



**PEMBELAJARAN SERVICE DAN PASSING BAWAH  
MELALUI MEDIA BERMAIN KASVOL BAGI  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR  
NEGERI KEDUNGBOKOR 01  
KECAMATAN LARANGAN  
KABUPATEN BREBES  
TAHUN 2013**

**SKRIPSI**

Disusun dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**EKO PRASETYO**

**6101911165**

**PENDIDIKAN JASMANI DAN ILMU KEOLAHRAGAAN  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2013**

## SARI

**EKO PRASETYO. 2013.** Pembelajaran *Service* Dan *Passing* Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Media Bermain Kasvol Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kecamatan Larangan Kabupateb Brebes Tahun 2013. Skripsi, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing I : Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes., Dosen Pembimbing II : Andri Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd.

### **Kata Kunci : Servis dan Passing, Bola Voli, Media Bermain Kasvol**

Media pembelajaran yang monoton mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Penerapan media pendekatan bermain kasvol diharapkan siswa mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar *service* dan *passing* bawah siswa kelas IV SD Negeri Kedungbokor 01 Kec. Larangan Kab. Brebes Tahun 2013 setelah mengikuti pembelajaran melalui media bermain kasvol. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus meliputi: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kec. Larangan Kab. Brebes, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 18 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi (pengamatan) dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis data yaitu: berupa data kuantitatif (hasil tes, presentasi tugas, dan lain-lain) atau data kualitatif yang menggambarkan keaktifan siswa, antusias siswa dan lain-lain.

Hasil siklus I menunjukkan bahwa sebanyak 50% siswa memiliki hasil belajar yang tinggi, dan 50% siswa memiliki hasil belajar yang sedang. Hasil yang diperoleh belum memenuhi criteria minimal yang ditetapkan yaitu hasil belajar siswa  $\geq 75\%$ , sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Hasil siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 83% siswa memiliki hasil belajar yang sangat tinggi, dan 17% siswa yang memiliki hasil belajar yang sedang. Hasil yang diperoleh sudah sudah memenuhi criteria minimal yang ditetapkan yaitu  $\geq 75\%$ . Hasil penilaian peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan Siklus II diketahui terjadi peningkatan yang sangat tinggi dari 50% menjadi 83%.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermain kasvol dapat meningkatkan hasil belajar *service* dan *passing* bawah siswa kelas IV SD Negeri Kedungbokor 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes Tahun 2013. Dari hasil penelitian ini diharapkan bagi guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar untuk dapat menerapkan media pembelajaran bermain kasvol pada siswa dapat sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari hasil karya tulis orang lain, baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2013

**Eko Prasetyo**  
NIM 6101911165

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Eko Prasetyo NIM 6101911165 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul “Pembelajaran Service Dan Passing Bawah Melalui Media Bermain Kasvol Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes Tahun 2013” telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari jum’at, tanggal 26 Juli 2013.

### Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

**Drs. Harry Pramono, M.Si**  
NIP.19591019 198503 1 001

**Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd**  
NIP. 19610903 198803 1 002

### Dewan Penguji

1. **Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd** (Ketua ) \_\_\_\_\_  
NIP. 19620425 198601 1 001
2. **Dra. Endang Sri Hanani, M. Kes** (Anggota) \_\_\_\_\_  
NIP. 19590603 198403 2 001
3. **Andry Akhiruyanto, S. Pd, M. Pd** (Anggota) \_\_\_\_\_  
NIP. 19810129 200312 1 001

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi pada:

Hari :

Tanggal :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dra. Endang Sri Hanani, M. Kes  
M. Pd**

NIP. 19590603 198403 2 001

**Andry Akhiruyanto, S. Pd,**

NIP. 19810129 200312 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan PJKR

**Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd**

NIP. 19610903 198803 1 002

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

- ❖ Aku lihat Aku tahu, Aku dengar Aku ingat, Aku berusaha, Aku Bisa
- ❖ Seorang sahabat selalu ada dalam suka maupun duka
- ❖ Cinta dan kasih sayang yang tulus memberikan keindahan hidup
- ❖ Hiasi hidup ini dengan ilmu dan prestasi

### **PERSEMBAHAN**

1. Bapak dan ibu yang selalu mendo'akan dan mendukung penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Seseorang yang selalu saya sayangi, yang selalu memberi do'a dan support.
3. Teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung saya.
4. Almamater FIK Universitas Negeri Semarang.

## **KATA PENGANTAR**

### **Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayahNya. Sholawat serta salam semoga selalu dilimpahkan kepada Rosulullah SAW, keluarga beliau, para sahabat dan orang – orang shalih hingga akhir zaman sehingga penulis memperoleh kekuatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “ pembelajaran service dan passing bawah dalam permainan bola voli melalui media bermain kasvol bagi siswa kelas IV sekolah dasar negeri kedungbokor 01 kecamatan larangan kabupateb brebes tahun 2013”. Melalui skripsi ini penulis banyak belajar memperoleh pengalaman-pengalaman baru secara langsung, yang belum diperoleh sebelumnya dan diharapkan pengalaman tersebut dapat bermanfaat di masa yang akan datang.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak dapat terlepas dari bimbingan, bantuan dan sumbangan saran dari segala pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat “

1. Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Dekan FIK Univeritas Negeri Semarang
3. Ketua Jurusan PJKR UNNES
4. Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes., Dosen pembimbing I yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd., Dosen pembimbing II yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.

6. M. Edy Ciptono, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Kedungbokor 01 Kec. Larangan Kab. Brebes yang telah memberikan ijin penelitian skripsi.
7. Akhmad Zaeni, S.Pd dan Sri Suryaningsih, S.Pd, guru mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dan kesehatan SD N Kedungbokor 01 yang telah membantu pelaksanaan penelitian skripsi.
8. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besarku yang selalu memberikan do'a dan motivasi kepada peneliti.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah mendukungku.
10. Semua pihak yang telah memberi dukungan baik materiil maupun spiritual sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan kripsi ini. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi lembaga pendidikan dan pembaca pada umumnya

Semarang, Juli 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman	
HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I      PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang Masalah .....	1
1.2    Perumusan Masalah .....	5
1.3    Tujuan Penelitian .....	6
1.4    Manfaat Penelitian .....	6
1.5    Sumber Pemecahan Masalah .....	7
BAB II     KAJIAN PUSTAKA .....	9

2.1	Hakikat Pendidikan Jasmani .....	9
2.2	Penjas Orkes .....	10
2.3	Implikasi Karakteristik dan Kebutuhan Anak SD Terhadap Penyelenggaraan Pendidikan .....	12
2.4	Pengertian Belajar .....	15
2.5	Pengertian Bola Voli .....	16
2.6	Teknik Dasar Bola Voli .....	16
2.7	Memodifikasi pembelajaran Penjas Orkes .....	22
2.8	Model pembelajaran Penjas Orkes dengan pendekatan Bermain .....	24
2.9	Permainan Kasvol .....	25
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1	Subyek Penelitian .....	28
3.2	Obyek Penelitian .....	28
3.3	Waktu Penelitian .....	28
3.4	Lokasi Penelitian .....	29
3.5	Tekhnik Pengumpulan Data .....	29
3.6	Prosedur Penelitian .....	30
3.7	Instrumen Pengumpulan Data .....	34
3.8	Analisa Data .....	38
3.9	Indikator Keberhasilan .....	41

BAB IV	HASIL PEMBAHASAN DAN PENELITIAN .....	42
4.1	Hasil Penelitian .....	42
4.2	Pembahasan .....	65
BAB V	PENUTUP .....	70
5.1	Simpulan .....	70
5.2	Saran .....	70
DAFTAR PUSTAKA	.....	72
LAMPIRAN	.....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Ranah Tujuan Pendidikan Jasmani .....	11
2.2 Karakteristik dan Minat Anak .....	13
3.1 Objek yang Diamati .....	32
3.2 Indikator Penilaian Tes Psikomotor <i>service</i> dan <i>passing</i> bawah ...	36
3.3 Indikator Penilaian Tes Afektif .....	37
3.4 Indikator Penilaian Tes Kognitif .....	38
3.5 Kriteria Ketuntasan Belajar dalam (%) .....	39
4.1 Pengamatan Proses Pembelajaran Kelas Pada Siklus Pertama .....	45
4.2 Penilaian Aspek 1 Psikomotor .....	46
4.3 Penilaian Aspek 2 Psikomotor .....	46
4.4 Penilaian Aspek 3 Psikomotor .....	47
4.5 Penilaian Aspek 4 Psikomotor .....	47
4.6 Penilaian Aspek 5 Psikomotor .....	48
4.7 Penilaian Aspek 6 Psikomotor .....	49
4.8 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus Pertama .....	49
4.9 Aspek Kognitif 1 .....	50
4.10 Aspek Kognitif 2 .....	50
4.11 Aspek Kognitif 3 .....	51
4.12. Hasil Pada Siklus I .....	52

4.13 Pengamatan Proses Pembelajaran Kelas Pada Siklus Kedua ...	56
4.14 Penilaian Aspek 1 Psikomotor .....	57
4.15 Penilaian Aspek 2 Psikomotor .....	58
4.16 Penilaian Aspek 3 Psikomotor .....	58
4.17 Penilaian Aspek 4 Psikomotor .....	59
4.18 Penilaian Aspek 5 Psikomotor .....	59
4.19 Penilaian Aspek 6 Psikomotor .....	60
4.20 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus Kedua .....	61
4.21 Aspek Kognitif 1 .....	61
4.22 Aspek Kognitif 2 .....	62
4.23 Aspek Kognitif 3 .....	62
4.24 Hasil Pada Siklus II .....	64
4.25 Peningkatan Hasil Belajar .....	66
4.26 Ketuntasan Belajar .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Siswa melakukan <i>service</i> bawah .....	17
2.2 Siswa melakukan <i>service</i> atas .. ..	18
2.3 Siswa melakukan <i>passing</i> bawah .....	19
2.4 Siswa melakukan <i>passing</i> atas .....	20
2.5 Siswa melakukan smash .....	21
2.6 Siswa melakukan blocking .....	22
2.7 bentuk lapangan bermain kasvol .....	26
3.1 Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas .....	30
4.1 Diagram Ketuntasan Pada Siklus I .....	53
4.2 Diagram Ketuntasan Pada Siklus II .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Dekan mengenai Penetapan Pembimbing Skripsi .....	73
Lampiran 2	Surat Ijin Penelitian .....	74
Lampiran 3	Surat Keterangan telah melakukan penelitian dari Kepala Sekolah SDN Kedungbokor 01 .....	75
Lampiran 4	Silabus .....	76
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	77
Lampiran 6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	81
Lampiran 7	Lembar Observasi Guru .....	87
Lampiran 8	Lembar Obsevasi Aspek Afektif .....	88
Lampiran 9	Lembar Obsevasi Aspek Psikomotor .....	90
Lampiran 10	Lembar Obsevasi Aspek Kognitif .....	92
Lampiran 11	Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus I .....	94
Lampiran 12	Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus II .....	95
Lampiran 13	Dokumentasi .....	96

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan nasional diarahkan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu pendidikan memegang peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia dimasa sekarang dan dimasa yang akan datang. Proses pembelajaran yang terjadi di lingkungan sekolah (pendidikan formal) melibatkan berbagai komponen dan semua komponen tersebut saling melengkapi dan tidak bisa dipisahkan satu sama lain, dan jika salah satu komponen tidak dipenuhi maka proses pembelajaran kurang berhasil.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Dra. Catharina Tri Anni, M.Pd., dkk. (2004:11), factor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu factor internal dan factor eksternal. Factor internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti

kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi social, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Faktor eksternal seperti variasi dan derajat kesulitan materi (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar. Dan salah satu yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari luar individu adalah media pembelajaran. Menurut Santoso (dalam Drs. M. Subana, M.Pd. dan Sunarti, S.Pd 2009:287) secara umum media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide/gagasan sehingga ide/gagasan itu sampai pada penerima. Media merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran, yang dimaksud sebagai cara penyampaian materi dari seorang pendidik kepada peserta didik. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik jika pemilihan dan penggunaan media secara tepat. Media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan tertentu tergantung pada kondisi masing – masing unsur yang terlibat dalam proses belajar mengajar secara faktual. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar, guru sebagai fasilitator diharapkan mampu mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga tercipta keaktifan siswa dalam belajar mengajar.

Penjas Orkes sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pengajaran penjas orkes berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran Penjas Orkes cenderung tradisional. Model pembelajaran Penjas Orkes

tidak harus terpusat pada guru, tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan, dengan perkembangan peserta didik, isi dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditunjukkan bukan hanya mengembangkan ketrampilan olah raga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar Penjas Orkes dan model pembelajaran Pejas Orkes yang efektif perlu dipahami oleh mereka yang hendak mengajar Penjas Orkes.

Untuk membuat siswa yang berkompeten tidak cukup pembelajaran dilaksanakan dengan model konvensional, seperti yang biasa dilakukan. Selain itu juga siswa diharapkan dapat lebih aktif. Karena model pembelajaran konvensional menjadikan siswa jenuh sehingga dalam menangkap pembelajaran tidak maksimal, khususnya pada permainan bola voli. Untuk itu kebutuhan akan modifikasi olahraga sebagai pendekatan alternatif dalam mengajar Penjas Orkes mutlak diperlukan. Pendekatan permainan merupakan alternatif pendekatan dalam pembelajaran Penjas Orkes di sekolah.

Dengan pendekatan permainan merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan permainan-permainan, baik permainan yang ada di lingkungan sekitar siswa ataupun bentuk permainan yang diciptakan oleh guru. Pembelajaran ini menawarkan suatu cara memungkinkan siswa untuk mengapresiasi kesenangan bermain sehingga mendorong keinginan anak untuk belajar. Dengan konsep ini,

diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif karena berlangsung menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan atau malas untuk mengikuti pembelajaran mata pelajaran jasmani.

Dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan maupun olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, percaya diri, disiplin, kerja sama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran melalui media pendekatan bermain. Dengan media pendekatan bermain dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini, dilaksanakan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pejas Orkes. Diharapkan nantinya pengaruh model pendekatan permainan ini akan lebih besar dibandingkan pada pembelajaran konvensional.

Dalam kenyataannya dari hasil penilaian yang penulis lakukan pada saat pelajaran Pendidikan Jasmani berlangsung, siswa IV di Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes pada pembelajaran bola voli masih dibawah KKM, dengan kriteria ketuntasan nilai 75 dan dapat dikatakan tergolong masih kurang, baik dalam sikap maupun tindakannya seperti kurangnya perhatian siswa saat proses belajar

mengajar berlangsung tidak serius dalam pembelajaran, malas untuk melaksanakan tugas yang diperintahkan oleh guru, tidak semangat dalam pembelajaran, kurang aktif dalam pembelajaran, dimana kesemuanya itu mencerminkan kurangnya semangat mereka.

Bertolak dari pemikiran diatas, ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran diantaranya; minimnya minat siswa dalam proses pembelajaran penjas orkes, kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran, kurangnya kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran, yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran, sehingga guru perlu mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Untuk itu perlunya diadakan penelitian melalui Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ). Dalam hal ini peneliti tertarik untuk meneliti dan mengangkatnya sebuah skripsi yang berjudul: “PEMBELAJARAN *SERVICE* DAN *PASSING* BAWAH MELALUI MEDIA BERMAIN KASVOL BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI KEDUNGBOKOR 01 KECAMATAN LARANGAN KABUPATEN BREBES TAHUN 2013’

## **1.2. Perumusan Masalah**

Bedasarkan uraian dalam latarbelakang masalah muncul permasalahan, yaitu “apakah pelaksanaan pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kedumbokor 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes Tahun 2013”?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran *service* dan *passing* bawah pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes dengan pendekatan bermain kasvol.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

#### **1.4.1 Bagi Sekolah**

- a. Memberikan sumbangan bagi pihak sekolah dalam usaha meningkatkan prestasi belajar siswa dengan memberikan informasi mengenai pembelajaran Penjas Orkes dengan media bermain yang berpengaruh terhadap perbaikan proses pembelajaran siswa di Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes , sehingga nantinya kualitas pembelajaran Penjas Orkes di Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes dapat meningkat.
- b. Member sumbangan bagi pihak sekolah mengenai pembelajaran Penjas Orkes yang mengaitkan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari hal bermain, sehingga diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa dalam mengikuti mata pelajaran Penjas Orkes.

#### 1.4.2 Bagi Guru

- a. Dapat memberikan sumbangan mengenai pembelajaran Penjas Orkes dengan metode mmelalui media bermain yang berpengaruh terhadap usaha meningkatkan proses pembelajaran siswa dalam mengikuti mata pelajaran Penjas Orkes di Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes.
- b. Member sumbangan mengenai sistem pembelajaran Penjas Orkes dengan metode melalui media bermaian yang memungkinkan guru mengaitkan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari , dalam hal ini permainan sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam mata pelajaran Penjas Orkes.

#### 1.4.3 Bagi Siswa

- a. Dapat memberikan sumbangan bagi siswa dalam usaha meningkatkan hasil pembelajaran siswa mengikuti mata pelajaran Penjas Orkes dilihat sudut metode melalui media bermain pada pembelajaran Penjas Orkes.
- b. Memberikan sumbangan bagi siswa mengenai sistem pembelajaran Penjas Orkes dengan metode melalui media bermain yang diharapkan dapat memberikan suasana barudalam sistem pembelajaran siswa sehingga terjadi peningkatan hasil pembelajaran siswa.

### 1.5. Sumber Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka pemecahan masalahnya yaitu dengan menerapkan metode media pendekan bermain kasvol,

diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran *service* dan *passing* bawah. Pemecahan masalah melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan pelaksanaan di lapangan melalui pelaksanaan dua siklus, yang masing-masing siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Hakikat Pendidikan Jasmani**

Dalam Kurikulum tahun 2004 (dalam Toto Subroto 2008:1.4) disebutkan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Menurut Toto Subroto (2008:1.5) Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, *neuromuskuler*, perseptual, kognitif, dan emosional. Secara umum, tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

- 1) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai dalam Pendidikan Jasmani.
- 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 pelaksanaan tugas-tugas ajar Pendidikan Jasmani.

- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga seperti: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/senam, aktivitas ritmik, 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 dan olahraga.
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

## **2.2 Penjas Orkes**

### **a) Pengertian Pejas**

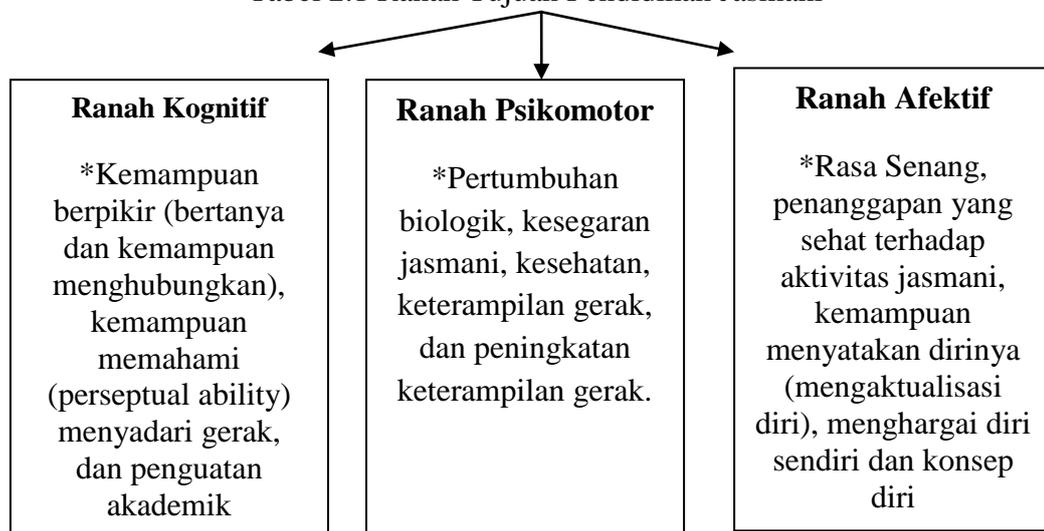
Pendidikan jasmani adalah pergaulan pedagogik dalam dunia gerak dan penghayatan pendidikan jasmani (Siti Safariatun, 2008:1.11). Juga dikatakan bahwa guru pendidikan jasmani mencoba mencapai tujuannya dengan mengajarkan dan memajukan aktivitas-aktivitas

jasmani. Dirjen Dikti mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani merupakan interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia Indonesia seutuhnya. Dilanjutkan oleh Rijsdorp mengatakan bahwa pendidikan jasmani itu pendidikan yang menolong anak, dan orang muda menuju kedewasaannya. Selanjutnya dikatakan juga pendidikan jasmani itu merupakan pergaulan pendidikan dalam bidang gerak dan pengetahuan tentang tubuh.

b) Tujuan Penjas Orkes

Tujuan pendidikan jasmani sudah tercakup dalam pemaparan di atas, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial dan emosional. Dalam bentuk bagan dapat digambarkan sebagai berikut. Gabbard, Leblanc, Lowy mengutarakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan belajar melalui aktivitas jasmani akan mempengaruhi hal-hal di bawah ini.

Tabel 2.1 Ranah Tujuan Pendidikan Jasmani



### **2.3 Implikasi Karakteristik dan Kebutuhan Anak SD Terhadap Penyelenggaraan Pendidikan**

Karakteristik anak SD yang pertama adalah senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan, lebih-lebih bagi siswa kelas rendah. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya (Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, 2009:6.3).

Karakteristik yang kedua dari anak SD adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak.

Karakteristik yang ketiga dari anak usia SD adalah anak senang bekerja dalam kelompok. Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak bergantung pada orang dewasa, belajar bekerja sama, mempelajari perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (*sportif*), mempelajari olahraga dan permainan kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus

merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar kelompok.

Karakteristik yang keempat anak SD adalah senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasi konkret. Dari apa yang telah dipelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Berdasarkan pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, peran jenis kelamin, moral dan sebagainya. Bagi anak SD, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan pemberian contoh orang dewasa. Dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Tabel 2.2 Karakteristik dan Minat Anak

<b>Kelas Empat, Lima, dan Enam</b>	
<b>Domain Psikomotor</b>	
Pertumbuhan yang menetap anak wanita lebih cepat tumbuh dari anak laki-laki.	Lanjutkan program yang intens untuk meningkatkan perkembangan fisik.
Koordinasi otot dan keterampilan meningkat. Berminat dalam teknik yang detail.	Lanjutkan penekanan pada mengajar keterampilan melalui <i>drill</i> , mempelajari permainan terarah dan waktu latihan bebas. Tekankan bentuk yang benar.
Perbedaan-perbedaan dalam kapasitas fisik dan	Sediakan standar yang fleksibel sehingga semua anak mengalami keberhasilan. Dalam

perkembangan keterampilan.	kegiatan kelompok, gabungkan kekuatan grup secara merata sehingga kekuatan individu tidak tampak jelas.
Perbedaan postur tubuh lebih nyata.	Masukan program pembetulan sikap tubuh: tekankan efek dan sikap tubuh pada kosep diri.
Anak putri dari kelas enam mulai menunjukkan tanda matang. Tidak berminat dalam semua kegiatan.	Miliki pertimbangan dari masalah mereka. Dorong partisipasi mereka dalam batas wajar.
Anak putra dari kelas enam lebih kuat.	Tetap satukan kegiatan kasar dan perkembangan keterampilan, tetapi pisahkan untuk pertandingan dalam kegiatan keras tertentu.
<b>Domain Kognitif</b>	
Ingin tahu peraturan pertandingan.	Masukan pengajaran peraturan tradisi.
Berpengetahuan dan berminat dalam olahraga dan strategi.	Tekankan strategi daripada hanya menampilkan keterampilan tanpa permaknaan.
Mempertanyakan relevansi dan kepentingan kegiatan yang beragam.	Terangkan secara teratur alasan untuk menampilkan kegiatan dan pembelajaran keterampilan yang teratur.
Menginginkan informasi tentang pentingnya kebugaran fisik dan yang berkaitan dengan kesehatan.	Masukan dalam rencana pelajaran penjelasan singkat dari bagaimana kegiatan yang topiknya beragam tersebut meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan.
<b>Domain Afektif</b>	
Menikmati kegiatan tim dan kelompokan. Dorongan bersaing kuat.	Masukan banyak permainan beregu, lomba, dan peperangan.
Banyak minat dalam olahraga dan kegiatan yang berhubungan dengan olahraga pertandingan.	Sediakan bermacam-macam olahraga dalam satu sesi, dengan penekanan pada permainan terarah.
Belum berminat pada lawan jenis, pertentangan bisa timbul.	Sediakan kegiatan yang melibatkan dua jenis kelamin yang menekankan pada perbedaan individu dari seluruh peserta, tanpa

	membedakan jenis kelamin.
Penerimaan terhadap tanggung jawab pribadi.	Berikan kesempatan untuk kepemimpinan dan keanggotaan pada tingkat dasar. Libatkan anak dalam prosedur penilaian.
Keinginan kuat untuk unggul dalam keterampilan dan kapasitas fisik.	Tekankan kebugaran fisik. Libatkan survei kebugaran dan keterampilan baik untuk memotivasi maupun untuk mengecek kemajuan
Sportivitas merupakan perhatian baik untuk guru maupun siswa.	Menetapkan dan mengukuhkan peraturan yang adil. Dalam pengukuhan masukan penjelasan dari kebutuhan untuk hadirnya peraturan dan kerja sama jika permainan harus ada.
Kelompok sendiri penting, ingin menjadi anggota gang.	Tekankan kerja sama kelompok dalam permainan dan di antara regu. Putar posisi regu juga posisi anggotanya.

(Siti Safariatun, 2008:4.11)

## 2.4 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia.

Konsep tentang belajar telah banyak didefinisikan oleh para pakar psikolgi. Gadne dan Berliner (dalam Dra. Catharina Tri Anni, M.Pd., dkk. 2004:2) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organism mengubah perikunya karena hasil dari pengalaman. Morgan et.al. (dalam Dra. Catharina Tri Anni, M.Pd., dkk. 2004:2) belajar merupakan perubahan relative permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman.

## 2.5 Pengertian bola voli

Bola voli adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup yang berlawanan. Masing-masing grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi permainan bola voli pantai yang masing-masing grup hanya memiliki dua orang pemain. Sedangkan untuk anak usia sekolah dasar yaitu bola voli mini, yang masing-masing grup terdiri dari empat orang pemain. Olahraga bola voli dinaungi FIVB (*Federationale de Volleyball*) sebagai induk organisasi internasional, sedangkan di Indonesia dinaungi oleh PBVSI (Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia).

## 2.6 Teknik Dasar Bola Voli

### 2.6.1 *Service*

*Service* pada zaman sekarang bukan lagi sebagai awal dari suatu permainan atau sekedar menyajikan bola, tetapi sebagai suatu serangan pertama bagi regu yang melakukan *service*. *Service* terdiri dari *service* tangan bawah *service* tangan atas. *Service* tangan atas terdiri dari tenis *service*, floating, dan cekis. Berikut adalah cara-cara teknik dalam melakukan *service* tangan bawah *service* tangan atas, tenis *service*, floating, dan *cekis*.

#### 2.6.1.1 *Service* tangan bawah:

- 1) Berdiri ditepak *service* dengan kaki kiri lebih kedepan kaki kanan.
- 2) Bola dipegang dengan tangan kiri

- 3) Bola dilambungkan tidak terlalu tinggi, tangan kanan ditarik ke bawah belakang.
- 4) Setelah bola kira-kira setinggi pinggang, lengan kanan diayunkan lurus kedepan untuk mamukul bola.
- 5) Telapak tangan menghadap bola dan tangan ditegangkan untuk mendapat pantulan yang sempurna, tangan dapat pula menggenggam



Gambar 2.1 Siswa melakukan service bawah  
(Tim Abdi Guru, 2007: 63)

#### 2.6.1.2. Teknik *service*

- 1) Sikap persiapan dimulai dengan mengambil posisi kakikiri lebih ke depan, kedua lutut agak rendah.
- 2) Tangan kanan dan kiri sama-sama memegang bola, tangan kiri menyangga bola dan tangan kanan di atas bola.
- 3) Bola dilambungkan dengan tangan kiri kira-kira  $\frac{1}{2}$  meter diatas kepala.
- 4) Tangan kanan ditarik kebelakang kepala, manghadap depan.
- 5) Lakukan seperti mensmesh bola, perhatian terpusat pada bola.

- 6) Lecutan tangan diperlukan pada saat perkenaan bola



Gambar 2.2 Siswa melakukan service atas

(Tim Abdi Guru, 2007: 63)

#### 2.6.1.3. *Floating*

- 1) Posisi kaki sama seperti tennis *service*.
- 2) Tangan kiri memegang bola dan tangan kanan disamping setinggi pelipis.
- 3) Dengan tangan kiri bola dilambungkan sedikit kesamping kanan tidak terlalu tinggi.
- 4) Setelah bola melambung keatas setinggi kepala, tangan kanan dipulkan pada bagian tengah bola

#### 2.6.1.4. *Cekis*

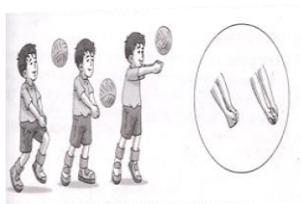
- 1) Sikap permulaan dengan mengambil sikap berdiri menyamping dengan tubuh bagian kiri lebih dekat kejarang.
- 2) Bola dipegang dengan tangan kiri dan kanan.
- 3) Saat bola dilambungkan, badan diliukan sedikit kebelakang dan lutut ditekuk.
- 4) Sangan kanan dianjurkan kearah samping bawah kanan dalam keadaan memegang bola.

- 5) Bola dilambungkan keatas dengan kedua tangan.
- 6) Setelah bola lepas, tangan kanan ditarik kesamping kanan bawah, liukan badan kekanan.
- 7) Berat badan ada dikaki kanan, telapak tangan menghadap keatas.
- 8) Setelah bola berada pada jangkauan tangan, secepatnya bersama-sama lengan, liukan badan kesmping kiri.
- 9) Perkenaan bola bagian bawah belakang bola, pukulan bola dibantu oleh liukan badan dan lecutan tangan

## 2.6.2 *Passing*

### 2.6.2.1 *passing* bawah

- 1) Sikap badan jongkok, lutut agak ditekuk
- 2) Kedua tangan dirapatkan
- 3) Gerakan tangan sesuaikan dengan keras atau lemahnya kecepatan bola



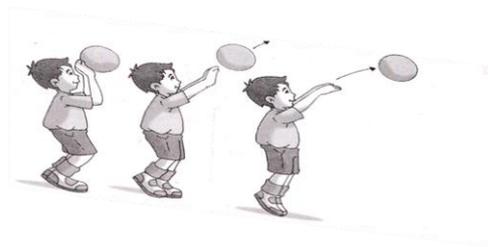
Gambar 2.3 Siswa melakukan passing bawah

(Tim Abdi Guru, 2007: 63)

### 2.6.2.2 *passing* atas

- 1) Sikap badan jongkok, lutut agak ditekuk.

- 2) Badan agak condong kemuka, siku ditekuk jari-jari terbuka membentuk lengkungan parabola.
- 3) Ibu jari dan jari saling berdekatan membentuk segitiga.
- 4) Penyentuhan pada semua jari-jari dan gerakannya meluruskan lengan.
- 5) Menggunakan gerakan kaki untuk menambah kekuatan



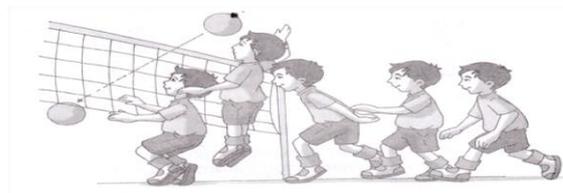
Gambar 2.4 Siswa melakukan passing atas

(Tim Abdi Guru, 2007: 63)

### 2.6.3 Smash (*spike*)

Dengan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola berada di atas jarring, untuk dimasukkan ke daerah lawan. Untuk melakukan dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan, pukulan, dan pendaratan. Teknik smash menurut Muhajir teknik dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan dan permainan yang berlaku untuk suatu hasil yang optimal (2006,23). Menurut pendapat M. Mariyanto mengemukakan bahwa:” smash adalah suatu pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalannya bola terjal dengan kecepatan yang

tinggi, apabila pukulan bola lebih tinggi berada di atas net, maka bola dapat dipukul tajam kebawah.” (2006:128) menurut Iwan Kristianto mengemukakan bahwa, smash adalah pukulan keatas yang biasanya mematikan karena bola sulit diterima atau dikembalikan. “(2003 : 143). Spike adalah merupakan bentuk serangan yang paling banyak digunakan untuk menyerang dalam upaya memperoleh nilai suatu tim dalam permainan voli. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tehnik smash atau *spike* adalah cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan keras yang biasanya mematikan ke daerah lawan. Tes smash menurut Sandika mengemukakan bahwa tes smash adalah tolak ukur untuk mengukur kemampuan smash.



Gambar 2.5 Siswa melakukan smash

(Tim Abdi Guru, 2007: 64)

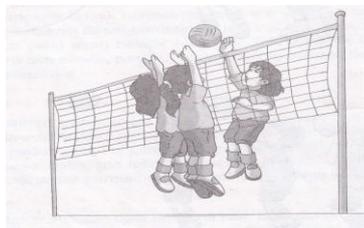
#### 2.6.4 Membendung (*blocking*)

Dengan daya upaya di dekat jarring untuk mencoba menahan dan menghalangi bola yang datang dari daerah lawan. Sikap memblok yang benar adalah:

- 1). Jongkok, bersikap untuk melompat.

- 2). Lompat dengan kedua tangan rapat dan lurus ke atas
- 3). Saatendarat hendaknya langsung menyingkir dan memberi kesempatan pada kawan satu regu untuk bergantian melakukan block.

Block ada dua macam, 1. Blok tunggal, 2. Blok ganda. Block tunggal adalah membendung bola yang dilakukan oleh satu orang pemain. Block ganda adalah membendung bola yang dilakukan oleh dua orang pemain atau lebih. Hal yang harus diperhatikan dalam melakukan blok ganda antara lain adalah memadukan langkah kaki dan kerja sama antar blocker dalam menentukan waktu lompat dan arah pergerakan bola.



Gambar 2.6 Siswa melakukan Blocking  
(Tim Abdi Guru, 2007: 64)

## 2.7 Memodifikasi pembelajaran Penjas Orkes

Sebagai pendekatan pembelajaran, modifikasi untuk mengganti model pengajaran tradisional yang selama ini diterapkan. Pengajaran model ini sama dengan pengajaran efektif yang pada hakikatnya menolak pendekatan secara linier, rutin, dan monoton. Modifikasi dapat dilakukan pada alat, ukuran lapangan, aturan permainan dan sebagainya.

Modifikasi sebenarnya hanya istilah saja, modifikasi bukan model juga bukan metode, tetapi mengacu kepada berbagai keterampilan mengajar yang diadaptasikan secara tepat selama proses pengajaran. Modifikasi adalah pendekatan yang didesain dan disesuaikan dengan kondisi kelas yang menekankan kepada kegembiraan dan pengayaan perbendaharaan gerak, agar sukses dalam mengembangkan keterampilan (Siti Safariatun, 2008:4.15).

Modifikasi artinya adalah merekayasa sesuatu agar lebih sederhana, lebih mudah, lebih efektif dan lebih efisien dalam pelaksanaannya. Berbagai hal yang dapat dimodifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di antaranya, aturan mainnya, waktu mainnya, gerakannya, jumlah pemainnya, sarana dan prasarananya. Memodifikasi sarana prasarana merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru pendidikan jasmani agar pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa (Siti Safariatun, 2008:4.15).

Lutan ( dalam Siti Safariatun, 2008:4.15) mengatakan modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, dengan tujuan agar:

- 1) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran;
- 2) Siswa meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berprestasi;
- 3) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

## 2.8 Model pembelajaran Penjas dengan pendekatan bermain

Pembelajaran dengan “Pendekatan Bermain” merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan permainan-permainan baik permainan yang ada dilingkungan sekitar siswa maupun bentuk permainan yang diciptakan oleh guru. Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari pembelajaran jasmani yang dapat diberikan disegala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan pendekatan bentuk bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu, harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka. Pembelajaran ini menawarkan suatu cara yang memungkinkan siswa untuk mengapresiasi kesenangan bermain sehingga mendorong keinginan anak untuk belajar.

Adapun alur proses belajar mengajar dengan pendekatan bermain ini adalah :

- a) Guru membagi siswa dalam kelas menjadi beberapa kelompok
- b) Guru memberikan informasi kepada siswa tentang materi pembelajarannya.
- c) Guru memberikan kegiatan yang menarik, menghibur, menyenangkan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.

## 2.9 Permainan Kasvol

Permainan kasvol adalah suatu permainan modifikasi antara permainan kasti dan bola voli. Nama permainan kasvol sendiri diambil dari penggabungan kasti dan voli, yang disebut “kasvol”. Peraturan dan lapanganan permainan ini merujuk pada permainan kasti, tetapi teknik dasarnya menggunakan permainan bola voli. Dimana dalam permainan kasti yang sesungguhnya pada saat memukul bola menggunakan tongkat pemukul dan ada seseorang yang menjadi pelambung bola yang akan dipukul. Sedangkan pada permainan kasvol, pemukul langsung memukul bola sendiri tanpa bantuan dari seorang pelambung dengan menggunakan tangan seperti teknik *servis* pada permainan bola voli. Bola yang digunakan adalah bola voli. Dan pada saat pemukul mau dimatikan oleh regu penjaga boleh ditahan dengan cara menahan bola menggunakan *passing* bawah pada permainan bola voli.

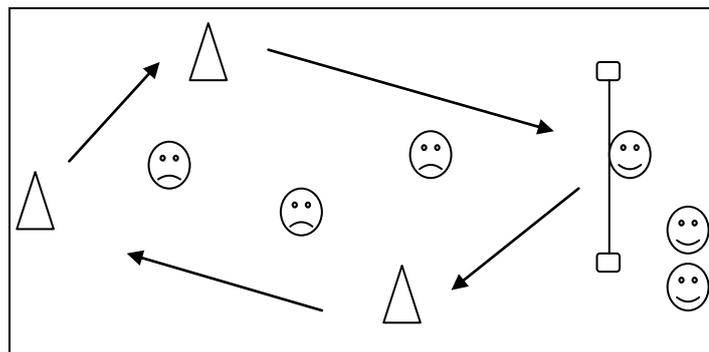
### 2.9.1 Peraturan Permainan Model Pembelajaran Bermain Kasvol

#### 2.9.1.1 Jumlah Pemain

Jumlah pemain tidak terbatas menyesuaikan jumlah siswa, dalam permainan ini siswa dibagi menjadi dua kelompok. Satu kelompok ada yang menjadi regu pemukul dan kelompok satunya menjadi regu penjaga.

### 2.9.1.2 bentuk Lapangan

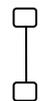
Lapangan berbentuk empat persegi panjang, panjang dan lebar lapangan disesuaikan dengan kondisi lapangan atau halaman sekolah. terdapat tiga tempat hinggap



Gambar 2.7 Bentuk lapangan bermain kasvol

Keterangan:

 : tempat hinggap

 : area pemukul dan kembalinya pemukul

 : arah lari

 : siswa

### 2.9.1.3 Peralatan

Peralatan yang digunakan adalah, tali pembatas, kerucut/*cone*, peluit.

### 2.9.1.4 Cara Bermain

1. Kedua kelompok dibagi menjadi dua, yaitu regu pemukul dan regu penjaga.

2. Pemukul memukul bola dengan tangan menggunakan teknik *servis* pada permainan bola voli.
3. Setelah memukul bola, langsung berlari menuju tiang hinggap.
4. Jika dalalam perjalanan menuju tiang hinggap maupun ruang bebas, si-pemukul akan dimatiakan oleh regu penjaga, pemukul boleh menghalanginya menggunakan kedua tangan dengan kekhnik *passing* bawah pada permainan bola voli. Tetapi jika hanya menggunakan satu tangan maka mati.
5. Selain peraturan tersebut, peraturan yang lainnya mengadopsi sepenuhnya pada peraturan permainan kasti.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yang menggunakan data pengamatan langsung terhadap jalannya proses pembelajaran di kelas. Dari data tersebut kemudian dianalisis melalui beberapa tahapan siklus-siklus dalam penelitian tindakan kelas. Yang setiap siklus mempunyai empat tahapan, yaitu: *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan), *reflection* (refleksi). Dalam bukunya, Agus Kristiyanto (2010:17)

#### **3.1 Subyek Penelitian**

Subyek yang akan diteliti adalah siswa kelas IV di SDN KEDUNGBOKOR 01 Kec. Larangan Kabupaten Brebes dengan rincian sebagai berikut: jumlah siswa 18 orang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

#### **3.2 Obyek Penelitian**

Obyek dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran service dan passing bawah melalui media bermain kasvol bagi siswa kelas IV SDN KEDUNGBOKOR 01 Kec. Larangan Kabupaten Brebes tahun pelajaran 2012/2013

#### **3.3 Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan dua kali tatap muka melalui penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari dua siklus. Yang masing-masing siklus satu kali tatap

muka, yaitu siklus pertama pada hari rabu 15 mei 2013, dan siklus ke-dua pada hari rabu 5 juni 2013.

### **3.4 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di lapangan dan halaman Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes

### **3.5 Teknik pengumpulan data**

Untuk memperoleh data yang diharapkan peneliti menggunakan metode observasi, metode dokumentasi, dan metode tes lisan.

#### **1. Metode Observasi**

Dalam observasi peneliti mencatat segala perubahan selama pembelajaran dan disesuaikan dengan konsep atas indikatornya. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi selama pembelajaran berlangsung.

#### **2. Metode Dokumentasi**

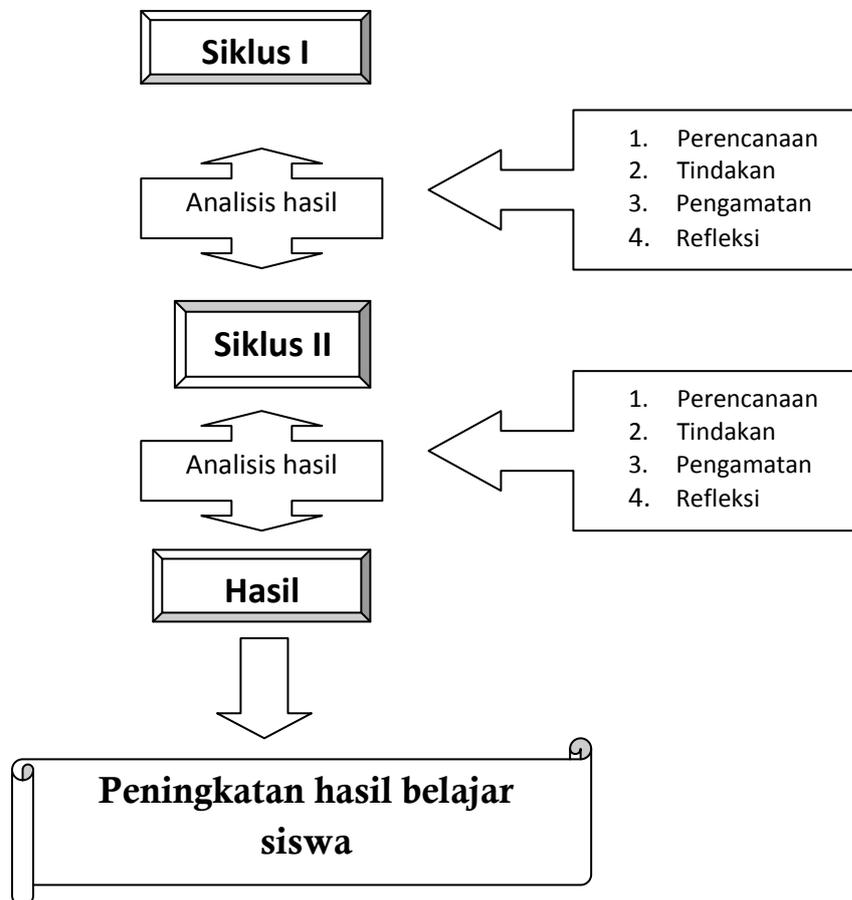
Metode dokumentasi dalam penelitian ini di gunakan untuk memperoleh data tentang nama-nama siswa, jenis kelamin dan jumlah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kec. Larangan Kab. Brebes.

#### **3. Tes Lisan**

Tes diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus yang bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kec. Larangan Kab. Brebes.

### 3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai suatu penelitian tindakan kelas, dan dirancang dalam tiga siklus. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dirancang dengan dua siklus dengan catatan siklus kan berjalan selama tujuan belum tercapai seperti yang disajikan pada gambar 3.1 Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas



Prosedur penelitian tindakan kelas ini, dalam setiap siklus terdiri dari empat tahap dalam sebagai berikut:

### 3.6.1 Siklus 1

#### 3.6.1.1 Perencanaan (*Planning*)

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran permainan bola voli
- 3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktek / instrument analisis pembelajaran *service* dan *passing* bawah
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran.

#### 3.6.1.2 Tindakan (*action*)

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Guru menyampaikan model pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat
- 3) Guru memberikan motivasi kepada siswa tentang materi yang disampaikan
- 4) Guru menerangkan gerak dasar *service* dan *passing* bawah
- 5) Guru mendemonstrasikan / memperagakan rangkaian *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol
- 6) Siswa melakukan pembelajaran yang telah dicontohkan
- 7) Guru melakukan pengamatan tentang aspek kognitif, afektif, psikomotor siswa

- 8) Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol.

### 3.6.1.3 Pengamatan (*observasi*)

Pengamatan proses pembelajaran dilakukan secara bergradasi dengan ketentuan:

4 = sangat tinggi, sangat aktif, sangat baik.

3 = tinggi, aktif, baik

2 = rendah, tidak aktif, tidak baik

1 = sangat rendah, sangat tidak aktif, sangat tidak baik

Adapun obyek yang diamati adalah sebagai berikut:

Table 3.1 Obyek yang diamati

No	Obyek yang diamati	4	3	2	1
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran				
2	Kesungguh-sungguhan siswa				
3	Keseriusan siswa				
4	Keaktifan siswa selama pembelajaran				
5	Kerjasama antar siswa dalam kelompok				
6	Kehangatan suasana pembelajaran				
7	Ketertiban siswa				
8	Keriuhan siswa dan gerak-gerik siswa				
9	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				
10	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				

### 3.6.1.4 Refleksi

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus pertama
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus pertama

- 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya
- 4) Merencanakan perencanaan tindakan lanjut untuk siklus kedua.

### **3.6.2 Siklus kedua**

#### 3.6.2.1 Perencanaan (*planning*)

- 1) Guru dapat mengorganisasikan waktu dalam pembelajaran dengan baik sehingga semua tahap dalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan optimal
- 2) Menyusun RPP yang sudah diperbaiki dengan materi pembelajaran *service* dan *passing* bawah
- 3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran yang akan digunakan
- 4) Menyiapkan materi yang telah diberikan sebelumnya
- 5) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktek
- 6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran.

#### 3.6.2.2 Tindakan (*action*)

- 1) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun, yaitu pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol
- 2) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok
- 3) Memusatkan perhatian siswa terhadap situasi belajar
- 4) Guru mengulas kembali materi yang lalu

- 5) Guru memperagakan/mendemonstrasikan pembelajaran *service* dan *passing* bawah
- 6) Guru membimbing siswa dalam melakukan *service* dan *passing* bawah yang telah diperagakan
- 7) Guru memberikan materi tentang *service* dan *passing* bawah yang telah diberikan melalui media bermain kasvol
- 8) Guru melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa.

#### 3.6.2.3 Pengamatan (*observasi*)

Pengamatan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan dibuat seperti pada siklus pertama.

#### 3.6.2.4 Refleksi (*refletion*)

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus kedua
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan siklus kedua
- 3) Membuat daftar penilaian terhadap pengamatan atas tindakan pada siklus kedua
- 4) Evaluasi tindakan siklus II

### **3.7 Instrument Pengumpulan Data**

#### **3.7.1 Instrument Pembelajaran**

Instrument pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

### 1) Silabus

Silabus merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas yang digunakan sebagai landasan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

### 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk setiap pertemuan. Masing-masing Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berisi kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar.

### 3) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati sejauhmana perkembangan siswa mengenai sikap, tingkah laku, dan peningkatan hasil belajar siswa.

## **3.7.2 Instrumen Evaluasi**

### **3.7.2.1 Aspek Psikomotor**

Pada aspek psikomotor menggunakan tes praktik yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran *service* dan *passing* bawah. Nilai tes dikategorikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Indikator Penilaian Tes Psikomotor *service* dan *passing* bawah

No.	Aspek Psikomotor	Kriteria			
		Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Diawali sikap berdiri menghadap arah pukulan pada saat <i>service</i>				
2	Pandangan ke depan				
3	Ayun lengan ke belakang saat memukul bola, kaki kiri agak ke depan				
4	Kedua tangan saling mengait merpat dan lurus pada saat <i>passing</i> bawah				
5	Badan condongkan ke depan				
6	Saat mengenai bola kedua tangan harus diayun pelan (tidak pasif)				

Keterangan skor masing-masing kriteria:

Sangat baik = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

### 3.7.2.2 Aspek Afektif

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah check list.

Check list adalah suatu daftar yang berisi nama-nama subyek dan faktor-faktor yang hendak diselidiki.

Tabel 3.3 Indikator Penilaian Tes Afektif

No	Indikator Penilaian	Ya	Tidak
1	Menampilkan sikap kerjasama dengan teman		
2	Menampilkan sikap yang sportif		
3	Siswa aktif dalam pembelajaran		

Keterangan : beri skor 1 untuk jawaban “ya” dan skor 0 untuk jawaban “tidak”

### 3.7.2.3 Aspek Kognitif

Untuk menilai aspek kognitif siswa peneliti menggunakan ujian tes lisan dengan soal yang berjumlah tiga soal.

Tabel 3.4 Indikator Penilaian Tes Kognitif

No	Aspek Psikomotor	Kriteria			
		Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Sebutkan tehnik-tehnik permainan bola voli				
2	Kemampuan menjelaskan keterampilan gerakan <i>service</i> dan <i>passing</i> bawah				
3	Kemampuan menjelaskan gerakan <i>service</i> dan <i>passing</i> bawah melalui media bermain kasvol				

Keterangan skor masing-masing kriteria:

Sangat baik = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

### 3.8 Analisis data

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini ada dua teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil dari penelitian:

1. Teknik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar *service* dan *passing* bawah dengan menggunakan media bermain kasvol yang dilihat dari aspek psikomotor, aspek afektif, dan aspek kognitif.
2. Teknik yang digunakan untuk mendapatkan hasil akhir berupa nilai yang mencakup tiga aspek dalam pembelajaran, yaitu psikomotor, afektif dan kognitif pembelajaran *service* dan *passing* bawah yang telah dilakukan. Hasil tersebut dapat dibandingkan dengan setiap siklusnya.
  - a. Persentase Ketuntasan Belajar

Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{siswa}} \times 100\%$$

(Zainal Aqib dkk, 2008:41)

Setelah hasil diperoleh maka hasil dapat dimasukkan dalam tabel kriteria tingkat ketuntasan belajar siswa dalam persen seperti tabel berikut ini.

Tabel.3.5 Kriteria Ketuntasan Belajar dalam (%)

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
>80%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
<20%	Sangat rendah

(Zainal Aqib dkk, 2011:41)

b. Hasil Akhir Pembelajaran *Service* dan *Passing* Bawah dengan Menggunakan Media Bermain Kasvol.

1) Aspek Psikomotor

Penilaian terhadap kualitas unjuk kerja siswa, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari aspek psikomotor, dapat menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 50$$

2) Aspek Afektif

Data observasi diperoleh pada setiap tindakan yaitu dengan menggunakan *checklist* yang dilakukan pada setiap siklus, untuk menilai perubahan peningkatan sikap siswa pada setiap siklus. Penilaian terhadap aspek afektif, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari aspek afektif, dapat menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 30$$

### 3) Aspek Kognitif

Siswa menjawab soal yang berbentuk tes lisan tentang materi yang sudah diberikan oleh peneliti sebelumnya. Setelah tes dilakukan kepada siswa, hasilnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 20$$

### 4) Nilai Akhir Hasil Belajar *Service* dan *Passing* Bawah

Nilai akhir pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain sirkuit lintasan diperoleh dengan mencari rata-rata dari nilai ketiga aspek.

Untuk memperoleh nilai akhir tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

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

### 5) Indikator Keberhasilan Belajar

- a) Adanya peningkatan hasil belajar *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol.
- b) Prosentase ketuntasan minimal 75% siswa tuntas dari jumlah keseluruhan siswa.
- c)

### **3.9 Indikator keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran *service* dan *passing* bawah pada permainan bola voli melalui media bermain kasvol yaitu sekurang-kurangnya 75 % dari jumlah siswa maka dikatakan tuntas, pada kriteria KKM memperoleh nilai 75.

## **BAB IV**

### **HASIL PEMBAHASAN DAN PENELITIAN**

#### **4.1. Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Siklus Pertama**

Penelitian yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kecamatan Larangan pada siswa kelas IV merupakan suatu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian yang dilakukan terdiri dari dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setelah melaksanakan dan menyelesaikan siklus pertama, peneliti bersama rekan guru yang bertindak sebagai kolaborator melakukan pengamatan dan diskusi serta refleksi, maka diperoleh hasil pembelajaran terhadap aktivitas guru dan siswa

##### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan siklus pertama ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri atas rencana pembelajaran satu, lembar observasi proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi bola voli melalui media bermain kasvol, soal tes kognitif dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran dalam siklus pertama berlangsung satu kali pertemuan dengan rincian kegiatan sebagai berikut: pembelajaran dilaksanakan di halaman SD Negeri kedungbokor 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes pada tanggal 15 Mei 2013 selama empat jam pelajaran (140 menit), adapun obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kedungbokor 01 Kec. Larangan Kab. Brebes berjumlah 18 siswa.

Langkah-langkah dalam pembelajaran ini adalah:

1) Kegiatan Awal (30 menit)

Pertama siswa dibariskan menjadi empat bersaf, berdoa, apersepsi, presensi dan melakukan peregangan, serta pemanasan bentuk permainan yang mengarah pada kegiatan inti.

2) Kegiatan Inti (110 menit)

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi pada siswa. Selanjutnya guru membagi menjadi dua kelompok, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Pemukul memukul bola dengan tangan menggunakan teknik *servis* pada permainan bola voli. Setelah memukul bola, langsung berlari menuju tiang hinggap. Jika dalam perjalanan menuju tiang hinggap maupun ruang bebas, si-pemukul akan dimatiakan oleh regu penjaga, pemukul boleh menghalanginya menggunakan kedua tangan dengan kekhnik *passing* bawah pada permainan

bola voli. Tetapi jika hanya menggunakan satu tangan maka mati. Selain peraturan tersebut, peraturan yang lainnya mengadopsi sepenuhnya pada peraturan permainan kasti.

3) Kegiatan Akhir (15menit)

Pada kegiatan penutup siswa dikumpulkan untuk diadakan evaluasi menyeluruh mengenai teknik bola voli . Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, dilanjutkan kegiatan pendinginan, berbaris, berdoa kemudian siswa dibubarkan.

c. Observasi

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran bola voli sudah berminat dan termotivasi, akan tetapi pada pelaksanaan permainan masih belum berjalan dengan lancar. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan belum dipahami oleh siswa, karena tergolong permainan ini masih barubagi siswa. Pada siklus pertama dari 18 siswa kelas IV, ada 9 siswa yang sudah tuntas sesuai kriteia ketuntasan minimal (KKM). Secara umum kegiatan pembelajaran sudah berjalan lancar, terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.

Pengisian lembar observasi dilakukan oleh observer berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi berkaitan dengan proses pembelajaran kelas, aspek psikomotor,

aspek afektif, dan aspek kognitif siswa selama mengikuti pembelajaran service dan passing bawah melalui media bermain kasvol.

Adapun hasil proses pembelajaran kelas, aspek psikomotor, aspek afektif, aspek kognitif siswa siklus pertama sebagai berikut:

1) Proses Pembelajaran Kelas

Tabel 4.1 Pengamatan Proses Pembelajaran Kelas Pada Siklus Pertama

No	Obyek yang diamati	4	3	2	1
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran		V		
2	Kesungguh-sungguhan siswa				V
3	Keseriusan siswa			V	
4	Keaktifan siswa selama pembelajaran				V
5	Kerjasama antar siswa dalam kelompok			V	
6	Kehangatan suasana pembelajaran		V		
7	Ketertiban siswa		V		
8	Keriuhan siswa dan gerak-gerik siswa		V		
9	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran		V		
10	Ketepatan selesainya proses pembelajaran			V	
Jumlah		23			

Keterangan :

4 = Sangat baik

2 = Cukup

3 = Baik

1 = Kurang

Berdasarkan tabel diatas terdapat aspek-aspek criteria yang masih kurang yaitu kesungguhan siswa, keaktifan siswa. Kedua aspek yang mendapat nilai kurang akan dijadikan bagian refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus kedua.

## 2) Psikomotor

- a) Aspek 1 (Diawali sikap berdiri menghadap arah pukulan pada saat *service*)

Tabel 4.2 Penilaian Aspek 1 Psikomotor

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	9	50.00%	3,38
2	Baik	3	7	38.89%	
3	Cukup	2	2	11%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Dari tabel 4.2 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai teknik start berkategori sangat baik sebanyak 9 siswa (50,00%), kategori baik sebanyak 7 siswa (38,89%), kategori cukup sebanyak 2 siswa (11%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,38.

- b) Aspek 2 (Pandangan ke depan )

Tabel 4.3 Penilaian Aspek 2 Psikomotor

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	5	27.78%	3,11
2	Baik	3	10	55.56%	
3	Cukup	2	3	17%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.3 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai sikap pandangan kedepan saat *service* berkategori sangat baik sebanyak 5 siswa (27,78%), kategori baik sebanyak 10 siswa (55,56%), kategori

cukup sebanyak 3 siswa (17%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,11.

- c) Aspek 3 (Ayun lengan ke belakang saat memukul bola, kaki kiri agak ke depan )

Tabel 4.4 Penilaian Aspek 3 Psikomotor

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	2	11.11%	2,83
2	Baik	3	11	61.11%	
3	Cukup	2	5	28%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.4 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai Ayun lengan ke belakang saat memukul bola, kaki kiri agak ke depan berkategori sangat baik sebanyak 2 siswa (11,11%), kategori baik sebanyak 11 siswa (61,11%), kategori cukup sebanyak 5 siswa (28%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 2,83.

- d) Aspek 4 (Kedua tangan saling mengait merapat dan lurus pada saat passing)

Tabel 4.5 Penilaian Aspek 4 Psikomotor

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	1	5.56%	2,67
2	Baik	3	11	61.11%	
3	Cukup	2	5	28%	
4	Kurang	1	1	5.56%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.5 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai aspek Kedua tangan saling mengait merapat dan lurus pada saat passing berkategori sangat baik sebanyak 1 siswa (5,56%), kategori baik sebanyak 11 siswa (61,11%), kategori cukup sebanyak 5 siswa (28%), sedangkan ketegori kurang sebanyak 1 siswa (5,56%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 2,67.

e) Aspek 5 (Badan condongkan ke depan)

Tabel 4.6 Penilaian Aspek 5 Psikomotor

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	0	0.00%	2,61
2	Baik	3	12	66.67%	
3	Cukup	2	5	28%	
4	Kurang	1	1	5.56%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.6 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai aspek badan condong ke depan dengan kategori baik sebanyak 12 siswa (66,67%), kategori cukup sebanyak 5 siswa (28%), sedangkan ketegori kurang sebanyak 1 siswa (5,56%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 2,61.

f). Aspek 6 (Saat mengenai bola kedua tangan harus diayun pelan (tidak pasif).

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	0	0.00%	2,56
2	Baik	3	10	55.56%	
3	Cukup	2	8	44%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.7 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai aspek saat mengenai bola kedua tangan harus diayun pelan (tidak pasif) dengan kategori baik sebanyak 10 siswa (55,56%), kategori cukup sebanyak 8 siswa (44%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh sebesar 2,56.

3) Afektif

Hasil perilaku siswa dalam pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus Pertama

Kriteria	Siklus	
	Frekuensi	Penilaian %
Menampilkan sikap kerjasama dengan teman	16	88.89%
Menampilkan sikap yang sportif	14	78%
Siswa aktif dalam pembelajaran	14	77.78%
<b>Rata-rata</b>	<b>14,67</b>	<b>81,56%</b>

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer dan peneliti, aspek afektif siswa dalam pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol pada siklus pertama banyaknya siswa yang masuk

dalam kriteria menampilkan sikap kerjasama dengan teman sebanyak 16 siswa (88,89%), kriteria menampilkan sikap yang sportif sebanyak 14 siswa (78%), kriteria menampilkan sikap aktif dalam pembelajaran sebanyak 14 siswa (77,78%). Rata-rata keseluruhan kriteria sebanyak 14,67 siswa (81,56%).

#### 4) Kognitif

Table 4.9 Aspek Kognitif 1 (Sebutkan teknik-teknik permainan bola voli)

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	7	38.89%	3,00
2	Baik	3	4	22.22%	
3	Cukup	2	7	39%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.9 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai teknik-teknik bola voli dengan kategori sangat baik sebanyak 7 siswa (38,89%), kategori baik sebanyak 4 siswa (22,22%) kategori cukup sebanyak 7 siswa (39%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh sebesar 3,00.

Table 4.10 Aspek Kognitif 2 (Kemampuan menjelaskan ketrampilan gerakan *service* dan *passing* bawah)

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	1	5.56%	2,61
2	Baik	3	9	50.00%	
3	Cukup	2	8	44%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.10 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang mampu menjelaskan ketrampilan gerakan *service* dan *passing* bawah dengan kategori sangat baik sebanyak 1 siswa (5,56%), kategori baik sebanyak 9 siswa (50,00%) kategori cukup sebanyak 8 siswa (44%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh sebesar 2,61.

Table 4.11 Aspek Kognitif 3 (Kemampuan menjelaskan gerakan *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol)

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	0	0.00%	1,61
2	Baik	3	0	0.00%	
3	Cukup	2	11	61%	
4	Kurang	1	7	38.89%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.11 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang mampu menjelaskan gerakan *service* dan *passing* bawah dengan kategori cukup sebanyak 11 siswa (61,00%), kategori kurang sebanyak 7 siswa (39,89%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh sebesar 1,61.

## d. Refleksi

Dalam pelaksanaan pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol siklus pertama sudah berjalan dengan lancar, anak sudah antusias dalam pembelajaran. Namun hasil belajar masih belum maksimal sesuai dengan target yang diharapkan karena metode yang digunakan kurang menarik bagi siswa.

Dibawah ini deskripsi data hasil belajar *service* dan *passing* bawah dan kriteria ketuntasan belajar siklus pertama siswa kelas V SD Negeri Kedungbokor 01 Kec. Larangan Kab. Brebes Tahun 2013.

Tabel 4.12. Hasil Pada Siklus I

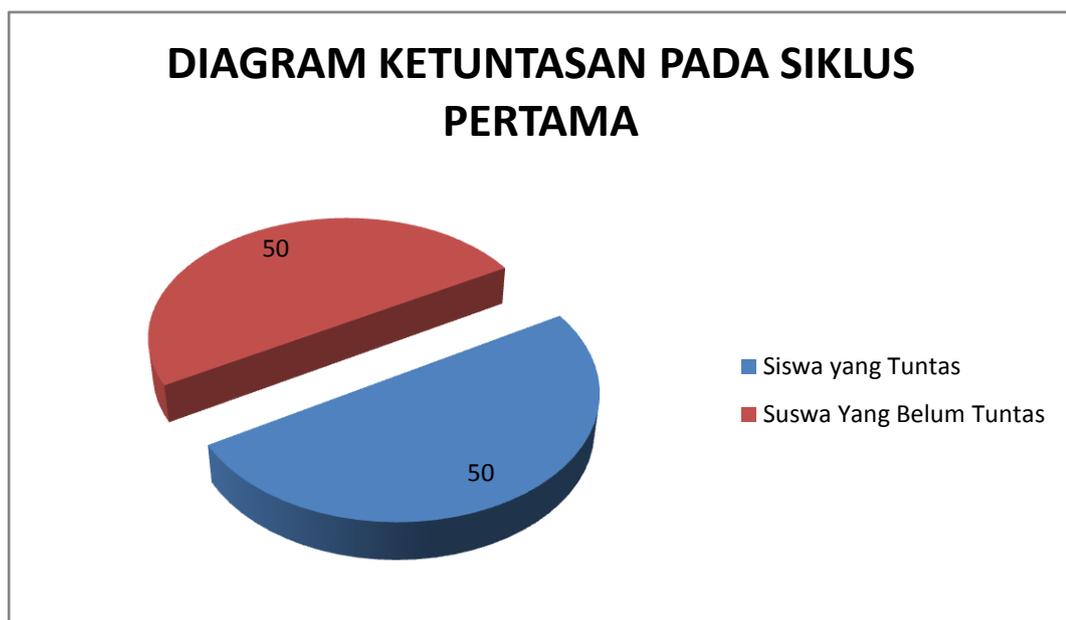
No	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah	Keterangan
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Maulana Fikri	42	30	15	87	Tuntas
2	Dimas Mardiyanto	38	20	17	75	Tuntas
3	Doni Anggara	38	30	15	83	Tuntas
4	Adelia Putri	31	20	8	59	Belum Tuntas
5	Ana Septia Pitaloka	31	20	12	63	Belum Tuntas
6	Azuhruf Im	38	30	15	83	Tuntas
7	Candra Setia Budi	38	30	15	83	Tuntas
8	Evlin Roza	21	30	8	59	Belum Tuntas
9	Farizal Akhdan	40	30	13	83	Tuntas
10	Finka Audina	27	20	12	59	Belum Tuntas
11	Janu Eko S.	42	30	15	87	Tuntas
12	Rengga Hanif	38	20	15	73	Tuntas
13	Ferlin Juwita	27	20	8	55	Belum Tuntas
14	Tresya Melany	31	20	10	61	Belum Tuntas
15	Yudi Hari P.	38	20	13	71	Tuntas
16	Yulekha	35	20	8	63	Belum Tuntas
17	Adelia	38	20	8	66	Belum Tuntas
18	Cici Paramita	42	30	8	80	Belum Tuntas
Rata-rata		35.277778	24.444444	11.944444	71.667	

Presentase Ketuntasan siswa :

Siswa yang tuntas  $= 9 / 18 \times 100\% = 50\%$

Siswa yang belum tuntas  $= 9 / 18 \times 100\% = 50\%$

#### 4.1 Diagram Ketuntasan Pada Siklus I



Berdasarkan data diatas 50% dari jumlah siswa tuntas sesuai kriteria ketuntasan minimal sedangkan siswa yang belum tuntas 50%. Hal tersebut menunjukkan target yang diinginkan peneliti yaitu 75% dari jumlah siswa belum tercapai, sehingga harus ditingkatkan lagi di siklus kedua.

Untuk mengurangi kendala yang muncul pada siklus pertama, peneliti merencanakan tindakan siklus kedua yaitu (1) siswa diminta untuk mengikuti pembelajaran service dan passing bawah melalui media bermain kasvol lebih serius dan memperhatikan penjelasan dan demonstrasi, sehingga fokus dalam

melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai target yang ditentukan. (2) Peneliti dan kolaborator lebih fokus dalam melaksanakan observasi sehingga dapat menguasai kelas dengan baik agar kualitas hasil belajar dapat tercapai dengan optimal.

#### **4.1.2 Siklus Kedua**

##### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan siklus kedua ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri atas rencana pembelajaran satu, lembar observasi proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi bola voli melalui media bermain kasvol, soal tes kognitif dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

##### **b. Pelaksanaan tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran dalam siklus pertama berlangsung satu kali pertemuan dengan rincian kegiatan sebagai berikut: pembelajaran dilaksanakan di halaman SD Negeri kedungbokor 01 Kec. Larangan Kab. Brebes pada tanggal 5 Juni 2013 selama empat jam pelajaran (140 menit), adapun obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kedungbokor 01 Kec. Larangan Kab. Brebes berjumlah 18 siswa.

Langkah-langkah dalam pembelajaran ini adalah:

##### **1) Kegiatan Awal (30 menit)**

Pertama siswa dibariskan menjadi empat bersaf, berdoa, apersepsi, presensi dan melakukan peregangan, serta pemanasan bentuk permainan yang mengarah pada kegiatan inti.

2) Kegiatan Inti (110 menit)

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi pada siswa. Selanjutnya guru membagi menjadi dua kelompok, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Pemukul memukul bola dengan tangan menggunakan teknik *servis* pada permainan bola voli. Setelah memukul bola, langsung berlari menuju tiang hinggap. Jika dalam perjalanan menuju tiang hinggap maupun ruang bebas, si-pemukul akan dimatiakan oleh regu penjaga, pemukul boleh menghalanginya menggunakan kedua tangan dengan kekhnik *passing* bawah pada permainan bola voli. Tetapi jika hanya menggunakan satu tangan maka mati. Selain peraturan tersebut, peraturan yang lainnya mengadopsi sepenuhnya pada peraturan permainan kasti.

3) Kegiatan Akhir (15menit)

Pada kegiatan penutup siswa dikumpulkan untuk diadakan evaluasi menyeluruh mengenai teknik bola voli . Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, dilanjutkan kegiatan pendinginan, berbaris, berdoa kemudian siswa dibubarkan.

c. Observasi

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran bola voli sudah berminat dan termotivasi, akan tetapi pada pelaksanaan permainan masih belum berjalan dengan lancar. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan belum dipahami oleh siswa, karena tergolong permainan ini masih baru bagi siswa. Pada siklus pertama dari 18 siswa kelas IV, ada 9 siswa yang sudah tuntas sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Secara umum kegiatan pembelajaran sudah berjalan lancar, terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.

Pengisian lembar observasi dilakukan oleh observer berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi berkaitan dengan proses pembelajaran kelas, aspek psikomotor, aspek afektif, dan aspek kognitif siswa selama mengikuti pembelajaran service dan passing bawah melalui media bermain kasvol.

Adapun hasil proses pembelajaran kelas, aspek psikomotor, aspek afektif, aspek kognitif siswa siklus pertama sebagai berikut:

- 1) Proses Pembelajaran Kelas

Tabel 4.13 Pengamatan Proses Pembelajaran Kelas Pada Siklus Kedua

No	Obyek yang diamati	4	3	2	1
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran		V		
2	Kesungguh-sungguhan siswa		V		
3	Keseriusan siswa		V		
4	Keaktifan siswa selama pembelajaran		V		
5	Kerjasama antar siswa dalam kelompok	V			
6	Kehangatan suasana pembelajaran	V			
7	Ketertiban siswa		V		
8	Keriuhan siswa dan gerak-gerik siswa		V		
9	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran	V			
10	Ketepatan selesainya proses pembelajaran		V		
Jumlah		33			

Keterangan :

4 = Sangat baik

2 = Cukup

3 = Baik

1 = Kurang

Berdasarkan tabel diatas tampak bahwa keseluruhan pembelajaran pada siklus kedua sudah berjalan dengan baik dan lancar serta tidak ada aspek yang kurang

## 2) Psikomotor

### a) Aspek 1 (Diawali sikap berdiri menghadap arah pukulan pada saat *service*)

Tabel 4.14 Penilaian Aspek 1 Psikomotor

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	12	66.67%	3,67
2	Baik	3	6	33.33%	
3	Cukup	2	0	0%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Dari tabel 4.14 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai teknik start berkategori sangat baik sebanyak 12 siswa (66,67%), kategori baik sebanyak 6 siswa (33,33%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,67.

b) Aspek 2 (Pandangan ke depan )

Tabel 4.15 Penilaian Aspek 2 Psikomotor

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	8	44.44%	3,44
2	Baik	3	10	55.56%	
3	Cukup	2	0	0%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.15 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai sikap pandangan kedepan saat *service* berkategori sangat baik sebanyak 8 siswa (44,44%), kategori baik sebanyak 10 siswa (55,56%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,44.

c) Aspek 3 (Ayun lengan ke belakang saat memukul bola, kaki kiri agak ke depan )

Tabel 4.16 Penilaian Aspek 3 Psikomotor

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	3	16.67%	3,06
2	Baik	3	13	72.22%	
3	Cukup	2	2	11%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.16 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai Ayun lengan ke belakang saat memukul bola, kaki kiri agak ke depan berkategori sangat baik sebanyak 3 siswa (16,67%), kategori baik sebanyak 13 siswa (72,22%), kategori cukup sebanyak 2 siswa (11%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,06.

- d) Aspek 4 (Kedua tangan saling mengait merapat dan lurus pada saat passing)

Tabel 4.17 Penilaian Aspek 4 Psikomotor

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	3	16.67%	3,17
2	Baik	3	15	83.33%	
3	Cukup	2	0	0%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.17 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai aspek Kedua tangan saling mengait merapat dan lurus pada saat *passing* berkategori sangat baik sebanyak 3 siswa (16,67%), kategori baik sebanyak 15 siswa (83,33%),. Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,17.

## e) Aspek 5 (Badan condongkan ke depan)

Tabel 4.18 Penilaian Aspek 5 Psikomotor

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	1	5.56%	2,94
2	Baik	3	15	83.33%	
3	Cukup	2	2	11%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.18 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai aspek badan condong ke depan dengan kategori baik sebanyak 1 siswa (5,56%), kategori cukup sebanyak 15 siswa (83,33%), sedangkan kategori kurang sebanyak 2 siswa (11%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 2,94.

## f). Aspek 6 (Saat mengenai bola kedua tangan harus diayun pelan (tidak pasif))

4.19 Penilaian Aspek 6 Psikomotor

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	0	0.00%	2,50
2	Baik	3	9	50.00%	
3	Cukup	2	9	50%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.19 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai aspek saat mengenai bola kedua tangan harus diayun pelan (tidak pasif) dengan kategori baik sebanyak 9 siswa (50%), kategori cukup sebanyak 9

siswa (50%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh sebesar 2,50.

### 3). Afektif

Hasil perilaku siswa dalam pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut :

Tabel 4.20 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus Kedua

Kriteria	Siklus	
	Frekuensi	Penilaian %
Menampilkan sikap kerjasama dengan teman	15	83,33%
Menampilkan sikap yang sportif	14	77,78%
Siswa aktif dalam pembelajaran	17	94,44%
<b>Rata-rata</b>	15,33	85,18%

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer dan peneliti, aspek afektif siswa dalam pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol pada siklus pertama banyaknya siswa yang masuk dalam kriteria menampilkan sikap kerjasama dengan teman sebanyak 15 siswa (83,33%), kriteria menampilkan sikap yang sportif dengan siswa lain sebanyak 14 siswa (77,78%), kriteria siswa aktif dalam pembelajaran sebanyak 17 siswa (94,44%). Rata-rata keseluruhan kriteria sebanyak 23,8 siswa (74,48%).

### 4). Kognitif

4.21 Aspek Kognitif 1 (Sebutkan teknik-teknik permainan bola voli)

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	7	38.89%	2,17
2	Baik	3	11	61.11%	
3	Cukup	2	0	0%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.21 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang menguasai tehnik-tehnik bola voli dengan kategori sangat baik sebanyak 7 siswa (38,89%), kategori baik sebanyak 11 siswa (61,11%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh sebesar 2,17.

#### 4.22 Aspek Kognitif 2

(Kemampuan menjelaskan ketrampilan gerakan *service* dan *passing* bawah)

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	8	44.44%	3,44
2	Baik	3	10	55.56%	
3	Cukup	2	0	0%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.22 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang mampu menjelaskan ketrampilan gerakan *service* dan *passing* bawah dengan kategori sangat baik sebanyak 8 siswa (44,44%), kategori baik sebanyak 10 siswa (55,56%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh sebesar 3,44.

#### 4.23 Aspek Kognitif 3

(Kemampuan menjelaskan gerakan *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol)

No	Kategori	Skor	F	%	Jumlah rata-rata
1	Sangat baik	4	0	0.00%	2,39
2	Baik	3	7	38.89%	
3	Cukup	2	11	61%	
4	Kurang	1	0	0.00%	
Jumlah			18	100%	

Data tabel 4.23 menunjukkan dari 18 siswa ternyata yang mampu menjelaskan gerakan *service* dan *passing* bawah dengan kategori baik sebanyak 7 siswa (38,89%), kategori kurang sebanyak 11 siswa (61%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh sebesar 2,39.

#### f) Refleksi

Dalam pelaksanaan pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol pada siklus kedua diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum optimal tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa semangat dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

- 3) Kekurangan pada siklus pertama sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- 4) Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus kedua.

Dibawah ini deskripsi data hasil belajar *service* dan *passing* bawah dan kriteria ketuntasan belajar siklus kedua siswa kelas V SD Negeri Kedungbokor 01 Kec. Larangan Kab. Brebes Tahun 2013.

#### 4.24 Hasil Pada Siklus II

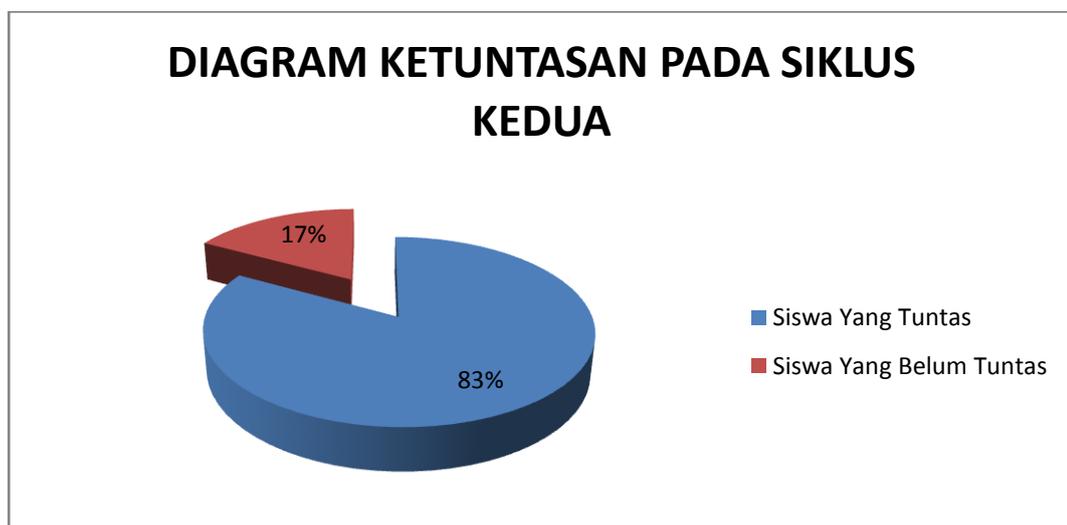
No	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah	Keterangan
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Maulana Fikri	44	30	17	87	Tuntas
2	Dimas Mardiyanto	46	10	17	85	Tuntas
3	Doni Anggara	42	30	17	85	Tuntas
4	Adelia Putri	35	30	12	59	Belum Tuntas
5	Ana Septia Pitaloka	38	30	15	77	Tuntas
6	Azuhruf Im	44	30	13	82	Tuntas
7	Candra Setia Budi	42	30	17	85	Tuntas
8	Eylin Roza	31	10	13	62	Belum Tuntas
9	Farizal Akhdan	38	30	15	77	Tuntas
10	Finka Audina	31	20	15	67	Belum Tuntas
11	Janu Eko S.	46	30	18	92	Tuntas
12	Rengga Hanif	38	20	18	79	Tuntas
13	Ferlin Juwita	40	30	13	77	Tuntas
14	Tresya Melany	38	30	15	77	Tuntas
15	Yudi Hari P.	38	30	15	77	Tuntas
16	Yulekha	38	30	15	77	Tuntas
17	Adelia	38	30	15	77	Tuntas
18	Cici Paramita	42	10	15	77	Tuntas
Rata-rata		39.388889	25.555556	15.277778	77.722	Tuntas

Presentase Ketuntasan siswa :

Siswa yang tuntas =  $15 / 18 \times 100\% = 83\%$

Siswa yang belum tuntas =  $3 / 18 \times 100\% = 17\%$

#### 4.2 Diagram Ketuntasan Pada Siklus II



Gambar 4.2 diagram ketuntasan pada siklus kedua

Berdasarkan data diatas menunjukan rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa

yang tuntas sesuai target peneliti yaitu 75% siswa tuntas sesuai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai 75. Dari hasil penelitian siklus kedua sebesar 83% (15 siswa) tuntas sesuai kriteria ketuntasan minimal dari jumlah keseluruhan 18 siswa

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1 Perbandingan Hasil Belajar Siklus Pertama dan Siklus Kedua

Penilaian rata-rata peserta didik pada siklus pertama dan kedua dapat diketahui dengan penilaian dari setiap aspek yaitu psikomotor, afektif, dan kognitif dalam pembelajaran siklus pertama dan siklus kedua.

Peningkatan hasil pembelajaran service dan passing bawah melalui media bermain kasvol yang dilakukan oleh 18 siswa kelas IV dari ketiga aspek dapat diperoleh hasil dari tabel berikut, pada tabel 4.25 Peningkatan Hasil Belajar

No	Jenis Penilaian	Rata-rata Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Psikomotor	35,28	39,39
2	Afektif	24,44	25,56
3	Kognitif	11,94	15,28

Berdasarkan tabel diatas pada pembelajaran siklus pertama terlihat bahwa hasil pembelajaran belum bisa maksimal dan banyak siswa yang belum tuntas KKM pada aspek psikomotor dan afektif. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya.

- a. Metode pembelajaran yang digunakan kurang dipahami oleh siswa karena masih asing bagi mereka. Sehingga siswa masih banyak siswa yang tidak antusias terhadap pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol.
- b. Belum adanya penghargaan atau hadiah bagi siswa, sehingga anak belum termotivasi untuk melakukan pembelajaran dengan optimal.

Dari hasil pengamatan dan hasil penilaian siklus pertama diatas kemudian peneliti melakukan perbaikan dalam pembelajaran siklus kedua, diantaranya sebagai berikut:

- a. Mengubah metode pembelajaran yang digunakan pada siklus pertama. Pada siklus pertama permainan tidak dikompetisikan, sedangkan pada siklus kedua permainan dikompetisikan antar kelompok.
- b. Memberikan hadiah atau penghargaan kepada kelompok yang menang, sehingga siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.
- c. Memberikan motivasi kepada siswa agar melakukan gerakan dengan sungguh-sungguh dan optimal.

Dengan adanya perbaikan-perbaikan pada pembelajaran siklus kedua diatas didapatkan hasil pembelajaran yang jauh lebih meningkat dari siklus pertama. Siswa lebih tertarik dengan pembelajaran dan antusias dengan model pembelajaran yang diberikan. Pada siklus kedua siswa terlihat melakukan gerakan dengan serius dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung.

#### **4.2.2 Analisis Pembelajaran**

Pada siklus pertama hasil belajar *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol nilai tertinggi adalah 87 sedangkan nilai terendah 55 dan nilai rata-rata 71,67. Siswa yang telah tuntas sesuai KKM sebanyak 9 siswa, sedangkan yang belum tuntas KKM sebanyak 9 siswa. Sehingga presentase keberhasilan pada siklus pertama adalah 50% dan presentase yang belum tuntas adalah 50%.

Hasil belajar siswa pada siklus kedua adalah nilai tertinggi 92, sedangkan nilai terendah 59 dan nilai rata-rata 77,72. Siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 15 siswa sedangkan yang belum tuntas KKM sebanyak 3 siswa. Sehingga presentase keberhasilan pada siklus pertama adalah 83% dan presentase yang belum tuntas adalah 17%.

#### **4.2.3 Simpulan Siklus Berdasarkan Hasil Belajar**

Berdasarkan nilai-nilai dari siklus pertama dan kedua dapat disimpulkan untuk siklus pertama pembelajaran belum berhasil karena belum memenuhi standar ketuntasan belajar yang ditentukan oleh peneliti sebelumnya yaitu 75% siswa tuntas sesuai dengan KKM. Pada siklus pertama pembelajaran sudah berjalan dengan baik, siswa sudah antusias dalam pembelajaran, akan tetapi metode yang digunakan masih asing bagi siswa dalam siklus pertama kurang efektif dan menarik siswa. Sedangkan pada siklus kedua hasil belajar siswa meningkat karena siswa sudah lebih mengenal dan adanya perubahan metode dalam pembelajaran. Metode pembelajaran pada siklus kedua permainan ditambahi dengan pencapaian target pukulan. Sehingga ketuntasan belajar siswa sudah mencapai 75% dari

seluruh jumlah siswa kelas IV. Pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan karena siswa lebih termotivasi dengan materi yang dan model pembelajaran yang diberikan.

#### 4.2.4. Ketuntasan Belajar

Adapun perbandingan ketuntasan hasil belajar pada siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.26 Ketuntasan Belajar

No	Siklus	Ketuntasan dalam %	
		Tuntas	Belum Tuntas
1	Pertama	50,00%	50,00%
2	Kedua	83,00%	17,00%

Pada siklus pertama persentase ketuntasan belajar yaitu 50% masuk dalam kategori sedang. Dan pada siklus kedua persentase ketuntasan belajar yaitu 83% masuk dalam kriteria sangat tinggi. Dengan demikian ketuntasan belajar siswa sudah mencapai target yang diharapkan dari peneliti yaitu 75% siswa tuntas dari jumlah seluruh siswa kelas IV dan tidak perlu diadakan penelitian pada siklus selanjutnya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi pada setiap siklus, maka penulis dapat menarik kesimpulan dan mengemukakan saran sebagai berikut:

#### **5.1. Simpulan**

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “‘PEMBELAJARAN *SERVICE* DAN *PASSING* BAWAH MELALUI MEDIA BERMAIN KASVOL BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI KEDUNGBOKOR 01 KECAMATAN LARANGAN KABUPATEN BREBES TAHUN 2013’, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Dari pencapaian hasil belajar pembelajaran *service* dan *passing* bawah melalui media bermain kasvol sesuai dengan indikator kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dalam 75%. Pada kondisi siklus pertama ketuntasan belajar yaitu 50% masuk dalam kategori sedang. Dan pada siklus kedua persentase ketuntasan belajar yaitu 83% masuk dalam kriteria sangat tinggi dengan peningkatan 33%

#### **5.2. Saran**

##### **5.2.1. Bagi Siswa**

Meningkatkan semangat belajar siswa dalam kondisi dan keadaan apapun, ketahuilah bahwa belajar itu sangat menyenangkan dan menjadikan diri siswa lebih berprestasi, serta kembangkanlah potensi dan *skill* sesuai dengan apa yang disukai.

### **5.2.2. Bagi Guru**

Galilah ide – ide kreatif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, ciptakan pembelajaran yang praktis, aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot. Dalam mengajar guru harus mempunyai tujuan agar semua ranah dalam pembelajaran dapat terpenuhi.

## DAFTAR PUSTAKA

“<http://id.wikipedia.org/w/index.php?=&oldid=6488915>”

( diakses 24/3/2013)

Agus Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas* (dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga). Surakarta: UPT Penerbit dan Pencetakan UNS (UNS Press).

Chatharina, Ani. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang. UNNES PRESS.

Kurniadi, Deni. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk*

*Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta: CV. Thurshina

Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih. 2009. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Siti Safariatun. 2008. *Azas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Subana M., Sunarti. 2000. *Strategi Belajar Mengajar BAHASA INDONESIA*. Bandung: Pustaka Setia.

Sunarsih Sri,dkk. 2007. *Penjas Orkes*.Semarang: Erlangga

Toto Subroto. 2008. *Strategi Pembelajaran Penjas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zainal Aqib, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit: CV Yrama Widya.

Lampiran 1

73



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Nomor : 4504 / FK / 2013

Tentang  
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2012/2013**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;  
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Januari 1970

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan  
PERTAMA**

Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Dra. ENDANG SRI HANANI, M.Kes.  
NIP : 195906031984032001  
Pangkat/Golongan : IV/c - Pembina Utama Muda  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd  
NIP : 198101292003121001  
Pangkat/Golongan : III/c - Penata  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : EKO PRASETYO  
NIM : 6101911165  
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
Topik : PENELITIAN TINDAKAN KELAS PEMBELAJARAN SERVICE DAN PASSING BAWAH DALAM PERMAINAN BOLA VOLI MELALUI MEDIA BERMAIN KASVOL BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI KEDUNGBOKOR 01 KECAMATAN LARANGAN KABUPATEN BREBES TAHUN 2013

**KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI SEMARANG  
PADA TANGGAL 21 Mei 2013  
DEKAN

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.  
NIP. 195910191985031001

**Tembusan**  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Dosen Pembimbing  
4. Peringgal



FM-03-AKD-24 Rev 00



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
 Gedung FI Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telepon: 024-8508007  
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: [fik\\_unnes@telkom.net](mailto:fik_unnes@telkom.net)

No. : *A93 / 44-37.1.6 / PP / 2013*  
 Lamp : .....  
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
 Yth. Kepala SDN 01 Kedungbngkor Brebes  
 di SDN 01 Kedungbngkor Brebes

Dengan Hormat,  
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : EKO PRASETYO  
 NIM : 6101911165  
 Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
 Topik : PENELITIAN TINDAKAN KELAS  
 PEMBELAJARAN SERVICE DAN PASSING BAWAH DALAM PERMAINAN  
 BOLA VOLI MELALUI MEDIA BERMAIN KASVOL BAGI SISWA KELAS IV  
 SEKOLAH DASAR NEGERI KEDUNGBOKOR 01 KECAMATAN LARANGAN  
 KABUPATEN BREBES TAHUN 2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 15 Mei 2013  
 Dekan,

*[Signature]*  
 Dr. H. Harry Pramono, M.Si.  
 NIP. 195910191985031001





**PEMERINTAH KABUPATEN BREBES**  
**UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN LARANGAN**  
**SD NEGERI KEDUNGBOKOR 01**  
**Jalan Pramuka No. 41 Kedungbokor Larangan 52262**

**SURAT KETERANGAN**

No. 427.6/ / VI/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **M. Edy Ciptono, S.Pd**  
 NIP : 19581112 197802 1 004  
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Eko Prasetyo  
 NIM : 6101911165  
 Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi  
 Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melaksanakan penelitian tindakan kelas yang berjudul Pembelajaran Service Dan Passing Bawah Melalui Media Bermain Kasvol Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kedungbokor 01 Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes Tahun 2013 di lingkup instansi kami pada:

Tanggal : 15 Mei 2013 dan 5 Juni 2013  
 Tempat : Halaman Sekolah SDN Kedungbokor 01

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Brebes, 17 Juni 2013

Kepala Sekolah

**M. Edy Ciptono, S.Pd**

NIP. 19581112 197802 1 004

## SILABUS PEMBELAJARAN

**Sekolah** : SD Negeri Kedungbokor 01  
**Kelas** : IV  
**Mata Pelajaran** : Penjasorkes  
**Semester** : II  
**Standar Kompetensi** : 6. Mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.2 Mempraktikan gerak dasar yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dengan kejujuran	Permainan (Bola Voli)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan gerakan dalam service dan passing bawah</li> <li>Melakukan sikap yang benar pada service dan passing bawah</li> <li>Melakukan service dan passing bawah pada waktu memukul bola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat melakukan dan memahami permainan bola voli</li> <li>Siswa dapat bermain bola voli serta dapat melakukan kejasamaan dengan menjunjung tinggi sportivitas</li> <li>Siswa dapat memahami strategi dalam permainan bola voli</li> </ul>	Test praktik  Test pengamatan  Test pengamatan	Test lisan  Test praktik  Test ketrampilan	Praktikan service dan passing bawah pada bola voli	8 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Penjasorkes kls. 4</li> <li>Lapangan</li> <li>Kerucut</li> <li>Tali Pembatas</li> <li>Bola voli</li> <li>Pluit</li> </ul>

### Lembar Obsevasi Aspek Afektif

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Aspek Afektif			Jumlah	Nilai
			A	B	C		
1	Maulana Fikri	L					
2	Dimas Mardiyanto	L					
3	Doni Anggara	L					
4	Adelia Putri	P					
5	Ana Septia Pitaloka	P					
6	Azuhruf Im	L					
7	Candra Setia Budi	L					
8	Evlin Roza	P					
9	Farizal Akhdan	L					
10	Finka Audina	P					
11	Janu Eko S.	L					
12	Rengga Hanif	L					
13	Ferlin Juwita	P					
14	Tresya Melany	P					
15	Yudi Hari P.	L					
16	Yulekha	P					
17	Adelia	P					
18	Cici Paramita	P					
Rata-rata							

Nilai = Skor yang diperoleh / Jumlah Skor Maksimal x 100

Skor Penilaian

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Keterangan :

L = Laki-laki

P = Perempuan

Aspek Afektif

A = Menampilkan sikap kerjasama dengan teman

B = Menampilkan sikap yang sportif

C = Siswa aktif dalam pembelajaran

### Lembar Obsevasi Aspek Psikomotor

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Aspek Psikomotor						Jumlah	Nilai
			A	B	C	D	E	F		
1	Maulana Fikri	L								
2	Dimas Mardiyanto	L								
3	Doni Anggara	L								
4	Adelia Putri	P								
5	Ana Septia Pitaloka	P								
6	Azuhruf Iim	L								
7	Candra Setia Budi	L								
8	Evlin Roza	P								
9	Farizal Akhdan	L								
10	Finka Audina	P								
11	Janu Eko S.	L								
12	Rengga Hanif	L								
13	Ferlin Juwita	P								
14	Tresya Melany	P								
15	Yudi Hari P.	L								
16	Yulekha	P								
17	Adelia	P								
18	Cici Paramita	P								
Rata-rata										

Nilai = Skor yang diperoleh / Jumlah Skor Maksimal x 100

Skor Penilaian

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Keterangan

L = Laki-laki

P = Perempuan

### Aspek Psikomoto

#### *Service:*

A = Diawali sikap berdiri menghadap arah pukulan pada saat *service*

B = Pandangan ke depan

C = Ayun lengan ke belakang saat memukul bola, kaki kiri agak ke depan

#### *Passing Bawah:*

D = Kedua tangan saling mengait merpat dan lurus pada saat *passing* bawah

E = Badan condongkan ke depan

F = Saat mengenai bola kedua tangan harus diayun pelan (tidak pasif)

### Lembar Obsevasi Tes Lisan Aspek Kognitif

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Aspek Kognitif			Jumlah	Nilai
			A	B	C		
1	Maulana Fikri	L					
2	Dimas Mardiyanto	L					
3	Doni Anggara	L					
4	Adelia Putri	P					
5	Ana Septia Pitaloka	P					
6	Azuhruf Im	L					
7	Candra Setia Budi	L					
8	Evlin Roza	P					
9	Farizal Akhdan	L					
10	Finka Audina	P					
11	Janu Eko S.	L					
12	Rengga Hanif	L					
13	Ferlin Juwita	P					
14	Tresya Melany	P					
15	Yudi Hari P.	L					
16	Yulekha	P					
17	Adelia	P					
18	Cici Paramita	P					
Rata-rata							

Nilai = Skor yang diperoleh / Jumlah Skor Maksimal x 100

Skor Penilaian

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Keterangan :

L = Laki-laki

P = Perempuan

Soal Tes Lisan Aspek Kognitif

Soal A = Sebutkan teknik-teknik permainan bola voli

Soal B = Kemampuan menjelaskan ketrampilan gerakan service dan passing bawah

Soal C = Kemampuan menjelaskan gerakan service dan passing bawah melalui media bermain kasvol

### Hasil Belajar Pada Siklus 1

No.	Kode Resp.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Penilaian																	Σ	%	Kriteria	
				Psikomotor								Afektif					Kognitif							
				1	2	3	4	5	6	Σ	%	7	8	9	Σ	%	10	11	12	Σ				%
1	R-01	Maulana Fikri	L	3	4	4	3	3	3	20	42	1	1	1	3	30	4	3	2	9	15	32	82	T
2	R-02	Dimas Mardiyanto	L	2	3	4	3	3	3	18	38	1	0	1	2	20	4	4	2	10	17	30	77	T
3	R-03	Doni Anggara	L	3	3	3	3	3	3	18	38	1	1	1	3	30	4	3	2	9	15	30	77	T
4	R-04	Adelia Putri	P	3	3	3	2	2	2	15	31	1	1	0	2	20	2	2	1	5	8	22	56	TT
5	R-05	Ana Septia Pitaloka	P	3	2	3	2	2	3	15	31	1	0	1	2	20	3	2	2	7	12	24	62	TT
6	R-06	Azuhruf Iim	L	4	3	3	3	2	3	18	38	1	1	1	3	30	4	3	2	9	15	30	77	T
7	R-07	Candra Setia Budi	L	4	3	2	3	3	3	18	38	1	1	1	3	30	4	3	2	9	15	30	77	T
8	R-08	Evlin Roza	P	2	2	2	1	1	2	10	21	1	1	1	3	30	2	2	1	5	8	18	46	TT
9	R-09	Farizal Akhdan	L	4	3	3	3	3	3	19	40	1	1	1	3	30	3	3	2	8	13	30	77	T
10	R-10	Finka Audina	P	4	3	2	2	2	2	15	31	0	1	1	2	20	3	3	1	7	12	24	62	TT
11	R-11	Janu Eko S.	L	4	4	3	3	3	3	20	42	1	1	1	3	30	4	3	2	9	15	32	82	T
12	R-12	Rengga Hanif	L	4	4	3	3	3	3	20	42	1	0	1	2	20	4	3	2	9	15	31	79	T
13	R-13	Ferlin Juwita	P	3	2	2	2	2	2	13	27	0	1	1	2	20	2	2	1	5	8	20	51	TT
14	R-14	Tresya Melany	P	3	3	2	2	3	2	15	31	1	1	0	2	20	2	2	2	6	10	23	59	TT
15	R-15	Yudi Hari P.	L	4	4	3	3	3	3	20	42	1	1	0	2	20	3	3	2	8	13	30	77	T
16	R-16	Yulekha	P	3	3	3	3	3	2	17	35	1	1	0	2	20	2	2	1	5	8	24	62	TT
17	R-17	Adelia	P	4	3	3	3	3	2	18	38	1	0	1	2	20	2	2	1	5	8	25	64	TT
18	R-18	Cici Paramita	P	4	4	3	4	3	2	20	42	1	1	1	3	30	2	2	1	5	8	28	72	TT
Jumlah																					27	69	TT	
F																						%		
T																					9	50%		
TT																					9	50%		

Ket. T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

### Hasil Belajar Pada Siklus 2

No.	Kode Resp.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Penilaian																				Σ	%	Kriteria
				Psikomotor								Afektif					Kognitif									
				1	2	3	4	5	6	Σ	%	7	8	9	Σ	%	10	11	12	Σ	%					
1	R-01	Maulana Fikri	L	4	4	3	4	3	3	21	44	1	1	1	3	30	3	4	3	10	17	34	87	T		
2	R-02	Dimas Mardiyanto	L	4	4	3	4	4	3	22	46	0	0	1	1	10	3	4	3	10	17	33	85	T		
3	R-03	Doni Anggara	L	4	4	3	3	3	3	20	42	1	1	1	3	30	4	3	3	10	17	33	85	T		
4	R-04	Adelia Putri	P	3	3	3	3	3	2	17	35	1	1	1	3	30	3	2	2	7	12	27	69	TT		
5	R-05	Ana Septia Pitaloka	P	4	3	3	3	3	2	18	38	1	1	1	3	30	4	3	2	9	15	30	77	T		
6	R-06	Azuhruf Iim	L	4	4	4	3	3	3	21	44	1	1	1	3	30	3	3	2	8	13	32	82	T		
7	R-07	Candra Setia Budi	L	4	3	4	3	3	3	20	42	1	1	1	3	30	3	4	3	10	17	33	85	T		
8	R-08	Evlin Roza	P	3	3	2	3	2	2	15	31	0	0	1	1	10	3	3	2	8	13	24	62	TT		
9	R-09	Farizal Akhdan	L	3	3	3	3	3	3	18	38	1	1	1	3	30	3	3	3	9	15	30	77	T		
10	R-10	Finka Audina	P	3	3	2	3	2	2	15	31	1	0	1	2	20	4	3	2	9	15	26	67	TT		
11	R-11	Janu Eko S.	L	4	4	4	4	3	3	22	46	1	1	1	3	30	4	4	3	11	18	36	92	T		
12	R-12	Rengga Hanif	L	3	3	3	3	3	3	18	38	0	1	1	2	20	4	4	3	11	18	31	79	T		
13	R-13	Ferlin Juwita	P	4	4	3	3	3	2	19	40	1	1	1	3	30	3	3	2	8	13	30	77	T		
14	R-14	Tresya Melany	P	4	3	3	3	3	2	18	38	1	1	1	3	30	3	4	2	9	15	30	77	T		
15	R-15	Yudi Hari P.	L	3	4	3	3	3	2	18	38	1	1	1	3	30	4	3	2	9	15	30	77	T		
16	R-16	Yulekha	P	4	3	3	3	3	2	18	38	1	1	1	3	30	4	3	2	9	15	30	77	T		
17	R-17	Adelia	P	4	3	3	3	3	2	18	38	1	1	1	3	30	3	4	2	9	15	30	77	T		
18	R-18	Cici Paramita	P	4	4	3	3	3	3	20	42	1	0	0	1	10	3	4	2	9	15	30	77	T		
Jumlah																					31	78	T			
																					F	%				
																					T	15	83%			
																					TT	3	17%			

Ket. T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

## Dokumentasi

### Absensi



### Pemanasan



Penjelasan materi



Pemanasan permainan tembak sasara



Kegiatan inti bermain kasvol



Pendinginan dan evaluasi



