) Rekapitulasi Penilaian**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	ASPEK PENILAIAN	NILAI AKHIR	KRITERIA
----	--------------------	-----	-----------------	-------------	----------

			PSIKOMOTOR	AFEKTIF	KOGNITIF		
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \text{Psikomotor} + \text{Afektif} + \text{Kognitif}$$

Keterangan :

1. **TUNTAS** (Jika mendapat nilai 75 – 100)
2. **TIDAK TUNTAS** (Jika mendapat nilai kurang dari 0 - 74)

### Lampiran 3

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Satuan Pendidikan** : SDN 1 Sumberejo  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
**Kelas / Semester** : V / 2  
**Pertemuan** : Ke - 2 Pada Siklus 1  
**Alokasi Waktu**: 2 x 35 menit  
**Waktu Pelaksanaan** :

### Standar Kompetensi

- II. Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang tergantung di dalamnya.

### Kompetensi Dasar

- I.I Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar dengan baik, serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, menghargai teman.

### Indikator

1. Melakukan latihan koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan dengan baik dan benar.
2. Melakukan test servis atas berpasangan atau kelompok dan sendiri menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.
3. Menanamkan pada diri siswa sikap percaya diri, kerjasama, menghargai dan semangat.
4. Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi teknik dasar servis atas dalam permainan bolavoli yang telah di ajarkan.

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat melakukan latihan koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan dengan baik dan benar.
2. Siswa dapat melakukan test servis atas sendiri menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.
3. Siswa dapat tumbuh sikap sportif, percaya diri, kerjasama, kejujuran, menghargai dan semangat.

4. Siswa dapat mengidentifikasi teknik dasar servis atas dalam permainan bolavoli yang telah di ajarkan.

### B. Materi Pembelajaran

1. Koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan dengan baik dan benar.
2. Servis atas menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.

### C. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi (Peragaan)
2. *Part and whole* (Bagian dan keseluruhan)
3. Inclusive (Cakupan)
4. Komando
5. Kooperatif (*Cooperative*)
6. Permainan (*Game*)
7. Saling menilai sesama teman (Resiprocal)

### D. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	KEGIATAN	WAKTU
1	<p><b>PENDAHULUAN</b></p> <p>c. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi</p> <p>d. Pemanasan lari mengelilingi lapangan sebanyak 2 kali</p> <p>e. Pemanasan dengan permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa di bagi 2 kelompok sama besar</li> <li>2. Tiap kelompok mencari 1 wakil yang akan memegang ban bekas dan ditempatkan dilapangan lawan</li> <li>3. Setiap kelompok berusaha memasukkan bola ke dalam ban bekas yang dipegang oleh salah satu wakil kelompok mereka dengan cara saling mengoper dengan satu tangan.</li> </ol>	10 menit
2	<p><b>BAGIAN INTI</b></p> <p>a. Peneliti dan guru (kolaborator) mengatur siswa untuk berkumpul, kemudian peneliti menjelaskan materi yang akan dipraktikkan serta mengulang sedikit mengenai materi yang sebelumnya sudah dilakukan pada pertemuan pertama di siklus pertama.</p>	

	<p>b. Pelaksanaan dan Observasi</p> <p>1) Siswa melakukan gerakan servis tanpa bola dari sikap persiapan, pelaksanaan dan gerak lanjut. Setelah dirasa cukup melakukan pengulangan materi sebelumnya dilanjutkan ke materi inti pada siklus pertama pertemuan kedua, yaitu ;</p> <p>2) Penilaian produk teknik servis atas bolavoli Pelaksanaannya :</p> <p>1) Siswa nomor absen 1-2 melakukan servis, 3-4 menghitung perolehan nilai, dan 5-6 mengambil bola</p> <p>2) Siswa melakukan servis atas dengan sasaran yang sudah ditentukan</p> <p>3) Siswa melakukan servis atas sebanyak 6 kali.</p>	<b>50 menit</b>
3	<p><b>PENUTUP</b></p> <p>a. Pendinginan (<i>colling down</i>)</p> <p>b. Evaluasi dan tanya jawab tentang materi/kegiatan yang baru saja dipraktikkan.</p> <p>c. Guru memberitahukan hasil tes penilaian yang telah dilakukan. Agar mereka mengetahui kemampuan servis atasnya. Dan siswa disuruh mengisi angket dan menjawab pertanyaan-pertanyaan konsep servis atas.</p> <p>d. Berdo'a</p>	<b>10 menit</b>

#### E. Bahan / Alat / Sumber Belajar

##### 3. Prasarana dan Sarana

- Lapangan bolavoli
- Net
- Bola voli
- Bilah bamboo
- Peluit

##### 4. Sumber Belajar

- a. Buku sumber Pendidikan Jasmani dan Kesehatan untuk SD kelas V 2019, Muhajir, Erlangga, Bandung.
- b. Olahraga Pilihan bolavoli, Drs. M. Yunus, Sb, Buku Bahan Ajar Program DII PGSD, Yogyakarta, 1991.
- c. Buku penjasorkes SD Kelas V, buku SIMPATI SD.

#### F. Penilaian

##### 2. Teknik penilaian

###### b) Tes Keterampilan (Psikomotor)

Lakukan sikap awal / teknik dasar servis atas dan unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk / prestasi)

- ❖ Contoh penilaian proses teknik dasar permainan bolavoli (Penilaian keterampilan kecabangan)

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	SERVIS ATAS															JML.	AKHIR						
			SIKAP PERMULAAN					SIKAP PELAKSANAAN					GERAK LANJUT												
			1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ								
1.																									
2.																									
3.																									
4.																									
5.																									
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 12</b>																									

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 50$$

- ❖ Contoh penilaian produk/prestasi teknik dasar (servis atas) melewati net/jaring sebanyak 6 kali servis atas

PEROLEHAN NILAI		KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI
PUTERA	PUTERI		
... < 64 kali	... < 45 kali	85	Sangat baik
48 – 63 kali	33 – 44 kali	80	Baik
32 – 47 kali	20 – 32 kali	75	Sedang
16 – 31 kali	9 – 19 kali	70	Kurang
0 – 15 kali	0 – 8 kali	65	Kurang Sekali

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	PEROLEHAN NILAI	KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI	N A
1.						
2.						
3.						



4.					
5.					
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 85</b>					

$$\text{Penilaian Produk} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 50$$

❖ Contoh penilaian akhir psikomotor

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	PSIKOMOTOR		JUMLAH	NILAI AKHIR
			PROSES	PRODUK		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

$$\text{Nilai Akhir Test Psikomotor} = \frac{\text{Nilai Proses} + \text{Nilai Produk}}{2}$$

Keterangan nilai :

**4. Sikap permulaan**

- e. Nilai 4, Jika :
  - 5) Berdiri diluar garis belakang dengan salah satu kaki di depan.
  - 6) Bola di pegang pada tangan kiri/kanan setinggi kepala.
  - 7) Berat badan dikaki belakang.
  - 8) Lengan diayun kebelakang dan kebawah dengan gerakan melingkar.
- f. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan
- g. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan
- h. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan

**5. Sikap pelaksanaan**

- e. Nilai 4, Jika :
  - 5) Bola dilambungkan di depan atas lebih tinggi dari kepala.
  - 6) Perkenaan tangan terhadap bola pada telapak tangan.
  - 7) Perkenaan tangan saat memukul pada bagian tengah belakang bola.
  - 8) Diteruskan perpindahan berat badan kedepan.
- f. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan.

- g. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan.
- h. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan.

**6. Gerak lanjut**

- e. Nilai 4, Jika :
  - 5) Langkahkan kaki belakang kedepan.
  - 6) Perpindahan berat badan kedepan.
  - 7) Jatuhkan lengan pemukul kedepan bawah dengan perlahan segaris dengan gaya yang dihasilkan.
  - 8) Bergerak kedalam lapangan.
- f. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan.
- g. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan.
- h. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan.

**b) Tes Sikap (Afektif)**

Dilakukan selama siswa melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani disekolah.

- ❖ Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah tersedia, setiap peserta ujian menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan. Tiap perilaku yang di cek (✓) mendapat nilai sesuai kolom nilai yang di cek.

NO	NAMA PESE RTA DIDIK	L/P	ASPEK SIKAP YANG DINILAI																				JML	NILAI AKHIR
			DSPLN				SMGT				TJ				PD				KS					
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ		
1.																								
2.																								
3.																								
4.																								
5.																								
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 15</b>																								

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 30\%$$

Keterangan nilai :

**6. Disiplin (DSPLN)**

- ❖ Siswa datang tepat waktu
  - ❖ Berpakaian rapi (tidak acak-acakan)
  - ❖ Tertib mengikuti pembelajaran
- d) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.  
e) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.  
f) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**7. Semangat (SMGT)**

- ❖ Aktif mengikuti pembelajaran
  - ❖ Bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran
  - ❖ Tidak mudah menyerah
- d) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.  
e) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.  
f) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**8. Tanggung jawab (TJ)**

- ❖ Memelihara peralatan yang dipakainya
  - ❖ Tidak mengganggu teman
  - ❖ Mengambil dan mengembalikan peralatan
- d) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.  
e) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.  
f) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**9. Percaya diri (PD)**

- ❖ Berani mencoba
  - ❖ Berani tampil
  - ❖ Tidak takut salah
- d) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.  
e) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.  
f) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**10. Kerjasama (KS)**

- ❖ Saling membantu teman
  - ❖ Mau berbagi alat dengan teman
  - ❖ Mau berbagi tempat dengan teman
- d) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.  
e) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.  
f) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**c) Tes Pengetahuan (Kognitif)**

Penilaian pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli dengan metode resiprokal :

NO	NAMA PESERTA	L/P	BUTIR - BUTIR PERTANYAAN					JML	NILAI AKHIR
			SOAL NO.1	SOAL NO.2	SOAL NO.3	SOAL NO.4	SOAL NO.5		

	DIDIK		1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ			
1.																									
2.																									
3.																									
4.																									
5.																									
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 15</b>																									

$$\text{Penilaian Kognitif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 20\%$$

Keterangan nilai :

4. Nilai 1, jika siswa tidak bisa menjawab pertanyaan.
5. Nilai 2, jika siswa dapat menjawab pertanyaan tetapi kurang tepat.
6. Nilai 3, jika siswa bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

#### d) Rekapitulasi Penilaian

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	ASPEK PENILAIAN			NILAI AKHIR	KRITERIA
			PSIKOMOTOR	AFEKTIF	KOGNITIF		
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \text{Psikomotor} + \text{Afektif} + \text{Kognitif}$$

Keterangan :

3. **TUNTAS** (Jika mendapat nilai 75 – 100)

4. **TIDAK TUNTAS** (Jika mendapat nilai kurang dari 0 - 74)

## Lampiran 4

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### (RPP)

**Satuan Pendidikan** : SDN 1 Sumberejo  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
**Kelas / Semester** : V/ 2  
**Pertemuan** : Ke - 1 Pada Siklus 2  
**Alokasi Waktu**: 2 x 35 menit  
**Waktu Pelaksanaan** :

#### Standar Kompetensi

- III. Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang tergantung di dalamnya.

#### Kompetensi Dasar

- I.I Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar dengan baik, serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, menghargai teman.

#### Indikator

6. Melakukan latihan koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan dengan baik dan benar.
7. Melakukan latihan koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.
8. Melakukan latihan servis atas (berpasangan dan kelompok) menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.
9. Menanamkan pada diri siswa sikap percaya diri, kerjasama, kejujuran, menghargai dan semangat.
10. Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi teknik dasar servis atas dalam permainan bolavoli yang telah di ajarkan.

#### A. Tujuan Pembelajaran

6. Siswa dapat melakukan latihan koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan dengan baik dan benar.
7. Siswa dapat melakukan latihan koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.

8. Siswa dapat melakukan servis atas (berpasangan dan kelompok) menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.
9. Siswa dapat tumbuh sikap percaya diri, kerjasama, menghargai dan semangat.
10. Siswa dapat mengidentifikasi teknik dasar servis atas dalam permainan bolavoli yang telah di ajarkan.

### B. Materi Pembelajaran

1. Koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan dengan baik dan benar.
2. Latian Servis atas (berpasangan dan kelompok) menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.

### C. Metode Pembelajaran

8. Demonstrasi (Peragaan)
9. *Part and whole* (Bagian dan keseluruhan)
10. Inclusive (Cakupan)
11. Komando
12. Kooperatif (*Cooperative*)
13. Saling menilai sesama teman (Resiprocal)
14. Permainan (*Game*)

### D. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	KEGIATAN	WAKTU
1	<p><b>PENDAHULUAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berbaris Guru mengatur siswa untuk berbaris, guru menghadap siswa dan siswa tidak dihadapkan kearah sinar matahari.</li> <li>b. Berdo'a</li> <li>c. Presensi</li> <li>d. Apersepsi               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Penjelasan singkat tentang materi yang akan disampaikan atau dipraktikkan.</li> <li>2) Menjajaki pengetahuan siswa tentang materi yang akan disampaikan atau dipraktikkan.</li> </ol> </li> <li>e. Pemanasan               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa disiapkan, kemudian melakukan peregangan aktif dan <i>calastenic</i> secukupnya. Diteruskan dengan pemanasan dengan permainan.</li> <li>2) Pelaksanaan permainan :                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Permainan adalah modifikasi dari permainan bolabasket</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>	<p><b>10 menit</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa di bagi menjadi 2 kelompok sama besar</li> <li>▪ Setiap kelompok berusaha memasukkan bola ke dalam karet ban dan mendapatkan poin dengan cara memantulkan bola dan saling mengoper kepada teman</li> <li>▪ Kelompok yang kalah diberikan hukuman</li> </ul>	
<b>2</b>	<p><b>BAGIAN INTI</b></p> <p>a. Guru mengatur siswa untuk berkumpul, kemudian guru menjelaskan dan mempraktikkan materi yang akan di ajarkan</p> <p>b. Pelaksanaan dan Observasi</p> <p>1) Siswa melakukan latihan perkenaan tangan terhadap bola dengan cara yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok sama besar dan berbaris berbanjar menghadap net.</li> <li>b) Siswa paling depan tiap kelompok mengambil bola dan melakukan latihan perkenaan tangan terhadap bola dengan pasangan dibelakangnya</li> <li>c) Siswa yang memegang bola mengangkat bola tinggi dengan kedua tangan kemudian teman dibelakangnya memegang bola tersebut dengan telapak tangan dan digerakkan mengayun seperti saat servis atas</li> <li>d) Siswa disuruh untuk merasakan perkenaan telapak tangan pada bola</li> </ol> <p>2) Siswa melakukan latihan gerakan memukul bola dan perkenaannya dengan cara yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Siswa dibagi menjadi 2 berbanjar dan berdiri dibelakang garis 3 meter lapangan bolavoli</li> <li>b) Siswa paling depan membawa bola</li> <li>c) Bola dilambungkan seperti seakan-akan hendak melakukan servis tetapi bola ditangkap kembali, dilakukan sebanyak 2 kali, baru pada lambungan yang ketiga bola dipukul sekeras-kerasnya ditabrakkan net</li> <li>d) Siswa yang telah selesai melakukan menuju barisan paling belakang kelompoknya</li> </ol> <p>3. Siswa melakukan servis atas bolavoli menggunakan bola standar dari jarak 3, 4, dan 6 meter secara berpasangan dan bergantian</p>	<b>50 menit</b>
<b>3</b>	<p><b>PENUTUP</b></p> <p>d. Pendinginan</p> <p>e. Diskusi dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran yang baru saja dipraktikkan</p> <p>f. Siswa berdoa kemudian dibubarkan</p>	<b>10 menit</b>



**E. Bahan / Alat / Sumber Belajar**

**5. Prasarana dan Sarana**

- Lapangan bolavoli
- Net
- Bola voli

**6. Sumber Belajar**

Olahraga Pilihan bolavoli, Drs. M. Yunus, Sb, Buku Bahan Ajar Progam

DII PGSD, Yogyakarta, 1991.

**F. Penilaian**

**3. Teknik penilaian**

**c) Tes Keterampilan (Psikomotor)**

Lakukan sikap awal / teknik dasar servis atas dan unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk / prestasi)

- ❖ Contoh penilaian proses teknik dasar permainan bolavoli (Penilaian keterampilan kecabangan).

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/ P	SERVIS ATAS															JML	AKHIR		
			SIKAP PERMULAAN					SIKAP PELAKSANAAN					GERAK LANJUT								
			1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ				
1.																					
2.																					
3.																					
4.																					
5.																					
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 12</b>																					

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 50$$

- ❖ Contoh penilaian produk/prestasi teknik dasar (servis atas) melewati net/jaring sebanyak 6 kali servis atas

PEROLEHAN NILAI		KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI
PUTERA	PUTERI		
.... < 64 kali	.... < 45 kali	85	Sangat baik

48 – 63 kali	33 – 44 kali	80	Baik
32 – 47 kali	20 – 32 kali	75	Sedang
16 – 31 kali	9 – 19 kali	70	Kurang
0 – 15 kali	0 – 8 kali	65	Kurang Sekali

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	PEROLEHAN NILAI	KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI	N A
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 85</b>						

$$\text{Penilaian Produk} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 50$$

❖ Contoh penilaian akhir psikomotor

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	PSIKOMOTOR		JUMLAH	NILAI AKHIR
			PROSES	PRODUK		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

$$\text{Nilai Akhir Test Psikomotor} = \frac{\text{Nilai Proses} + \text{Nilai Produk}}{2}$$

Keterangan nilai :

**7. Sikap permulaan**

- i. Nilai 4, Jika :
  - 9) Berdiri diluar garis belakang dengan salah satu kaki di depan.
  - 10) Bola di pegang pada tangan kiri/kanan setinggi kepala.
  - 11) Berat badan dikaki belakang.
  - 12) Lengan diayun kebelakang dan kebawah dengan gerakan melingkar.
- j. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan
- k. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan
- l. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan

**8. Sikap pelaksanaan**

- i. Nilai 4, Jika :
  - 9) Bola dilambungkan di depan atas lebih tinggi dari kepala.
  - 10) Perkenaan tangan terhadap bola pada telapak tangan.
  - 11) Perkenaan tangan saat memukul pada bagian tengah belakang bola.
  - 12) Diteruskan perpindahan berat badan kedepan.
- j. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan.
- k. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan.
- l. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan.

**9. Gerak lanjut**

- i. Nilai 4, Jika :
  - 9) Langkahkan kaki belakang kedepan.
  - 10) Perpindahan berat badan kedepan.
  - 11) Jatuhkan lengan pemukul kedepan bawah dengan perlahan segaris dengan gaya yang dihasilkan.
  - 12) Bergerak kedalam lapangan.
- j. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan.
- k. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan.
- l. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan.

**b) Tes Sikap (Afektif)**

Dilakukan selama siswa melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani disekolah.

❖ Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah tersedia, setiap peserta ujian menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan. Tiap perilaku yang di cek (✓) mendapat nilai sesuai kolom nilai yang di cek.

NO	NAMA PESE RTA DIDIK	L/P	ASPEK SIKAP YANG DINILAI																				JML	NILAI AKHIR
			DSPLN				SMGT				TJ				PD				KS					
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ		
1.																								
2.																								

3.																																																				
4.																																																				
5.																																																				
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 15</b>																																																				

$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 30\%$
--

Keterangan nilai :

**11. Disiplin (DSPLN)**

- ❖ Siswa datang tepat waktu
  - ❖ Berpakaian rapi (tidak acak-acakan)
  - ❖ Tertib mengikuti pembelajaran
- g) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.
  - h) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.
  - i) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**12. Semangat (SMGT)**

- ❖ Aktif mengikuti pembelajaran
  - ❖ Bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran
  - ❖ Tidak mudah menyerah
- g) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.
  - h) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.
  - i) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**13. Tanggung jawab (TJ)**

- ❖ Memelihara peralatan yang dipakainya
  - ❖ Tidak mengganggu teman
  - ❖ Mengambil dan mengembalikan peralatan
- g) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.
  - h) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.
  - i) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**14. Percaya diri (PD)**

- ❖ Berani mencoba
  - ❖ Berani tampil
  - ❖ Tidak takut salah
- g) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.
  - h) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.

i) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**15. Kerjasama (KS)**

- ❖ Saling membantu teman
  - ❖ Mau berbagi alat dengan teman
  - ❖ Mau berbagi tempat dengan teman
- g) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.  
h) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.  
i) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**c) Tes Pengetahuan (Kognitif)**

Penilaian pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli dengan metode resiprokal :

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	BUTIR - BUTIR PERTANYAAN																				JML	NILAI AKHIR
			SOAL NO.1				SOAL NO.2				SOAL NO.3				SOAL NO.4				SOAL NO.5					
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ		
1.																								
2.																								
3.																								
4.																								
5.																								
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 15</b>																								

$$\text{Penilaian Kognitif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 20\%$$

Keterangan nilai :

7. Nilai 1, jika siswa tidak bisa menjawab pertanyaan.
8. Nilai 2, jika siswa dapat menjawab pertanyaan tetapi kurang tepat.
9. Nilai 3, jika siswa bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

**d) Rekapitulasi Penilaian**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	ASPEK PENILAIAN	NILAI AKHIR	KRITERIA
					A

			PSIKOMOTOR	AFEKTIF	KOGNITIF		
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \text{Psikomotor} + \text{Afektif} + \text{Kognitif}$$

Keterangan :

5. **TUNTAS** (Jika mendapat nilai 75 – 100)
6. **TIDAK TUNTAS** (Jika mendapat nilai kurang dari 0 - 74)

## Lampiran 5

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Satuan Pendidikan** : SDN 1 Sumberejo  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
**Kelas / Semester** : V / 2  
**Pertemuan** : Ke - 2 Pada Siklus 2  
**Alokasi Waktu**: 2 x 35 menit  
**Waktu Pelaksanaan** :

#### Standar Kompetensi

- IV. Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang tergantung di dalamnya.

#### Kompetensi Dasar

- II. Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar dengan baik, serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, menghargai teman.

#### Indikator

5. Melakukan latihan servis atas bolavoli dengan baik dan benar.
6. Melakukan test servis atas bolavoli dengan baik dan benar.
7. Menanamkan pada diri siswa sikap percaya diri, kerjasama, menghargai dan semangat.
8. Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi teknik dasar servis atas dalam permainan bolavoli yang telah di ajarkan.

#### A. Tujuan Pembelajaran

5. Siswa dapat melakukan latihan servis atas bolavoli dengan baik dan benar.
6. Siswa dapat melakukan test servis atas bolavoli dengan baik dan benar.
7. Siswa dapat tumbuh sikap sportif, percaya diri, kerjasama, kejujuran, menghargai dan semangat.
8. Siswa dapat mengidentifikasikan teknik dasar servis atas dalam permainan bolavoli yang telah di ajarkan.

#### B. Materi Pembelajaran

3. Koordinasi teknik dasar servis atas bolavoli, sikap permulaan, gerak pelaksanaan, gerak lanjutan dengan baik dan benar.
4. Test servis atas menggunakan bolavoli dengan baik dan benar.


### C. Metode Pembelajaran

8. Demonstrasi (Peragaan)
9. *Part and whole* (Bagian dan keseluruhan)
10. Inclusive (Cakupan)
11. Komando
12. Kooperatif (*Cooperative*)
13. Permainan (*Game*)
14. Saling menilai sesama teman (Resiprocal)

### D. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	KEGIATAN	WAKTU
1	<p><b>PENDAHULUAN</b></p> <p>a. Berbaris Guru mengatur siswa untuk berbaris, guru menghadap siswa dan siswa tidak dihadapkan kearah sinar matahari.</p> <p>b. Berdo'a</p> <p>c. Presensi</p> <p>d. Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Penjelasan singkat tentang materi yang akan disampaikan atau dipraktikkan.</li> <li>2) Menjajaki pengetahuan siswa tentang materi yang akan disampaikan atau dipraktikkan</li> </ol> <p>e. Pemanasan Siswa disiapkan, kemudian melakukan peregangan aktif dan <i>calastenic</i> secukupnya.</p>	<p><b>10 menit</b></p>



<p>2</p>	<p><b>BAGIAN INTI</b></p> <p>c. Peneliti dan guru (kolaborator) mengatur siswa untuk berkumpul, kemudian peneliti menjelaskan materi yang akan dipraktikkan serta mengulang sedikit mengenai materi yang sebelumnya sudah dilakukan pada pertemuan pertama di siklus pertama.</p>  <p>d. Pelaksanaan dan Observasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3) Siswa melakukan servis atas dari sikap persiapan, pelaksanaan dan gerak lanjut dari jarak 3, 6, dan 9 meter.</li> <li>4) Siswa mengoreksi gerakan teman-temannya ketika melakukan servis, seperti sikap, perkenaan tangan, dan pukulan. Setelah dirasa cukup melakukan pengulangan materi sebelumnya dilanjutkan ke materi inti pada siklus pertama pertemuan kedua, yaitu ;</li> <li>5) Penilaian produk teknik servis atas bolavoli Pelaksanaannya : <ol style="list-style-type: none"> <li>4) Siswa nomor absen 1-2 melakukan servis, 3-4 menghitung perolehan nilai, dan 5-6 mengambil bola</li> <li>5) Siswa melakukan servis atas dengan sasaran yang sudah ditentukan</li> <li>6) Siswa melakukan servis atas sebanyak 6 kali.</li> </ol> </li> </ol>	<p><b>50 menit</b></p>
<p>3</p>	<p><b>PENUTUP</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>e. Pendinginan (<i>colling down</i>)</li> <li>f. Evaluasi dan tanya jawab tentang materi/kegiatan yang baru saja dipraktikkan.</li> <li>g. Guru memberitahukan hasil tes penilaian yang telah dilakukan. Agar mereka mengetahui kemampuan servis atasnya. Dan siswa disuruh mengisi angket dan menjawab pertanyaan-pertanyaan konsep servis atas.</li> <li>h. Berdo'a</li> </ol>	<p><b>10 menit</b></p>

**E. Bahan / Alat / Sumber Belajar**

**7. Prasarana dan Sarana**

- Lapangan bolavoli
- Net
- Bola voli
- Bilah bambu
- Peluit

**8. Sumber Belajar**

- d. Buku sumber Pendidikan Jasmani dan Kesehatan untuk SD Kelas V 2019, Muhajir, Erlangga, Bandung.
- e. Olahraga Pilihan bolavoli, Drs. M. Yunus, Sb, Buku Bahan Ajar Progam DII PGSD, Yogyakarta, 1991.
- f. Buku penjasorkes SD Kelas V, buku SIMPATI SD.

**F. Penilaian**

**1. Teknik penilaian**

**a) Tes Keterampilan (Psikomotor)**

Lakukan sikap awal / teknik dasar servis atas dan unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk / prestasi)

❖ Contoh penilaian proses teknik dasar permainan bolavoli (Penilaian keterampilan kecabangan).

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	SERVIS ATAS															JML NILAI	AKHIR			
			SIKAP PERMULAAN					SIKAP PELAKSANAAN					GERAK LANJUT									
			1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ					
1.																						
2.																						

3.																				
4.																				
5.																				
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 12</b>																				

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 50$$

❖ Contoh penilaian produk/prestasi teknik dasar (servis atas) melewati net/jaring sebanyak 6 kali servis atas

PEROLEHAN NILAI		KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI
PUTERA	PUTERI		
....< 64 kali	....< 45 kali	85	Sangat baik
48 – 63 kali	33 – 44 kali	80	Baik
32 – 47 kali	20 – 32 kali	75	Sedang
16 – 31 kali	9 – 19 kali	70	Kurang
0 – 15 kali	0 – 8 kali	65	Kurang Sekali

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	PEROLEHAN NILAI	KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI	N A
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 85</b>						

$$\text{Penilaian Produk} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 50$$

❖ Contoh penilaian akhir psikomotor

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	PSIKOMOTOR		JUMLAH	NILAI AKHIR
			PROSES	PRODUK		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

$$\text{Nilai Akhir Test Psikomotor} = \frac{\text{Nilai Proses} + \text{Nilai Produk}}{2}$$

Keterangan nilai :

**1. Sikap permulaan**

- a. Nilai 4, Jika :
  - 1) Berdiri diluar garis belakang dengan salah satu kaki di depan.
  - 2) Bola di pegang pada tangan kiri/kanan setinggi kepala.
  - 3) Berat badan dikaki belakang.
  - 4) Lengan diayun kebelakang dan kebawah dengan gerakan melingkar.
- b. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan
- c. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan
- d. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan

## 2. Sikap pelaksanaan

- a. Nilai 4, Jika :
  - 1) Bola dilambungkan di depan atas lebih tinggi dari kepala.
  - 2) Perkenaan tangan terhadap bola pada telapak tangan.
  - 3) Perkenaan tangan saat memukul pada bagian tengah belakang bola.
  - 4) Diteruskan perpindahan berat badan kedepan.
- b. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan.
- c. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan.
- d. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan.

## 3. Gerak lanjut

- a. Nilai 4, Jika :
  - 1) Langkahkan kaki belakang kedepan.
  - 2) Perpindahan berat badan kedepan.
  - 3) Jatuhkan lengan pemukul kedepan bawah dengan perlahan segaris dengan gaya yang dihasilkan.
  - 4) Bergerak kedalam lapangan.
- b. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan.
- c. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan.
- d. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan.

### b) Tes Sikap (Afektif)

Dilakukan selama siswa melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani disekolah.

- ❖ Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah tersedia, setiap peserta ujian menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan. Tiap perilaku yang di cek (✓) mendapat nilai sesuai kolom nilai yang di cek.

NO	NAMA PESE RTA DIDIK	L/ P	ASPEK SIKAP YANG DINILAI																				J M L	NILAI AKHIR		
			DSPLN				SMGT				T J				PD				KS							
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ				
1.																										
2.																										
3.																										
4.																										
5.																										
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 15</b>																										

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 30\%$$

Keterangan nilai :

**1. Disiplin (DSPLN)**

- ❖ Siswa datang tepat waktu
- ❖ Berpakaian rapi (tidak acak-acakan)
- ❖ Tertib mengikuti pembelajaran

- a) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.
- b) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.

c) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**2. Semangat (SMGT)**

- ❖ Aktif mengikuti pembelajaran
- ❖ Bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran
- ❖ Tidak mudah menyerah

a) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.

b) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.

c) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**3. Tanggung jawab (TJ)**

- ❖ Memelihara peralatan yang dipakainya
- ❖ Tidak mengganggu teman
- ❖ Mengambil dan mengembalikan peralatan

a) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.

b) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.

c) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**4. Percaya diri (PD)**

- ❖ Berani mencoba
- ❖ Berani tampil
- ❖ Tidak takut salah

a) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.

b) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.

c) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**5. Kerjasama (KS)**

- ❖ Saling membantu teman



- ❖ Mau berbagi alat dengan teman
  - ❖ Mau berbagi tempat dengan teman
- a) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.  
 b) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.  
 c) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**c) Tes Pengetahuan (Kognitif)**

Penilaian pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli dengan metode resiprokal :

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	BUTIR - BUTIR PERTANYAAN																				JML	NILAI AKHIR
			SOAL NO.1				SOAL NO.2				SOAL NO.3				SOAL NO.4				SOAL NO.5					
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ		
1.																								
2.																								
3.																								
4.																								
5.																								
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 15</b>																								

$$\text{Penilaian Kognitif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 20\%$$

Keterangan nilai :

1. Nilai 1, jika siswa tidak bisa menjawab pertanyaan.
2. Nilai 2, jika siswa dapat menjawab pertanyaan tetapi kurang tepat.
3. Nilai 3, jika siswa bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

**d) Rekapitulasi Penilaian**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	ASPEK PENILAIAN			NILAI AKHIR	KRITERIA
			PSIKOMOTOR	AFEKTIF	KOGNITIF		
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \text{Psikomotor} + \text{Afektif} + \text{Kognitif}$$

Keterangan :

1. **TUNTAS** (Jika mendapat nilai 75 – 100)
2. **TIDAK TUNTAS** (Jika mendapat nilai kurang dari 0 - 7)

Lampiran 6

LEMBAR OBSERVASI PSIKOMOTOR (PROSES)

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	SERVIS ATAS															JML	NILAI PROSES								
			SIKAP PERMULAAN					SIKAP PELAKSANAAN					GERAK LANJUT														
			1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ										
1.		P																									
2.		P																									
3.		P																									
4.		P																									
5.		L																									
6.		P																									
7.		P																									
8.		L																									
9.		P																									
10.		P																									
11.		P																									
12.		P																									
13.		L																									
14.		P																									
15.		P																									
16.		L																									
17.		L																									
18.		P																									

19.		L																	
20.		P																	
21.		P																	
22.		L																	
23.		L																	
24.		L																	
25.		L																	
26.		P																	

Keterangan nilai :

**4. Sikap permulaan**

- e. Nilai 4, Jika :
  - 5) Berdiri diluar garis belakang dengan salah satu kaki di depan.
  - 6) Bola di pegang pada tangan kiri/kanan setinggi kepala.
  - 7) Berat badan dikaki belakang.
  - 8) Lengan diayun kebelakang dan kebawah dengan gerakan melingkar.
- f. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan
- g. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan
- h. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan

**5. Sikap pelaksanaan**

- e. Nilai 4, Jika :
  - 5) Bola dilambungkan di depan atas lebih tinggi dari kepala.
  - 6) Perkenaan tangan terhadap bola pada telapak tangan.
  - 7) Perkenaan tangan saat memukul pada bagian tengah belakang bola.
  - 8) Diteruskan perpindahan berat badan kedepan.
- f. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan.
- g. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan.

h. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan.

**6. Gerak lanjut**

e. Nilai 4, Jika :

5) Langkahkan kaki belakang kedepan.

6) Perpindahan berat badan kedepan.

7) Jatuhkan lengan pemukul kedepan bawah dengan perlahan segaris dengan gaya yang dihasilkan.

8) Bergerak kedalam lapangan.

f. Nilai 3 jika 3 poin yang dilakukan.

g. Nilai 2 jika 2 poin yang dilakukan.

h. Nilai 1 jika 1 poin yang dilakukan.

**LEMBAR OBSERVASI PSIKOMOTOR (PRODUK)**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	PEROLEHAN NILAI	KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI	NILAI AKHIR
1.		P				
2.		P				
3.		P				
4.		P				
5.		L				
6.		P				
7.		P				
8.		L				
9.		P				
10.		P				
11.		P				
12.		P				

13.		L				
14.		P				
15.		P				
16.		L				
17.		L				
18.		P				
19.		L				
20.		P				
21.		P				
22.		L				
23.		L				
24.		L				
25.		L				
26.		P				

Keterangan nilai :

PEROLEHAN NILAI		KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI
PUTERA	PUTERI		
....< 64 kali	....< 45 kali	85	Sangat baik
48 – 63 kali	33 – 44 kali	80	Baik
32 – 47 kali	20 – 32 kali	75	Sedang
16 – 31 kali	9 – 19 kali	70	Kurang
0 – 15 kali	0 – 8 kali	65	Kurang Sekali

$$\text{Penilaian Produk} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 50$$

### LEMBAR OBSERVASI AFEKTIF

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	ASPEK SIKAP YANG DINILAI																				JML	NA			
			DSPLN				SMGT				T J				PD				KS								
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ					
1.	Carolina	P																									
2.	Ni Nyoman A W	P																									
3.	Ni Putu Ayu W	P																									
4.	Olga Diana F	P																									
5.	Reynart G G	L																									
6.	Sekar Arum S	P																									
7.	Vicia Evodia	P																									
8.	Adi Bintang R	L																									
9.	Kusuma W Z P	P																									
10.	Meisa Amanda	P																									
11.	Andani M S	P																									
12.	Anggita Diah Y	P																									
13.	Dimas Dwi O	L																									
14.	Aprilia W A	P																									
15.	Diah A P	P																									
16.	Rahmat F S	L																									
17.	Aditya P	L																									
18.	Dian R	P																									
19.	Putut K M	L																									
20.	Reni R F D	P																									
21.	Resa M A P	P																									
22.	Rizal Ainun N	L																									
23.	Wahid Ibnu N	L																									

24.	Ardana Nur H	L																						
25.	Bimo B	L																						
26.	Ratih K	P																						

Keterangan nilai :

**6. Disiplin (DSPLN)**

- ❖ Siswa datang tepat waktu
  - ❖ Berpakaian rapi (tidak acak-acakan)
  - ❖ Tertib mengikuti pembelajaran
- d) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.
- e) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.
- f) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**7. Semangat (SMGT)**

- ❖ Aktif mengikuti pembelajaran
  - ❖ Bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran
  - ❖ Tidak mudah menyerah
- d) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.
- e) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.
- f) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**8. Tanggung jawab (TJ)**

- ❖ Memelihara peralatan yang dipakainya
  - ❖ Tidak mengganggu teman
  - ❖ Mengambil dan mengembalikan peralatan
- d) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.
- e) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.
- f) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.



**9. Percaya diri (PD)**

- ❖ Berani mencoba
  - ❖ Berani tampil
  - ❖ Tidak takut salah
- d) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.  
 e) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.  
 f) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**10. Kerjasama (KS)**

- ❖ Saling membantu teman
  - ❖ Mau berbagi alat dengan teman
  - ❖ Mau berbagi tempat dengan teman
- d) Nilai 1, jika hanya 1 poin yang dilakukan.  
 e) Nilai 2, jika hanya 2 poin yang dilakukan.  
 f) Nilai 3, jika semua poin dilakukan.

**LEMBAR OBSERVASI KOGNITIF**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	BUTIR - BUTIR PERTANYAAN																				JML	NA
			SOAL NO.1				SOAL NO.2				SOAL NO.3				SOAL NO.4				SOAL NO.5					
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ		
1.		P																						
2.		P																						
3.		P																						
4.		P																						
5.		L																						
6.		P																						
7.		P																						
8.		L																						

9.	P																					
10.	P																					
11.	P																					
12.	P																					
13.	L																					
14.	P																					
15.	P																					
16.	L																					
17.	L																					
18.	P																					
19.	L																					
20.	P																					
21.	P																					
22.	L																					
23.	L																					
24.	L																					
25.	L																					
26.	P																					

Keterangan nilai :

4. Nilai 1, jika siswa tidak bisa menjawab pertanyaan.
5. Nilai 2, jika siswa dapat menjawab pertanyaan tetapi kurang tepat.
6. Nilai 3, jika siswa bisa menjawab pertanyaan dengan benar

**Lampiran 7**

---

**SOAL TES KOGNITIF PRA TINDAKAN  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
**Hari / Tanggal** :  
**Waktu** :

**PETUNJUK UMUM**

1. Isikan identitas anda kedalam lembar jawaban yang tersedia.
2. Jumlah soal sebanyak 5 (Lima).
3. Periksa dan bacalah soal-soal sebelum menjawabnya.
4. Laporkan kepada pengawas apabila terdapat lembar soal yang kurang jelas, rusak, atau kurang lengkap.
5. Periksalah pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas.

Nama :  
No. Absen :  
Jenis Kelamin : L / P

***Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!***

1. Sebutkan macam – macam teknik dasar dalam permainan bolavoli !  
*Jawab:*.....  
.....
2. Jelaskan yang dimaksud dengan servis bola voli !

*Jawab:*.....

3. Sebutkan macam – macam servis bolavoli !

*Jawab:*.....

4. Sebutkan kesalahan dalam melakukan servis atas bolavoli !

*Jawab:*.....

5. Jabarkan cara melakukan servis atas menurut anda !

*Jawab:*.....

.....

## Lampiran 8

---

### SOAL TES KOGNITIF SIKLUS I TAHUN PELAJARAN 2019/2020

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
**Hari / Tanggal** :  
**Waktu** :

#### PETUNJUK UMUM

1. Isikan identitas anda kedalam lembar jawaban yang tersedia.
2. Jumlah soal sebanyak 5 (Lima).
3. Periksa dan bacalah soal-soal sebelum menjawabnya.
4. Laporkan kepada pengawas apabila terdapat lembar soal yang kurang jelas, rusak, atau kurang lengkap.
5. Periksalah pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas.

Nama :  
No. Absen :  
Jenis Kelamin : L / P

#### *Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!*

1. Sebutkan macam – macam teknik dasar dalam permainan bolavoli !  
*Jawab:*.....  
.....
2. Jelaskan yang dimaksud dengan servis bola voli !

*Jawab:*.....

3. Sebutkan macam – macam servis bolavoli !

*Jawab:*.....

4. Sebutkan kesalahan dalam melakukan servis atas bolavoli !

*Jawab:*.....

5. Jabarkan cara melakukan servis atas menurut anda !

*Jawab:*.....

.....

## Lampiran 9

---

### SOAL TES KOGNITIF SIKLUS II TAHUN PELAJARAN 2019/2020

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
**Hari / Tanggal** :  
**Waktu** :

#### PETUNJUK UMUM

1. Isikan identitas anda kedalam lembar jawaban yang tersedia.
2. Jumlah soal sebanyak 5 (Lima).
3. Periksa dan bacalah soal-soal sebelum menjawabnya.
4. Laporkan kepada pengawas apabila terdapat lembar soal yang kurang jelas, rusak, atau kurang lengkap.
5. Periksalah pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas.

Nama :  
No. Absen :  
Jenis Kelamin : L / P

#### *Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!*

1. Bagaimanakah tahap persiapan dalam servis atas bolavoli ?  
*Jawab:*.....  
.....
2. Bagaimanakah tahap pelaksanaan dalam servis atas bolavoli ?

*Jawab:*.....  
.....

3. Bagaimanakah gerak lanjut dalam servis atas bolavoli ?

*Jawab:*.....  
.....

4. Sebutkan 4 (empat) kesalahan- kesalahan yang sering terjadi saat melakukan servis atas bolavoli !

*Jawab:*.....  
.....

5. Sebutkan teknik permainan bolavoli tanpa bola !

*Jawab:*.....  
.....



Lampiran 10

Tabel. Nilai Test Psikomotor (Proses) Servis Atas Bolavoli Pada Pra Tindakan

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	SERVIS ATAS															JML	NILAI PROSES
			SIKAP PERMULAAN					SIKAP PELAKSANAAN					GERAK LANJUT						
			1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ		
1.		P	√				1	√				1	√				1	3	13
2.		P	√				1	√				1	√				1	3	13
3.		P		√			2	√				1	√				1	4	17
4.		P		√			2	√				1	√				1	4	17
5.		L			√		3		√			2		√			2	7	29
6.		P		√			2	√				1		√			2	5	21
7.		P	√				1		√			2		√			2	5	21
8.		L			√		3		√			2		√			2	7	29
9.		P		√			2		√			2		√			2	6	25
10.		P		√			2		√			2		√			2	6	25
11.		P		√			2		V			2		√			2	6	25
12.		P		√			2			√		3		√			2	7	29
13.		L			√		3			√		3		√			2	8	33
14.		P		√			2	√				1		√			2	5	21
15.		P			√		3		√			2		√			2	7	29
16.		L			√		3			√		3	√				1	7	29
17.		L			√		3			√		3		√			2	8	33
18.		P		√			2	√				1		√			2	5	21
19.		L		√			2		√			2	√				1	5	21
20.		P	√				1	√				1		√			2	4	17
21.		P		√			2			√		3		√			2	7	29

22.		L	√			1		√		2		√		2	5	21
23.		L		√		2		√		2		√		2	6	25
24.		L			√	3		√		2		√		2	7	29
25.		L		√		2	√			1		√		2	5	21
26.		P		√		2		√		2	√			1	5	21

**Tabel. Nilai Test Psikomotor (Produk) Servis Atas Bolavoli Pada Pra Tindakan**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	PEROLEHAN NILAI	KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI	NILAI AKHIR
1.		P	13	70	KURANG	41
2.		P	0	65	KURANG SEKALI	38
3.		P	3	65	KURANG SEKALI	38
4.		P	16	70	KURANG	41
5.		L	5	65	KURANG SEKALI	38
6.		P	0	65	KURANG SEKALI	38
7.		P	8	65	KURANG SEKALI	38
8.		L	7	65	KURANG SEKALI	38
9.		P	11	70	KURANG	41
10.		P	7	65	KURANG SEKALI	38
11.		P	9	70	KURANG	41
12.		P	5	65	KURANG SEKALI	38
13.		L	15	65	KURANG SEKALI	38
14.		P	0	65	KURANG SEKALI	38
15.		P	8	65	KURANG SEKALI	38
16.		L	9	65	KURANG SEKALI	38
17.		L	20	70	KURANG	41

18.		P	0	65	KURANG SEKALI	38
19.		L	16	70	KURANG	41
20.		P	0	65	KURANG SEKALI	38
21.		P	5	65	KURANG SEKALI	38
22.		L	0	65	KURANG SEKALI	38
23.		L	12	65	KURANG SEKALI	38
24.		L	5	65	KURANG SEKALI	38
25.		L	14	65	KURANG SEKALI	38
26.		P	0	65	KURANG SEKALI	38

**Tabel. Nilai Akhir Test Psikomotor Pada Pra Tindakan**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	NILAI PROSES	NILAI PRODUK	NILAI AKHIR
1.		P	13	41	27
2.		P	13	38	26
3.		P	17	38	28
4.		P	17	41	29
5.		L	29	38	34
6.		P	21	38	30
7.		P	21	38	30
8.		L	29	38	34
9.		P	25	41	33
10.		P	25	38	32
11.		P	25	41	33
12.		P	29	38	34
13.		L	33	38	36

14.		P	21	38	30
15.		P	29	38	34
16.		L	29	38	34
17.		L	33	41	37
18.		P	21	38	30
19.		L	21	41	31
20.		P	17	38	28
21.		P	29	38	34
22.		L	21	38	30
23.		L	25	38	32
24.		L	29	38	34
25.		L	21	38	30
26.		P	21	38	30

**Tabel. Lembar Observasi Afektif (Sikap) Pada Pra Tindakan**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	ASPEK SIKAP YANG DINILAI																				JML	NA
			DSPLN				SMGT				T J				PD				KS					
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ		
1.		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
2.		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
3.		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
4.		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
5.		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
6.		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
7.		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
8.		L		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	2

9.		P		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	2
10.		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
11.		P		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	2
12.		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
13.		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
14.		P		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	2
15.		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
16.		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
17.		L		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	2
18.		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
19.		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
20.		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
21.		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
22.		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
23.		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
24.		L		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	2
25.		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	2
26.		P			√	3			√	3		√		2		√		2		√		2	12	2

**Tabel. Lembar Observasi Test Kognitif (Pengetahuan ) Pada Pra Tindakan**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	BUTIR - BUTIR PERTANYAAN																				JML
			SOAL NO.1				SOAL NO.2				SOAL NO.3				SOAL NO.4				SOAL NO.5				
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	
1.		P		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12
2.		P			√	3			√	3		√		2		√		2		√		2	12
3.		P		√		2			√	3		√		2		√		2	√			1	10
4.		P		√		2		√		2		√		2		√		2			√	3	11
5.		L		√		2			√	3			√	3		√		2		√		2	12
6.		P			√	3		√		2	√			1		√		2			√	3	11
7.		P		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12
8.		L			√	3			√	3		√		2		√		2			√	3	13
9.		P		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12
10.		P			√	3			√	3		√		2		√		2		√		2	12
11.		P			√	3		√		2			√	3		√		2		√		2	12
12.		P			√	3		√		2		√		2		√		2		√		2	11
13.		L			√	3			√	3		√		2		√		2				2	12
14.		P		√		2			√	3		√		2		√		2		√		2	11
15.		P			√	3		√		2		√		2		√		2		√		2	11
16.		L			√	3			√	3		√		2		√		2		√		2	12
17.		L			√	3			√	3		√		2		√		2		√		2	12
18.		P			√	3		√		2			√	3		√		2		√		2	12

19.		L		√		2		√		2		√		2		√		3		√		2	11	1
20.		P			√	3		√		2		√		2		√		2		√		2	11	1
21.		P			√	3			√	3		√		2		√		2		√		2	12	1
22.		L		√		2		√		2		√		2	√			1	√			1	8	1
23.		L		√		2		√		2		√		2		√		2	√			1	9	1
24.		L		√		2		√		2		√		2		√		2			√	3	11	1
25.		L		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	1
26.		P			√	3			√	3		√		2		√		2		√		2	12	1

**Tabel. Rekapitulasi Penilaian Pada Pra Tindakan**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	ASPEK PENILAIAN			NILAI AKHIR	KRITERIA
			PSIKOMOTOR	AFEKTIF	KOGNITIF		
1.		P	27	26	16	69	TIDAK TUNTAS
2.		P	26	26	16	68	TIDAK TUNTAS
3.		P	28	26	13	67	TIDAK TUNTAS
4.		P	29	26	15	70	TIDAK TUNTAS
5.		L	34	26	16	76	TUNTAS
6.		P	30	26	15	71	TIDAK TUNTAS
7.		P	30	26	16	72	TIDAK TUNTAS
8.		L	34	24	17	75	TUNTAS
9.		P	33	24	16	73	TIDAK TUNTAS
10.		P	32	26	16	74	TIDAK TUNTAS

11.		P	33	24	16	73	TIDAK TUNTAS
12.		P	34	26	15	75	TUNTAS
13.		L	36	26	16	78	TUNTAS
14.		P	30	24	15	69	TIDAK TUNTAS
15.		P	34	26	15	75	TUNTAS
16.		L	34	26	16	76	TUNTAS
17.		L	37	24	16	77	TUNTAS
18.		P	30	26	16	72	TIDAK TUNTAS
19.		L	31	26	15	72	TIDAK TUNTAS
20.		P	28	26	15	69	TIDAK TUNTAS
21.		P	34	26	16	76	TUNTAS
22.		L	30	26	11	67	TIDAK TUNTAS
23.		L	32	26	12	70	TIDAK TUNTAS
24.		L	34	26	15	75	TUNTAS
25.		L	30	26	16	72	TIDAK TUNTAS
26.		P	30	24	16	70	TIDAK TUNTAS
<b>NILAI RATA-RATA</b>			<b>32</b>	<b>25</b>	<b>15</b>	<b>72</b>	
<b>JUMLAH KETUNTASAN</b>							<b>13</b>
<b>PROSENTASE</b>							<b>30%</b>



Lampiran 11

Tabel. Nilai Test Psikomotor (Proses) Servis Atas menggunakan bola *cork ball* Bolavoli Pada Siklus I

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	SERVIS ATAS															JML	NILAI PROSES
			SIKAP PERMULAAN					SIKAP PELAKSANAAN					GERAK LANJUT						
			1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ		
1		P		√			2	√				1	√				1	4	17
2		P	√				1		√			2	√				1	4	17
3		P		√			2		√			2		√			2	6	25
4		P			√		3	√				1	√				1	5	21
5		L		√			2			√		3			√		3	8	33
6		P		√			2		√			2		√			2	6	25
7		P			√		3			√		3			√		3	9	38
8		L			√		3			√		3		√			2	8	33
9		P			√		3		√			2		√			2	7	29
10		P		√			2		√			2		√			2	6	25
11		P			√		3			√		3		√			2	8	33
12		P				√	4			√		3		√			2	9	38
13		L			√		3			√		3			√		3	9	38
14		P		√			2		√			2		√			2	6	25
15		P			√		3			√		3		√			2	8	33
16		L			√		3			√		3		√			2	8	33
17		L			√		3			√		3			√		3	9	38
18		P		√			2		√			2		√			2	6	25
19		L			√		3		√			2	√				1	6	25
20		P		√			2	√				1		√			2	5	21

21		P		√		3		√		3		√		2	8	33
22		L		√		3		√		2		√		2	7	29
23		L			√	4		√		2			√	3	9	38
24		L		√		3		√		2			√	3	8	33
25		L			√	4			√	3		√		2	9	38
26		P		√		3		√		2	√			1	6	25

**Tabel. Nilai Test Psikomotor (Produk) Servis Atas Bolavoli menggunakan bola *cork ball* Pada Siklus I**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	PEROLEHAN NILAI	KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI	NILAI AKHIR
1		P	20	75	SEDANG	44
2		P	7	65	KURANG SEKALI	38
3		P	0	65	KURANG SEKALI	38
4		P	19	70	KURANG	41
5		L	18	70	KURANG	41
6		P	0	65	KURANG SEKALI	38
7		P	15	70	KURANG	41
8		L	15	65	KURANG SEKALI	38
9		P	20	75	SEDANG	44
10		P	8	65	KURANG SEKALI	38
11		P	17	70	KURANG	41
12		P	5	65	KURANG SEKALI	38
13		L	12	65	KURANG SEKALI	38
14		P	4	65	KURANG SEKALI	38
15		P	11	70	KURANG	41

16		L	5	65	KURANG SEKALI	38
17		L	20	70	KURANG	41
18		P	0	65	KURANG SEKALI	38
19		L	20	70	KURANG	41
20		P	0	65	KURANG SEKALI	38
21		P	5	65	KURANG SEKALI	38
22		L	0	65	KURANG SEKALI	38
23		L	15	65	KURANG SEKALI	38
24		L	5	65	KURANG SEKALI	38
25		L	15	65	KURANG SEKALI	38
26		P	0	65	KURANG SEKALI	38

**Tabel. Nilai Akhir Test Psikomotor Pada Siklus I menggunakan bola *cork ball***

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	NILAI PROSES	NILAI PRODUK	NILAI AKHIR
1		P	17	44	31
2		P	17	38	28
3		P	25	38	32
4		P	21	41	31
5		L	33	41	37
6		P	25	38	32
7		P	38	41	39
8		L	33	38	36
9		P	29	44	37
10		P	25	38	32
11		P	33	41	37
12		P	38	38	38
13		L	38	38	38
14		P	25	38	32
15		P	33	41	37
16		L	33	38	36
17		L	38	41	39
18		P	25	38	32
19		L	25	41	33
20		P	21	38	30
21		P	33	38	36
22		L	29	38	34
23		L	38	38	38

24		L	33	38	36
25		L	38	38	38
26		P	25	38	32

**Tabel. Lembar Observasi Afektif (Sikap) Pada Siklus I menggunakan bola *cork ball***

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	ASPEK SIKAP YANG DINILAI																				JML	NA
			DSPLN				SMGT				T J				PD				KS					
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ		
1		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
2		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
3		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
4		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
5		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
6		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
7		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
8		L		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	24
9		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
10		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
11		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
12		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
13		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
14		P		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	24
15		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
16		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
17		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
18		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
19		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26

20		P		√	3		√	3		√	3		2		√	3		√	2	13	26
21		P		√	3		√	3		√	3		2		√	3		√	2	13	26
22		L		√	3		√	3		√	3		2		√	3		√	2	13	26
23		L		√	3		√	3		√	3		2		√	3		√	2	13	26
24		L		√	3		√	3		√	3		2		√	3		√	2	13	26
25		L		√	3		√	3		√	3		2		√	3		√	2	13	26
26		P		√	3		√	3		√	3		2	√		2		√	2	12	24

Tabel. Lembar Observasi Test Kognitif (Pengetahuan ) Pada Siklus I menggunakan bola *cork ball*

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	BUTIR - BUTIR PERTANYAAN																				JML	NA
			SOAL NO.1				SOAL NO.2				SOAL NO.3				SOAL NO.4				SOAL NO.5					
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ		
1		P		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	16
2		P			√	3			√	3		√		2		√		2		√		2	12	16
3		P		√		2			√	3		√		2		√		2	√			1	10	13
4		P		√		2		√		2		√		2		√		2			√	3	11	15
5		L		√		2			√	3			√	3		√		2		√		2	12	16
6		P			√	3		√		2	√			1		√		2			√	3	11	15
7		P		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	16
8		L			√	3			√	3		√		2		√		2			√	3	13	17
9		P		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	16
10		P			√	3			√	3		√		2		√		2			√	3	13	17
11		P			√	3		√		2			√	3		√		2		√		2	12	16
12		P			√	3		√		2		√		2		√		2		√		2	11	15
13		L			√	3			√	3		√		2		√		2				2	12	16
14		P		√		2			√	3		√		2		√		2		√		2	11	15

15		P		√	3		√	3		√	2		√	2		√	2		2	12	16
16		L		√	3		√	3		√	2		√	2		√	2		2	12	16
17		L		√	3		√	3		√	2		√	2		√	2		2	12	16
18		P		√	3		√	2		√	3		√	2		√	2		2	12	16
19		L		√	2		√	2		√	2		√	3		√	2		2	11	15
20		P		√	3		√	2		√	2		√	2		√	2		2	11	15
21		P		√	3		√	3		√	2		√	2		√	2		2	12	16
22		L		√	2		√	2		√	2		√	1		√	1		1	8	11
23		L		√	2		√	3		√	2		√	2		√	1		1	10	13
24		L		√	2		√	2		√	2		√	2		√	3		3	11	15
25		L		√	2		√	3		√	2		√	3		√	2		2	12	16
26		P		√	3		√	3		√	2		√	2		√	2		2	12	16

**Tabel. Rekapitulasi Penilaian Pada Siklus I menggunakan bola *cork ball***

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	ASPEK PENILAIAN			NILAI AKHIR	KRITERIA
			PSIKOMOTOR	AFEKTIF	KOGNITIF		
1		P	31	26	16	73	TIDAK TUNTAS
2		P	28	26	16	70	TIDAK TUNTAS
3		P	32	26	13	71	TIDAK TUNTAS
4		P	31	26	15	72	TIDAK TUNTAS
5		L	37	26	16	79	TUNTAS
6		P	32	26	15	73	TIDAK TUNTAS
7		P	39	26	16	81	TUNTAS
8		L	36	24	17	77	TUNTAS
9		P	37	26	16	79	TUNTAS

10		P	32	26	17	75	TUNTAS
11		P	37	26	16	79	TUNTAS
12		P	38	26	15	79	TUNTAS
13		L	38	26	16	80	TUNTAS
14		P	32	24	15	71	TIDAK TUNTAS
15		P	37	26	16	79	TUNTAS
16		L	36	26	16	78	TUNTAS
17		L	39	26	16	81	TUNTAS
18		P	32	26	16	74	TIDAK TUNTAS
19		L	33	26	15	74	TIDAK TUNTAS
20		P	30	26	15	71	TIDAK TUNTAS
21		P	36	26	16	78	TUNTAS
22		L	34	26	11	71	TIDAK TUNTAS
23		L	38	26	13	77	TUNTAS
24		L	36	26	15	77	TUNTAS
25		L	38	26	16	80	TUNTAS
26		P	32	24	16	72	TIDAK TUNTAS
<b>NILAI RATA-RATA</b>			<b>35</b>	<b>26</b>	<b>15</b>	<b>76</b>	
<b>JUMLAH KETUNTASAN</b>							<b>22</b>
<b>PROSENTASE</b>							<b>64%</b>



Lampiran 12

Tabel. Nilai Test Psikomotor (Proses) Servis Atas Bolavoli Pada Siklus II menggunakan bola *cork ball*

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	SERVIS ATAS															JML	NILAI PROSES
			SIKAP PERMULAAN					SIKAP PELAKSANAAN					GERAK LANJUT						
			1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ		
1		P			√		3			√		3			√		3	9	38
2		P		√			2		√			2	√				1	5	21
3		P		√			2			√		3		√			2	7	29
4		P			√		3		√			2	√				1	6	25
5		L				√	4			√		3			√		3	10	42
6		P		√			2		√			2		√			2	6	25
7		P		√			2				√	4			√		3	9	38
8		L			√		3			√		3		√			2	8	33
9		P			√		3		√			2		√			2	7	29
10		P		√			2		√			2		√			2	6	25
11		P			√		3			√		3		√			2	8	33
12		P				√	4			√		3		√			2	9	38
13		L			√		3			√		3			√		3	9	38
14		P		√			2		√			2		√			2	6	25
15		P			√		3			√		3		√			2	8	33
16		L			√		3			√		3		√			2	8	33
17		L			√		3			√		3			√		3	9	38
18		P			√		3			√		3		√			2	8	33
19		L			√		3		√			2	√				1	6	25
20		P		√			2	√				1		√			2	5	21

21		P		√		3		√		3		√		2	8	33
22		L		√		3		√		2		√		2	7	29
23		L			√	4		√		2			√	3	9	38
24		L		√		3		√		2			√	3	8	33
25		L			√	4			√	3		√		2	9	38
26		P		√		3		√		2	√			1	6	25

**Tabel. Nilai Test Psikomotor (Produk) Servis Atas Bolavoli Pada Siklus II menggunakan bola *cork ball***

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	PEROLEHAN NILAI	KRITERIA PENGSEKORAN	KLASIFIKASI NILAI	NILAI AKHIR
1		P	23	75	SEDANG	44
2		P	14	70	KURANG	41
3		P	5	65	KURANG SEKALI	38
4		P	21	75	SEDANG	44
5		L	11	65	KURANG SEKALI	38
6		P	1	65	KURANG SEKALI	38
7		P	17	70	KURANG	41
8		L	13	65	KURANG SEKALI	38
9		P	20	75	SEDANG	44
10		P	15	70	KURANG	41
11		P	20	75	SEDANG	44
12		P	7	65	KURANG SEKALI	38
13		L	19	70	KURANG	41
14		P	5	65	KURANG SEKALI	38
15		P	13	70	KURANG	41
16		L	8	65	KURANG SEKALI	38

17		L	20	70	KURANG	41
18		P	22	75	SEDANG	44
19		L	20	70	KURANG	41
20		P	0	65	KURANG SEKALI	38
21		P	5	65	KURANG SEKALI	38
22		L	0	65	KURANG SEKALI	38
23		L	15	65	KURANG SEKALI	38
24		L	5	65	KURANG SEKALI	38
25		L	15	65	KURANG SEKALI	38
26		P	0	65	KURANG SEKALI	38

**Tabel. Nilai Akhir Test Psikomotor Pada Siklus II menggunakan bola *cork ball***

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	NILAI PROSES	NILAI PRODUK	NILAI AKHIR
1		P	38	44	41
2		P	21	41	31
3		P	29	38	34
4		P	25	44	35
5		L	42	38	40
6		P	25	38	32
7		P	38	41	40
8		L	33	38	36
9		P	29	44	37
10		P	25	41	33
11		P	33	44	39
12		P	38	38	38

13		L	38	41	39
14		P	25	38	32
15		P	33	41	37
16		L	33	38	36
17		L	38	41	39
18		P	33	44	39
19		L	25	41	33
20		P	21	38	30
21		P	33	38	36
22		L	29	38	34
23		L	38	38	38
24		L	33	38	36
25		L	38	38	38

Tabel. Lembar Observasi Afektif (Sikap) Pada Siklus II menggunakan bola *cork ball*

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	ASPEK SIKAP YANG DINILAI																				JML	NA
			DSPLN				SMGT				T J				PD				KS					
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ		
1		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
2		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
3		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
4		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
5		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
6		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
7		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
8		L		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	24
9		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
10		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
11		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
12		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
13		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
14		P		√		2			√	3		√		2			√	3		√		2	12	24
15		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
16		L			√	3			√	3			√	3			√	3		√		2	14	28
17		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
18		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
19		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
20		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
21		P			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
22		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
23		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26

24		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
25		L			√	3			√	3		√		2			√	3		√		2	13	26
26		P			√	3			√	3		√		2		√		2		√		2	12	24

**Tabel. Lembar Observasi Test Kognitif (Pengetahuan ) Pada Siklus II menggunakan bola *cork ball***

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	BUTIR - BUTIR PERTANYAAN																				JML	NA			
			SOAL NO.1				SOAL NO.2				SOAL NO.3				SOAL NO.4				SOAL NO.5								
			1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ					
1		P		√		2			√	3			√		2			√	3		√		2	12	16		
2		P			√	3			√	3			√		2			√		2		√		2	12	16	
3		P			√	3			√	3			√		2			√		2		√		3	13	17	
4		P		√		2			√		2			√		2			√		2			√	3	11	15
5		L		√		2			√	3				√	3			√		2		√		2	12	16	
6		P			√	3			√	2		√		1				√	3			√	3	12	16		
7		P		√		2			√	3			√		2			√	3		√		2	12	16		
8		L			√	3			√	3			√		2			√	3			√	3	14	19		
9		P			√	3			√	3			√		2			√	3		√		2	13	17		
10		P			√	3			√	3				√	3			√		2		√		2	13	17	
11		P			√	3			√	2				√	3			√		2		√		2	12	16	
12		P			√	3			√	2			√		2			√	3		√		2	12	16		
13		L			√	3			√	3			√		2			√	2				2	12	16		
14		P		√		2			√	3			√		2			√	2			√	3	12	16		
15		P			√	3			√	3			√		2			√	2			√	3	13	17		
16		L			√	3			√	3			√		2			√	2		√		2	12	16		
17		L			√	3			√	3			√		2			√	3		√		2	13	17		
18		P			√	3			√	2				√	3			√	2		√		2	12	16		
19		L		√		2			√	2			√		2			√	3		√		2	11	15		

20		P		√	3		√		2		√		2		√		2		√	3	12	16	
21		P		√	3		√		3		√		3		√		2		√		2	13	17
22		L		√	2		√		2		√		2		√		2		√		2	10	13
23		L		√	3		√		3		√		2		√		2		√		1	11	15
24		L		√	2		√		2		√		2		√		2		√		3	11	15
25		L		√	2		√		3		√		2		√		3		√		2	12	16
26		P		√	3		√		3		√		2		√		2		√		2	12	16

**Tabel. Rekapitulasi Penilaian Pada Siklus II menggunakan bola *cork ball***

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	ASPEK PENILAIAN			NILAI AKHIR	KRITERIA
			PSIKOMOTOR	AFEKTIF	KOGNITIF		
1	Carolina	P	41	26	16	83	TUNTAS
2	Ni Nyoman Ayu A W	P	31	26	16	73	TIDAK TUNTAS
3	Ni Putu Ayu A W	P	34	26	17	77	TUNTAS
4	Olga Diana Feba	P	35	26	15	76	TUNTAS
5	Reynart Gusty G	L	40	26	16	82	TUNTAS
6	Sekar Arum S	P	32	26	16	74	TIDAK TUNTAS
7	Vicia Evodia	P	40	26	16	82	TUNTAS
8	Adi Bintang Risamtyo	L	36	24	19	79	TUNTAS
9	Kusuma Wardani Z P	P	37	26	17	80	TUNTAS
10	Meisa Amanda	P	33	26	17	76	TUNTAS
11	Andani Maya Sari	P	39	26	16	81	TUNTAS
12	Anggita Diah Yaniarti	P	38	26	16	80	TUNTAS
13	Dimas Dwi Oktavianto	L	39	26	16	81	TUNTAS
14	Aprilia Winda Artanti	P	32	24	16	72	TIDAK TUNTAS

15	Diah Amalia P	P	37	26	17	80	TUNTAS
16	Rahmat Fajri Sauki	L	36	28	16	80	TUNTAS
17	Aditya Pradana	L	39	26	17	82	TUNTAS
18	Dian Respati	P	39	26	16	81	TUNTAS
19	Putut Kholid Mawardi	L	33	26	15	74	TIDAK TUNTAS
20	Reni Rahmawati F D	P	30	26	16	72	TIDAK TUNTAS
21	Resa Melinda Ayu P	P	36	26	17	79	TUNTAS
22	Rizal Ainun Najib	L	34	26	13	73	TIDAK TUNTAS
23	Wahid Ibnu Nugroho	L	38	26	15	79	TUNTAS
24	Ardana Nur Huda	L	36	26	15	77	TUNTAS
25	Bimo Bagaskoro	L	38	26	16	80	TUNTAS
26	Ratih Kumalasari	P	32	24	16	72	TIDAK TUNTAS
<b>NILAI RATA-RATA</b>			<b>37</b>	<b>26</b>	<b>16</b>	<b>78</b>	
<b>JUMLAH KETUNTASAN</b>							<b>22</b>
<b>PROSENTASE</b>							<b>84%</b>



### LAMPIRAN 13. DOKUMENTASI PENELITIAN











