



**PENERAPAN BERMAIN KASVO UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR *SERVIS* BAWAH BOLA VOLI
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 PADAS
KABUPATEN GROBOGAN
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

**Ditulis dalam rangka penyelesaian study Strata 1
Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Brian Taufik Indrianto

6101911054

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2013**

**PENERAPAN BERMAIN KASVO UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SERVIS BAWAH BOLA VOLI PADA SISWA KELAS IV SD
NEGERI 1 PADAS KABUPATEN GROBOGAN TAHUN PELAJARAN
2012/2013**

Oleh :

BRIAN TAUFIK INDRIANTO

NIM : 6101911054

SKRIPSI

**Ditulis dalam rangka penyelesaian study Strata 1
Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Pada Universitas Negeri Semarang**

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SEMARANG

2013

ABSTRAK

Brian Taufik Indrianto, 2013. Penerapan Bermain Kasvo untuk Meningkatkan Hasil belajar *Servis bawah* Bola voli Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Padas Kabupaten Grobogan. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fasw kultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : (1) Drs. Musyafari Waluyo, M.Kes. (2) Agung Wahyudi,S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci : bolavoli, Hasil belajar, Bermain kasvo, Sekolah Dasar, kelas IV

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah "apakah penerapan bermain kasvo dapat meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Padas kabupaten Grobogan tahun pelajaran 2012/2013?" dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan servis bawah bola voli melalui penerapan bermain kasvo pada siswa kelas IV SD Negeri1 Padas Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam dua siklus tersebut pada setiap siklusnya terdiri atas 4 tahap, yaitu tahap Perencanaan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Observasi, dan Tahap Refleksi. Subyek dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Padas Kec. Kedungjati Kabupaten Grobogan yang berjumlah 18 siswa, terdiri dari 4 putra dan 14 putri. Teknik analisa data yang digunakan adalah Prosentase dan Instrumen servis bawah pada permainan kasvo.

Dari hasil penelitian pada siklus I setelah diterapkan pembelajaran Servis bawah bola voli melalui penerapan bermain kasvo ketercapaian materi aspek koqnitif mencapai 83%, aspek afektif mencapai 87%, aspek psikomotor mencapai 77%, namun ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 66,66% saja. Sehingga dinyatakan bahwa pada siklus I pembelajaran belum berhasil. Sedangkan pada siklus II ketercapaian aspek koqnitif mencapai 88%, aspek afektiff mencapai 87%, aspek psikomotor mencapai 79%, prosentase ketuntasan siswa sudah mencapai 89%.

Dengan ketercapaian kriteria ketuntasan klasikal kelas sebesar 85% maka dapat diambil kasimpulan bahwa tindakan Penerapan Bermian Kasvo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Padas Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013 dapat dinyatakan berhasil. Diharapkan bagi guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar untuk dapat menerapkan permainan Kasvo sebagai salah satu alternatif pembelajaran pada siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian di dalam tulisan ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan. Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang. 15 Juni 2013

Brian Taufik Indrianto
Nim. 6101911054

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Brian Taufik Indrianto NIM 6101911054 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul “ Penerapan Bermain Kasvo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Padas Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013” telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Jum’at, tanggal 16 Agustus 2013.

PanitiaUjian

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Harry Pramono, M.Si

NIP.19591019 198503 1 001

Agus Pujiyanto, S.Pd, M.Pd

NIP.19730202 200604 1 001

DewanPenguji

1. Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd (Ketua) _____
NIP.19810129 200312 1 001
2. Drs. Musyafari Waluyo, M.Kes (Anggota) _____
NIP. 19490507 197503 1 001
3. Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd (Anggota) _____
NIP. 19770908 200501 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Penerapan Permainan Kasvo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Padas Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013 telah disetujui untuk diajukan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Musyafari Waluyo, M.Kes

NIP 19490507 197503 1 001

Agung Wahyudi, S.Pd,M.Pd

NIP 19770908 200501 1 001

Mengetahui,

KetuaJurusan PJKR

Drs.Mugiyo Hartono, M.Pd

NIP. 19610903 198803 1 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO : Berfikir positif dan lakukan yang terbaik karena semua yang dilakukan dengan maksimal akan menghasilkan yang maksimal pula.

(*Taufik*)

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Istriku S.Fira Septiyana
Tersayang.
2. Anaku Vivian Zahra
Choirunnisa dan Naurellya
Firlyan Citra Maulyda yang
selalu kubanggakan.
3. Sahabat De'Gindus yang
terkasih.
4. Almamater FIK
UniversitasNegeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang memberi kenikmatan dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi sebagian persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan. Selama pembuatan skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menjadi mahasiswa UNNES
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
3. Drs. H. Mugiyo Hartono, M. Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
4. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah membimbing penulis menyelesaikan materi perkuliahan
5. Rumini, S.Pd, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik, yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama menjadi mahasiswa di Program Peningkatan Kualifikasi Guru Universitas Negeri Semarang.
6. Drs. Musyafari Waluyo, M. Kes., sebagai pembimbing I dan Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
7. Suyono, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 1 Padas kabupaten Grobogan, beserta staf dan jajarannya.
8. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca.

Semarang, 15 Agustus 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
PERSETUJUAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Kegunaan Penelitian.....	4
1.4.1 Bagi Siswa	5
1.4.2 Bagi Guru.....	5
1.4.3 Bagi Sekolah.....	5
BAB II : TINJAUAN TEORI	6
2.1. Kajian Pustaka.....	6
2.1.1. Pendidikan Jasmani	6
2.1.2. Permainan Bola voli mini.....	8
2.1.3. Pembelajaran.....	17
2.1.4. Motivasi Belajar.....	20
2.1.5. Belajar Gerak	24
2.1.6. Permainan Kasvo.....	27
2.2. Kerangka Berpikir	31
BAB III : METODE PENELITIAN	32
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.1.1. Tempat Penelitian	32
3.1.2. Waktu Penelitian	32
3.2. Subyek Penelitian	33
3.3. Sumber Data.....	33
3.4. Pengumpulan Data	34
3.5. Indikator Kinerja Penelitian	34
3.6. Prosedur Penelitian.....	35
3.7. Proses Penelitian	37
3.7.1. Siklus I.....	37

	3.7.2. Siklus II.....	39
BAB IV	: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
	4.1. Hasil Penelitian	40
	4.1.1. Siklus I	40
	a. Perencanaan Tindakan	40
	b. Pelaksanaan Tindakan	40
	c. Observasi	41
	d. Refleksi	42
	4.1.2. Siklus II	43
	a. Perencanaan Tindakan	44
	b. Pelaksanaan Tindakan	44
	c. Observasi	47
	d. Refleksi	48
	4.2. Pembahasan.....	49
BAB V	: KESIMPULAN DAN SARAN	53
	8.1. Kesimpulan.....	53
	8.2. Saran.....	53
	DAFTAR PUSTAKA.....	55
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel observasi hasil belajar siswa siklus I.....	42
2. Tabel observasi hasil belajar siswa siklus II.....	47
3. Tabel instrument penilaian Siklus 1	66
4. Tabel kriteria penilaian Siklus 1	66
5. Tabel instrument penilaian kognitif Suklus 1	67
6. Tabel instrument penilaian afektif Siklus 1	68
7. Tabel instrument penilaian psikomotor Siklus 1	68
8. Tabel Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I	70
9. Tabel instrument penilaian Siklus II	78
10. Tabel kriteria penilaian Siklus II	78
11. Tabel instrument penilaian kognitif Siklus II	79
12. Tabel instrument penilaian afektif Siklus II.....	80
13. Tabel instrument penilaian psikomotor Siklus II	80
14. Tabel Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar servis bawah bola voli.....	16
2. Gambar lapangan permainan kasvo	29
3. Gambar servis bawah permainan kasvo.....	30
4. Gambar skema kerangka berpikir.....	32
5. Gambar alur tahapan siklus penelitian tindakan kelas	36
6. Gambar Dokumentasi Penelitian	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Salinan Surat Keputusan Dekan mengenai Penetapan Pembimbing Skripsi	58
2. Salinan Surat Ijin Penelitian.....	59
3. Salinan Surat Pernyataan telah melakukan penelitian dari Kepala Sekolah SDN 1 Padas	60
4. RPP Siklus I	61
5. Instrumen siklus I.....	66
6. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I	70
7. Refleksi Siklus I	71
8. RPP Siklus II	73
9. Instrumen Siklus II	78
10. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II	82
11. Refleksi Siklus II	83
12. Dokumentasi/Foto Kegiatan Penelitian	84

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Permainan bola voli di tingkat sekolah dasar adalah merupakan salah satu bagian dari permainan bola besar yang masuk dalam kurikulum. Permainan ini telah sedikit dimodifikasi dengan memperkecil ukuran lapangan, memperkecil ukuran bola, mengurangi tinggi net, mengurangi jumlah pemain dan beberapa peraturan kecil lainnya. Dengan beberapa panyederhanaan menjadi lebih klecil ini maka permainan bola voli untuk anak sekolah dasar dinamakan menjadi bola voli mini, bola voli mini inilah yang selalu digunakan sebagai media pembelajaran permainan bola besar. bola voli mini dimainkan oleh 4 anak dan tanpa libero, dengan ukuran lapangan 6 x 12 meter, dan tinggi net 2,1 meter untuk putra dan 2 meter untuk putri. Peraturan permainan bola voli mini hampir sama dengan peraturan permainan bola voli yang dikeluarkan oleh PBVSI namun dengan beberapa modifikasi.

Dalam permainan bola voli mini servis adalah merupakan salah satu komponen utama selain passing, smash dan blok. Servis adalah upaya untuk memulai permainan bola voli dengan menyebrangkan bola ke lapangan lawan melewati atas net, tanpa servis mutlak permainan bolavoli tidak akan terjadi. Bahkan dalam perkembanganya servis bisa dijadikan bagian dari serangan selain smash, semakin sulit servis yang dilakukan akan semakin besar peluang sebuah team untuk mendapatkan point untuk meraih kemenangan namun dalam

pembelajaran di sekolah dasar yang diutamakan adalah nilai gerak dasar servis bawah.

Ditinjau dari gerakannya, servis bawah memiliki gerakan yang cukup kompleks dimana dalam gerakannya dibutuhkan konsentrasi, koordinasi gerakan, dan timing yang tepat. Namun dalam proses pembelajaran banyak ditemukan siswa yang kesulitan melakukan servis terutama siswa perempuan, bahkan belum melakukan servis sekalipun mereka sudah mengeluh tidak bisa. Sehingga dengan demikian praktis permainan tidak dapat berjalan dengan lancar karena siswa banyak yang kesulitan melakukan servis. Ketidakmampuan melakukan tersebut menimbulkan kejenuhan dan kesulitan belajar terutama didalam menganalisa secara sederhana untuk memecahkan masalah dalam bentuk gerakan yang tepat dan benar. Akibatnya siswa kurang dapat menguasai materi dengan baik dan hasil belajar kurang optimal.

Pada semester gasal 2012/2013 guru penjas orkes telah melakukan evaluasi hasil belajar materi servis bawah bola voli mini kelas V di SD Negeri 1 Padas memperoleh hasil yang kurang memuaskan, yaitu rata-rata siswa memperoleh hasil belajar berada dibawah KKM. Dari siswa yang berjumlah 18 yang terdiri dari 4 siswa putra dan 14 siswa putri, hanya 7 siswa atau 38% yang berhasil mendapatkan nilai tuntas KKM. Sedangkan 11 siswa atau 62% mendapatkan nilai tidak tuntas atau berada dibawah KKM.

model pembelajaran yang monoton dan cenderung kaku sehingga siswa merasa jenuh sehingga siswa malas dan takut untuk mengikuti pelajaran penjaskes khususnya materi servis bawah bola voli.

Melihat dari fakta di atas, bisa kita katakan salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar olahraga adalah kurangnya antusias peserta didik

dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Kurangnya antusiasme siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang monoton dan cenderung kaku sehingga siswa merasa jenuh sehingga siswa malas dan takut untuk mengikuti pelajaran penjasokes khususnya materi servis bawah bola voli. Sehingga siswa kurang tertarik dan sulit memahami karena siswa tidak memperhatikan dengan sungguh-sungguh.

Dari permasalahan yang telah di kemukakan diatas perlu dilakukan penelitian yang melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Bermain Kasvo untuk Meningkatkan hasil belajar servis bawah pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Padas kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012 / 2013”

1.2. Identifikasi Masalah

Permainan bola voli pada siswa SD Negeri 1 Padas masih banyak yang perlu diperbaiki, khususnya dalam penguasaan gerak dasar yang digunakan dalam servis bawah bola voli. Hal ini mungkin disebabkan kurang variasi dalam pembelajaran Penjasorkes dan kurangnya praktek latihan gerak dasar dalam servis bawah bola voli. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut maka dilakukan penelitian tindakan kelas ini. Berbagai upaya dilakukan untuk memperoleh solusi yang tepat guna mengatasi berbagai permasalahan yang dimaksudkan tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan penerapan bermain kasvo untuk meningtkkan hasil belajar servis bawah bola voli pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Padas kabupaten Grobogan tahun pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan maka muncullah identifikasi masalah mengenai penelitian ini, yaitu :

Mengapa hasil belajar servis bawah pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Padas masih kurang maksimal dan masih banyak yang berada dibawah KKM?

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di kemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

Apakah penerapan bermain Kasvo dapat meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli pada siswa kelas IV SD negeri 1 Padas Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012 / 2013 ?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di sampaikan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan Servis bawah bolavoli melalui penerapan permainan KASVO pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Padas Kabupaten Grobogan Ttahun pelajaran 2012/2013.

1.5. Kegunaan Penelitian

Manfaat dilakukan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli mini pada siswa kelas V SD Negeri 1 jumo tahun pelajaran 2012/2013.

Manfaat yang diharapkan peneliti setelah penelitian ini selesai secara lebih rinci adalah :

1. Bagi Siswa Kelas IV SDN 1 Padas kabupaten Grobogan.
 - a. Dapat meningkatkan hasil belajar Servis bawah bola voli.
 - b. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bagi Guru Penjasorkes SDN 1 Padas Kabupaten Grobogan.
 - a. Membantu guru untuk melaksanakan pembelajaran servis bola voli yang efektif, inovatif dan kreatif.
 - b. Menjadi acuan bagi guru dalam memilih alternatif modifikasi permainan yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi SDN 1 Padas kabupaten Grobogan.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan metode / model pembelajaran sebagai alternatif dalam upaya mengaktifkan siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

Dengan Pendidikan Jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta

berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran paedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman.

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan jasmani antara lain adalah meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani, membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama, menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran Pendidikan

Jasmani, Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*Outdoor education*).

Selain itu tujuan pendidikan jasmani juga mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani, mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain, mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat, mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

2.1.2. Permainan Bola Voli Mini

1. Pengertian Bola Voli Mini

Olahraga bola voli merupakan bagian dari materi pendidikan jasmani secara keseluruhan. Bila dikategorikan, maka olahraga bola voli termasuk dalam olahraga yang bercirikan permainan. Permainan bola voli merupakan materi pokok pendidikan jasmani yang wajib diajarkan kepada siswa. Sebagaimana karakteristiknya permainan bola voli mengandung unsur keterampilan gerak yaitu berupa teknik-teknik memainkan bola di dalam permainan bolavoli. Menurut Amung Ma'mum dan Toto Subroto (2001:41-42) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bola voli meliputi (1) Nilai sosial,

(2) Nilai kompetitif, (3) Kebugaran fisik, (4) Keterampilan berpikir, (5) Kestabilan emosi, dan (6) Tertib hukum dan aturan.

Nilai-nilai sosial seperti unsur kerjasama di antara teman seregu sangat dibutuhkan, memahami keterbatasan diri atau regu, memahami keunggulan teman bermain di luar regu sendiri dan lain-lain.

Nilai-nilai kompetitif seperti memaknai keberhasilan dan ketidakberhasilan. Nilai kompetitif ini sebaiknya ditanamkan kepada setiap diri anak agar dapat terimplementasikan dalam kehidupan baik sekarang atau kemudian hari.

Nilai kebugaran fisik bahwa pembelajaran bolavoli mendorong anak untuk senantiasa bergerak. Keterampilan berpikir yang diperoleh dari permainan bola voli yaitu dalam memainkan bola untuk mencapai suatu keberhasilan regu dituntut untuk memecahkan persoalan yang berkaitan dengan taktiknya agar regu dapat memperoleh angka menuju keberhasilan secara keseluruhan.

Sedangkan kesadaran tertib hukum dan aturan karena dalam setiap cabang olahraga termasuk permainan bola voli ketentuan yang menjadi aturan permainan tercantum di dalamnya. Dengan adanya aturan permainan anak akan terbiasakan untuk mentaati dan menghormati aturan.

Dari nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bola voli tersebut akan dapat memberikan pengaruh terhadap pengembangan berbagai potensi yang ada pada diri individu ke arah yang dicita-citakan. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani harus senantiasa menciptakan suasana pembelajaran permainan bola voli yang dapat mengarahkan anak agar nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bolavoli dapat dirasakan.

2. Sejarah Permainan Bola Voli

Bola voli adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan. Masing-masing grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi permainan bola voli pantai yang masing-masing grup hanya memiliki dua orang pemain. Olahraga Bola Voli dinaungi FIVB (Federation Internationale de Volleyball) sebagai induk organisasi internasional, sedangkan di Indonesia di naungi oleh PBVSI (Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia).

Permainan bola voli masuk ke Indonesia pada waktu penjajahan Belanda (sesudah tahun 1928). Perkembangan permainan bola voli di Indonesia sangat cepat. Hal ini terbukti pada Pekan Olahraga Nasional (PON) ke-2 tahun 1952 di Jakarta. Sampai sekarang permainan bola voli termasuk salah satu cabang olahraga yang resmi dipertandingkan.

Menurut Musnasifah (2009) Permainan bola voli sangat cepat perkembangannya, antar lain disebabkan oleh :

1. Permainan bola voli tidak memerlukan lapangan yang luas.
2. Mudah dimainkan.
3. Alat yang digunakan untuk bermain sangat sederhana.
4. Permainan ini sangat menyenangkan.
5. Kemungkinan terjadinya kecelakaan sangat kecil.
6. Dapat dimainkan di alam bebas maupun di ruang tertutup.
7. Dapat di mainkan banyak orang

Pada tahun 1955 tepatnya tanggal 22 Januari didirikan Organisasi Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI) dengan ketuanya W. J. Latumenten. Setelah adanya induk organisasi bola voli ini, maka pada tanggal 28 sampai

30 Mei 1955 diadakan kongres dan kejuaraan nasional yang pertama di Jakarta.

Dengan melihat perkembangan permainan bola voli yang begitu pesat sangatlah tepat bila pemerintah memilih permainan bola voli sebagai olahraga pendidikan di sekolah-sekolah. Hanya pada umumnya permainan bola voli sedikit mengalami kesulitan di dalam memperkenalkan pada anak-anak didik. Kesulitan ini terletak pada gerakan dasar permainan bola voli .

3. Teknik Dasar Permainan Bola Voli Mini

Prinsip bermain voli adalah memainkan bola dengan memvoli (memukul) dengan tangan dan berusaha menjatuhkannya ke dalam lapangan permainan lawan dengan menyeberangkan bola lewat atas net atau jaring, dan mempertahankannya agar bola tidak jatuh di lapangan sendiri. Bola harus benar-benar dipukul tidak boleh ditangkap, dipegang atau dilemparkan. Pemain tidak boleh menyentuh bola dengan bagian badan dan pinggang ke bawah dan tidak boleh menyentuh bola dua kali berturut-turut. Setiap regu tidak diperkenankan memainkan bola atau menyentuh bola lebih dari tiga kali sebelum melewati net.

Selama bola dalam permainan, semua pemain tidak diperbolehkan menyentuh net atau jaring dan melewati garis tengah masuk lapangan permainan lawan. Agar permainan berjalan atau berlangsung dengan baik, lancar dan teratur para para pemain dituntut harus menguasai unsur-unsur dasar permainan, yaitu teknik dasar permainan bola voli.

Teknik adalah suatu proses melahirkan dan pembuktian dalam praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang permainan bola voli. Dalam mempertinggi prestasi bola voli, teknik ini erat hubungannya dengan kemampuan gerak, kondisi fisik, taktik dan mental. Teknik dasar bola voli harus harus betul-betul dikuasai terlebih dahulu guna dapat mengembangkan mutu prestasi permainan bola voli.

Penguasaan teknik dasar permainan bola voli merupakan salah satu unsur yang ikut menentukan menang atau kalahnya suatu regu di dalam suatu pertandingan di samping unsur-unsur kondisi fisik, taktik dan mental. Adapun teknik-teknik dasar permainan bola voli menurut sistematikanya adalah sebagai berikut:

a. Passing

Passing adalah suatu usaha dari seseorang pemain bola voli dengan cara melakukan tehnik tertentu yang bertujuan untuk mengoperkan bola kepada temannya sendiri. Passing ada dua macam yaitu passing atas dan passing bawah.

b. Servis

Pukulan servis adalah pukulan pertama yang mengawali rentetan bolak-baliknya bola dalam permainan bola voli. Apabila pukulan servis tidak dapat dikembalikan oleh lawan, maka regu passing mendapat satu nilai kemenangan. Oleh sebab itu regu passing selalu berusaha agar servisnya sulit atau tidak dapat dikembalikan oleh lawan. Pada umumnya ada tiga cara

untuk melakukan servis, yaitu : Servis tangan bawah (underhand serve), Servis samping (sidearm serve), Servis tangan atas (overhand serve).

Servis tangan bawah dan samping lebih mudah dilakukan, tetapi lebih mudah diterima/ditangkis oleh lawan. Dalam melakukan servis tangan bawah, pemberi servis berdiri di daerah servis dengan kaki sedikit diregangkan menghadap ke jaring atau net.

c. Smash (Spike)

Setiap regu selalu berusaha untuk melakukan pukulan serangan, yaitu pukulan yang melewati jaring/net ke arah lapangan lawan sedemikian rupa, sehingga lawan sulit atau tidak dapat mengembalikan bola atau menangkisnya. Pukulan serangan bisa berupa pukulan keras yang disebut smash (hard spike), tetapi dapat pula berupa lunak/tipu yang disebut dink atau soft spike.

d. Bloking (Bendungan)

Bloking adalah suatu cara bertahan yang sangat ampuh terhadap smash (hard spike). Bloking dilakukan dengan lompatan setinggi mungkin dekat jaring dalam usaha menahan atau membendung bola yang dismash oleh pihak lawan/penyerang. Pemblok mengulurkan tangannya sejauh mungkin dengan kedua tangan berdekatan serta jari-jari agak berkembang ke arah bola, agar bola tersebut tidak dapat menerobos ke pertahanannya. Disamping itu pergelangan tangan harus digerakkan secara eksplosif pada saat bola mengenai tangan serta jari-jari ditegangkan agar cukup kuat menahan bola yang cepat/keras datangnya.

4. Prasarana Permainan Bola Voli

a. Ukuran Lapangan Permainan Bola Voli

Lapangan permainan bola voli berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 12 m dan lebar 6 m. Semua garis batas lapangan, garis tengah. Garis batas itu diberi tanda batas dengan menggunakan tali, kayu, cat/kapur, kertas yang lebarnya tidak lebih dari 5 cm. Lapangan permainan bola voli terbagi menjadi dua bagian sama besar yang masing-masing luasnya 6 x 6 meter. Di tengah lapangan dibatasi garis tengah yang membagi lapangan menjadi dua bagian sama besar. Masing-masing lapangan terdiri dari atas daerah serang dan daerah pertahanan. Daerah serang yaitu daerah yang dibatasi oleh garis tengah lapangan dengan garis serang yang luasnya 6 x 1,5 meter.

b. Daerah Servis

Daerah service adalah daerah selebar 6 meter di belakang setiap garis akhir. Daerah ini dibatasi oleh dua garis pendek sepanjang 15 cm yang dibuat 20 cm di belakang garis akhir, sebagai kepanjangan dari garis samping. Kedua garis pendek tersebut sudah termasuk di dalam batas daerah service, perpanjangan daerah service adalah kebelakang sampai batas akhir daerah bebas.

c. Jaring (Net)

Jaring untuk permainan bola voli mini selebar 6 meter dan lebar tidak lebih dari 1,00 meter dengan petak-petak atau mata jaring berukuran 10 x 10

cm, tinggi net untuk putra 2,10 meter dan untuk putri 2 meter, tepian atas terdapat pita putih selebar 5 cm.

d. Antene Rod

Di dalam pertandingan permainan bola voli yang sifatnya nasional maupun internasional, di atas batas samping jaring dipasang tongkat atau rod yang menonjol ke atas setinggi 50 cm dari tepi jaring atau bibir net. Tongkat itu terbuat dari bahan fibergelas dengan ukuran panjang 150 cm dengan diberi warna kontras.

e. Bola

Bola harus bulat terbuat dari kulit yang lentur atau terbuat dari kulit sintetis yang bagian dalamnya dari karet atau bahan yang sejenis. Warna bola harus satu warna atau kombinasi dari beberapa warna. Bahan kulit sintetis dan kombinasi warna pada bola dipergunakan pada pertandingan resmi internasional harus sesuai dengan standar FIVB. bola yang digunakan untuk bola voli mini adalah bola voli mini (ukuran 4) karena dimainkan untuk siswa sekolah dasar, tekanan didalam bola harus $0,39 - 0,325 \text{ kg/cm}^2$ ($4,26 - 4,61 \text{ Psi}$), ($294,3 - 318,82 \text{ mbar/hpa}$).

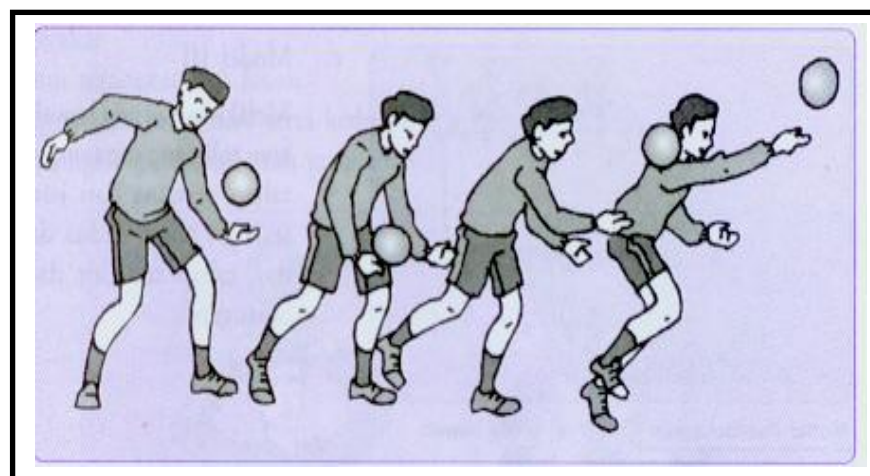
f. Pemain

Jumlah pemain dalam lapangan permainan sebanyak 4 orang setiap regu dan ditambah 1 orang sebagai pemain cadangan. Satu tim maksimal terdiri dari 5 pemain, satu coach, satu sistem coach, satu trainer, dan satu dokter medis, satu dari para pemain adalah kapten tim.

5. Servis Bawah Bola Voli Mini

Servis adalah tindakan memukul bola oleh seorang pemain belakang yang dilakukan dari daerah servis, langsung ke lapangan lawan. Servis merupakan aksi untuk memasukkan bola ke dalam permainan. Keberhasilan suatu servis tergantung pada kecepatan bola, jalan dan putaran bola serta penempatan bola ke tempat kosong, kepada pemain garis belakang kepada pemain yang melakukan perpindahan tempat.

Servis bawah adalah cara melakukan pukulan permukaan dari petak service dengan memukul bola dengan tangan dari bawah sebagai usaha menghidupkan bola dalam permainan (Aip Syarifuddin, 1997 : 70). Service bawah merupakan service yang dilakukan dengan tangan bawah, siku diluruskan dan ayunan tangan dari belakang ke depan melalui samping badan, salah satunya tangan memegang bola dan bola tersebut dilambungkan baru dipukul. Service ini sangat populer dan sering dilakukan oleh pemain pemula.



Gambar 2.1 servis bawah

Cara melakukan servis bawah adalah dengan berdiri di belakang garis belakang lapangan. Bola dipegang dengan tangan kiri. Saat bola pada ketinggian pinggang lalu pukul. Setelah memukul bola langsung masuk lapangan. Servis Bawah (Underhand Service) - Dilakukan dengan cara melakukan pukulan permukaan dari petak Servis dengan memukul bola dengan tangan dari bawah sebagai usaha menghidupkan bola dalam permainan. Servis bawah merupakan Servis yang dilakukan dengan tangan bawah, siku diluruskan dan ayunan tangan dari belakang ke depan melalui samping badan, salah satunya tangan memegang bola dan bola tersebut dilambungkan baru dipukul.

Servis ini sangat populer dan sering dilakukan oleh pemain pemula. Servis adalah tindakan memukul bola oleh seorang pemain belakang yang dilakukan dari daerah servis, langsung ke lapangan lawan. Keberhasilan suatu servis tergantung pada kecepatan bola, jalan dan perputaran bola dan penempatan bola ke tempat kosong kepada teman ke garis belakang kepada pemain yang melakukan perpindahan tempat.

2.1.3. Pembelajaran

Pendidikan dalam arti sempit menurut paham *konvensional* (Darsono, 2000: 24), diartikan bahwa bantuan kepada siswa terutama pada aspek moral atau budi pekerti, sedangkan pengajaran diartikan sebagai bantuan kepada anak didik yang dibatasi pada aspek intelektual dan keterampilan. Unsur utama dari pembelajaran adalah pengalaman anak sebagai seperangkat *event* sehingga terjadi proses belajar. Dengan demikian pendidikan, pembelajaran dan pengajaran mempunyai hubungan yang konseptual yang tidak berbeda, kalau dicari perbedaannya, pendidikan memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan

dengan pembelajaran dan mengajar yaitu mencakup baik pengajaran maupun pembelajaran, dan pengajaran merupakan bagian dari pembelajaran.

Sesuai dengan pengertian belajar secara umum, yaitu bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan terjadi perubahan tingkah laku, maka pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. (Darsono, 2000: 24)

Aliran *behavioristik* mengemukakan bahwa pembelajaran adalah usaha guru berbentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Sedangkan aliran *kognitif* mendefinisikan pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari. (Darsono, 2000: 24)

Humanistik mendeskripsikan pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada si belajar untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. (Sugandi, 2004: 9).

1. Ciri-ciri Pembelajaran

Sesuai dengan ciri-ciri belajar (Darsono, 2000:25) maka ciri-ciri pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut :

- a. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- b. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.

- c. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa.
- d. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- e. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- f. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis.
- g. Pembelajaran menekankan keaktifan siswa.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Oleh karena itu pembelajaran pasti mempunyai tujuan. Tujuan pembelajaran adalah membantu para siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.

2. Prinsip Pembelajaran

Dalam tujuannya, tujuan prinsip pembelajaran di bagi menjadi tiga yakni : Prinsip peraturan kegiatan kognitif, prinsip pengaturan kegiatan afektif dan prinsip pengaturan kegiatan psikomotor.

- a. Prinsip pengaturan kegiatan kognitif

Pembelajaran hendaknya memperhatikan bagaimana mengatur kegiatan kognitif yang efisien. Caranya mengatur kegiatan kognitif yang

efisien menggunakan sistematika alur pemikiran dan sistematika proses pembelajaran itu sendiri.

b. Prinsip pengaturan kegiatan afektif

Pembelajaran afektif perlu memperhatikan dan menerapkan tiga pengaturan kegiatan afektif, yaitu faktor *conditioning*, *behavior modification*, *himman model*. *Factor conditioning* yaitu perilaku guru yang berpengaruh terhadap rasa senang atau rasa benci siswa terhadap guru. Faktor *behavior modification* yaitu pemberian penguatan seketika. *Faktor human model* yaitu contoh berupa orang yang dikagumi dan dipercaya oleh siswa.

c. Prinsip pengaturan kegiatan psikomotor.

Pembelajaran psikomotorik mementingkan faktor latihan, penguasaan prosedur gerak dan prosedur koordinasi anggota badan. Untuk itu diperlukan pembelajaran fase kognitif. (Sugandi, 2004 : 11).

2.1.4. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu, atau keadaan seseorang atau organisme yang menyebabkan kesiapan-kesiapannya untuk memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan. Arti lain dari motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan

dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu (Usman, 2000: 28).

Sedangkan menurut Djamarah (2002: 114) motivasi adalah suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Nur (2001:3) bahwa siswa yang termotivasi dalam belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik.

Jadi motivasi adalah suatu kondisi yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu.

2. Macam-macam Motivasi

Menurut jenisnya motivasi dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Motivasi Intrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar (Usman, 2000:29).

Sedangkan menurut Djamarah (2002:115), motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu

dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

Menurut Winata (dalam Erriniati, 1994:05) ada beberapa strategi dalam mengajar untuk membangun motivasi intrinsik. Strategi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1). Mengaitkan tujuan belajar dengan tujuan siswa.
- 2). Memberikan kebebasan dalam memperluas materi pelajaran sebatas yang pokok.
- 3). Memberikan banyak waktu ekstra bagi siswa untuk mengerjakan tugas dan memanfaatkan sumber belajar di sekolah.
- 4). Sesekali memberikan penghargaan pada siswa atas pekerjaannya.
- 5). Meminta siswa untuk menjeiaskan hasil pekerjaannya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi instrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam individu yang berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya maka secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

b. Motivasi Ekstrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar. Misalnya seseorang mau belajar karena ia disuruh

oleh orang tuanya agar mendapat peringkat pertama di kelasnya (Usman, 2000:29).

Sedangkan menurut Djamarah (2002:117), motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Beberapa cara membangkitkan motivasi ekstrinsik dalam menumbuhkan motivasi instrinsik antara lain:

1). Kompetisi (persaingan)

Guru berusaha menciptakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya dan mengatasi prestasi orang lain.

2). Pace Making (membuat tujuan sementara atau dekat)

Pada awal kegiatan belajar mengajar, guru hendaknya terlebih dahulu menyampaikan kepada siswa TPK yang akan dicapai sehingga dengan demikian siswa berusaha untuk mencapai TPK tersebut.

3). Tujuan yang jelas

Motif mendorong individu untuk mencapai tujuan. Makin jelas tujuan, makin besar nilai tujuan bagi individu yang bersangkutan dan makin besar pula motivasi dalam melakukan sesuatu perbuatan.

4). Kesempurnaan untuk sukses

Kesuksesan dapat menimbulkan rasa puas, kesenangan dan kepercayaan terhadap diri sendiri, sedangkan kegagalan akan membawa efek yang sebaliknya. Dengan demikian, guru hendaknya

banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk meraih sukses dengan usaha mandiri, tentu saja dengan bimbingan guru.

5). Minat yang besar

Motif akan timbul jika individu memiliki minat yang besar.

6). Mengadakan penilaian atau tes

Pada umumnya semua siswa mau belajar dengan tujuan memperoleh nilai yang baik. Hal ini terbukti dalam kenyataan bahwa banyak siswa yang tidak belajar bila tidak ada ulangan. Akan tetapi, bila guru mengatakan bahwa lusa akan diadakan ulangan lisan, barulah siswa giat belajar dengan menghafal agar ia mendapat nilai yang baik. Jadi, angka atau nilai itu merupakan motivasi yang kuat bagi siswa.

Dari uraian di atas diketahui bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari luar individu yang berfungsinya karena adanya perangsang dari luar, misalnya adanya persaingan, untuk mencapai nilai yang tinggi, dan lain sebagainya

2.1.5. Belajar Gerak

1. Pengertian Belajar Gerak/ Motorik

Pengertian belajar motorik/ gerak pada prinsipnya tidak jauh berbeda dengan pengertian belajar secara umum. Berikut adalah beberapa penjelasan belajar motorik menurut para ahli :

Schmidt (1991) menjelaskan bahwa pembelajaran gerak adalah serangkaian proses yang dihubungkan dengan latihan atau pengalaman yang

mengarah pada perubahan – perubahan yang relative permanen dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan – gerakan yang terampil.

Oxendine (1984) menjelaskan bahwa belajar motorik adalah suatu proses perubahan perilaku gerak yang relatif permanen sebagai hasil dari latihan dan pengalaman.

Rahantoknam (1988) menjelaskan bahwa belajar motorik adalah proses peningkatan suatu keterampilan motorik yang disebabkan oleh kondisi latihan atau diperoleh dari pengalaman, bukan karena kondisi maturasi atau motivasi temporer dan fluktuasi fisiologis. Dari gambaran diatas diambil kesimpulan bahwa belajar gerak adalah suatu rangkaian proses perubahan perilaku gerak yang relatif permanen yang diperoleh dari hasil pengalaman dan latihan untuk menampilkan gerakan yang terampil dan benar.

2. Unsur Belajar Gerak/ Motorik

Berdasarkan pengertian belajar motorik tersebut, maka diidentifikasi unsur – unsur dalam belajar motorik adalah sebagai berikut :

Belajar motorik adalah proses internal yang terjadi pada siswa/ atlet, karena adanya faktor eksternal (keadaan di luar diri siswa yang member pengaruh pada perkembangan motoriknya) dan faktor internal (karakteristik siswa : kecerdasan, tipe tubuh, kemampuan motorik, dll) itu sendiri. Berdasar teori belajar information processing (Singer, 1980), belajar motorik terjadi karena adanya informasi yang masuk kemudian diolah dan diaktualisasikan dalam bentuk gerak. Seperti dalam Hipotesis Diagram Blok Sistem Sensori

Manusia :Sene Organ persepsi penyimpanan jangka pendek pemindahan persepsi ke gerak pengendalian respon efektor

Hasil dari belajar merupakan kemampuan merespon yang diaktualisasikan dalam bentuk gerakan. Hasil akhir yang diharapkan adalah siswa dapat menguasai faktor – faktor internal dari suatu keterampilan dan dilakukan secara teratur serta tepat waktunya. Kualitasnya diukur dari kinerja saat melakukan gerakan dan hasil gerakannya (responnya).

Kemampuan atau gerakan yang dihasilkan relatif permanen Keterampilan motorik yang dikuasai dan dipelajari oleh siswa/ atlet dapat melekat pada diri dalam waktu yang relatif lama. Namun berdasarkan Theory Of Retention And Forgetting (Singer, 1980; Schmidt, 1988) bahwa kemampuan manusia untuk mengingat sangat terbatas, makin lama makin berkurang bahkan bisa hilang atau lupa sama sekali.

Keterampilan gerak sebagai akibat dari latihan dan pengalaman Keterampilan motorik bukan karena pertumbuhan, perkembangan dan kematangan, tetapi hasil latihan. Seperti dijelaskan Rahantoknam (1988) di atas.

Atlet berlatih setiap hari pada hakikatnya ingin meningkatkan ketrampilan motorik yang telah dikuasai dan mempertahankan prestasi yang telah dicapai. Tetapi hasil belajar/ latihan tidak selalu mengarah pada peningkatan secara terus menerus, karena banyak faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil latihan.

3. Manfaat Belajar Gerak/ Motorik

Manfaat dari belajar motorik diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Agar siswa/ atlet dapat memperoleh kemampuan keterampilan kemudian berlatih untuk meningkatkan kemampuan tersebut.
- b. Memberikan perubahan yang permanen di dalam perilaku untuk melakukan gerakan dengan benar sebagai hasil dari belajar motorik.
- c. Dapat memberikan umpan balik yang berhubungan dengan perasaan dari pergerakan yang berkelanjutan yang telah ada dari hasil latihan di dalam system saraf yang telah disimpan oleh memori untuk melakukan otomatisasi gerak.
- d. Meningkatkan koordinasi antara persepsi dan tindakan secara baik dan benar dan otomatisasi gerakan dari keterampilan gerak.
- e. Dapat mengambil keuntungan dari mekanika sistem musculoskeletal untuk mengoptimalkan serta efisiensi dari konsistensi pergerakan.

2.1.6. Permainan Kasvo

Pembelajaran permainan bola voli di sekolah dasar harus dikemas dengan mengutamakan permainan untuk memenuhi kebutuhan gerak siswa. Prinsip-prinsip yang harus diutamakan adalah siswa senang dalam melakukan gerakan memainkan bola dengan gerak dasar yang benar. Berbagai pola dan bentuk pembelajaran dapat digunakan untuk referensi dalam pembelajaran servis bawah bola voli agar pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan tanpa siswa terbebani akan materi yang ingin disampaikan guru salah satu contohnya adalah permainan Kasvo.

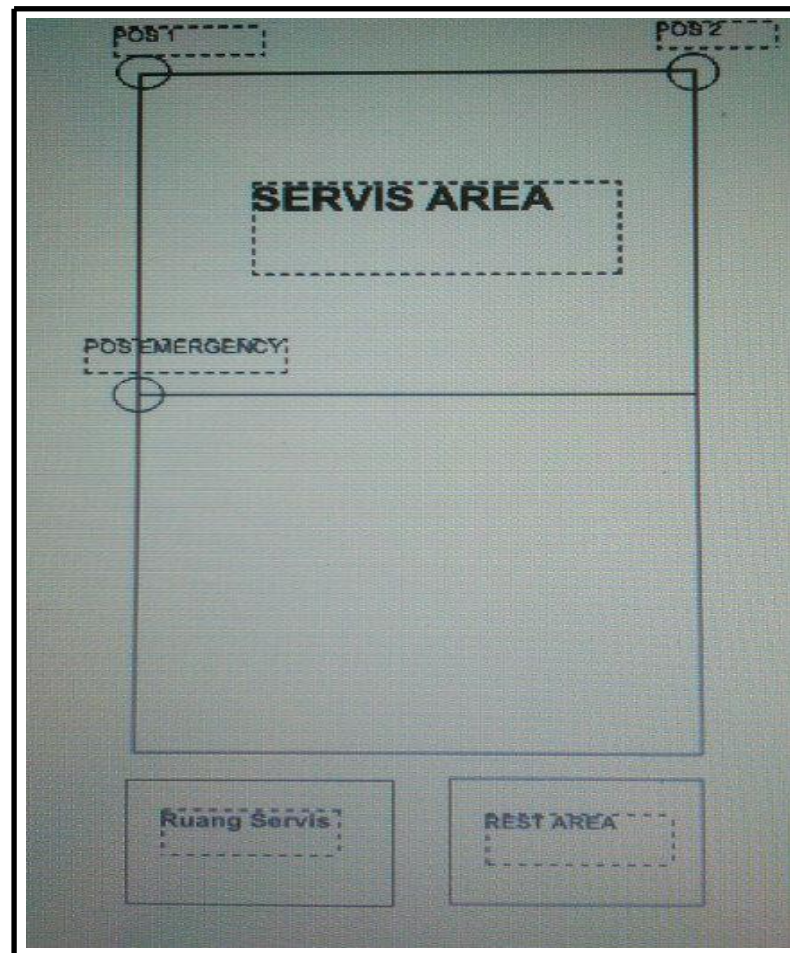
Kasvo merupakan salah satu bentuk modifikasi pembelajaran servis bawah bola voli yang dikemas dalam sebuah permainan kasti yang dimodifikasi. Sesuai dengan namanya kasvo merupakan perpaduan dari dua kata yakni KASti dan VOli, berbeda dengan permainan kasti pada umumnya permainan kasvo tidak menggunakan pemukul dan bola kasti namun menggunakan bola spons atau bola voli.

Tujuan permainan kasvo adalah untuk membuat pembelajaran servis bawah bola voli menjadi sebuah permainan kompetisi yang menyenangkan namun tetap sesuai dengan tujuan gerak dasar yang ingin dicapai. Sehingga siswa terbiasa melakukan servis bawah tanpa tertekan oleh tuntutan harus melewati net atau masuk ke lapangan seperti pada permainan bola voli pada umumnya.

Selain tetap mengandung nilai gerak dasar servis bawah bola voli permainan kasvo juga berisi nilai kerjasama, kejujuran, dan sportifitas karena permainan kasvo berbentuk kompetisi antar regu. Sehingga selain gerak dasar servis bawah yang ingin dicapai permainan kasvo juga menanamkan nilai kerjasama, kejujuran, dan sportifitas sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari siswa untuk bersosialisasi baik di dirumah, disekolah, maupun didalam masyarakat.

Lapangan permainan kasvo menggunakan lapangan bola voli standar yaitu berukuran 9 x 18 meter, hanya saja pada permainan kasvo net tidak di pasang. Tepi lapangan sejajar dengan Tiang net digunakan sebagai base emergency kemudian 2 base lagi di pojok belakang sebagai base 1 dan base 2. Base emergency berfungsi sebagai pos pembantu apabila servis yang dilakukan

gagal. Base 1 apabila servis berhasil, dan Base 2 apabila pemain sudah melewati base 1.



Gambar 2.2 Lapangan permainan Kasvo

Apabila pemain sudah melewati semua base, maka pemain dapat kembali ke rest area apabila pemukul aktif (pemain yang sedang melakukan serve) dapat melakukan servis ke servis area. Kecuali untuk serve penentuan (serve yang dilakukan pemain terakhir) maka mau tidak mau pemain harus kembali ke rest area karena apabila rest area kosong maka penjaga dapat mengebom kemudian terjadi pertukaran bebas (free change).

Peraturan permainan :

a) Anak-anak dibagi menjadi 2 regu (regu A dan regu B)

Satu regu bertugas menjadi penjaga lapangan dan satu regu bertugas menjadi pemain.

b) Regu pemain bertugas menservis bola,

a. berlari ke pos emergency apabila servis gagal

b. berlari ke pos 1

c. berlari ke pos 2

d. kemudian kembali ke rest area.



Gambar 2.3 Servis bawah pada permainan kasvo

c) Regu Penjaga bertugas menghentikan ataupun mematikan lawan dengan mengetik regu pemain yang sedang berlari ataupun berpindah pos..(Penjaga tidak boleh berlari mengejar pemain)

- d) Pemain yang berhasil menservis bola ke lapangan akan mendapatkan poin 1, dan akan mendapatkan poin 3 jika berhasil kembali ke rest area tanpa dimatikan penjaga.
- e) Penjaga yang berhasil menangkap bola hasil servis pemain akan mendapat poin 2.
- f) Pergantian tempat antara pemain dan penjaga dilakukan setelah salah satu regu mendapatkan poin sejumlah 25. Tim yang lebih dulu mendapatkan nilai 25 berhak menghukum tim yang kalah dengan menggendong pemain dari lapangan ke rest area.
- g) Tugas guru adalah memberi tanda permainan dimulai, menghitung nilai, dan memperhatikan kesalahan setiap regu.

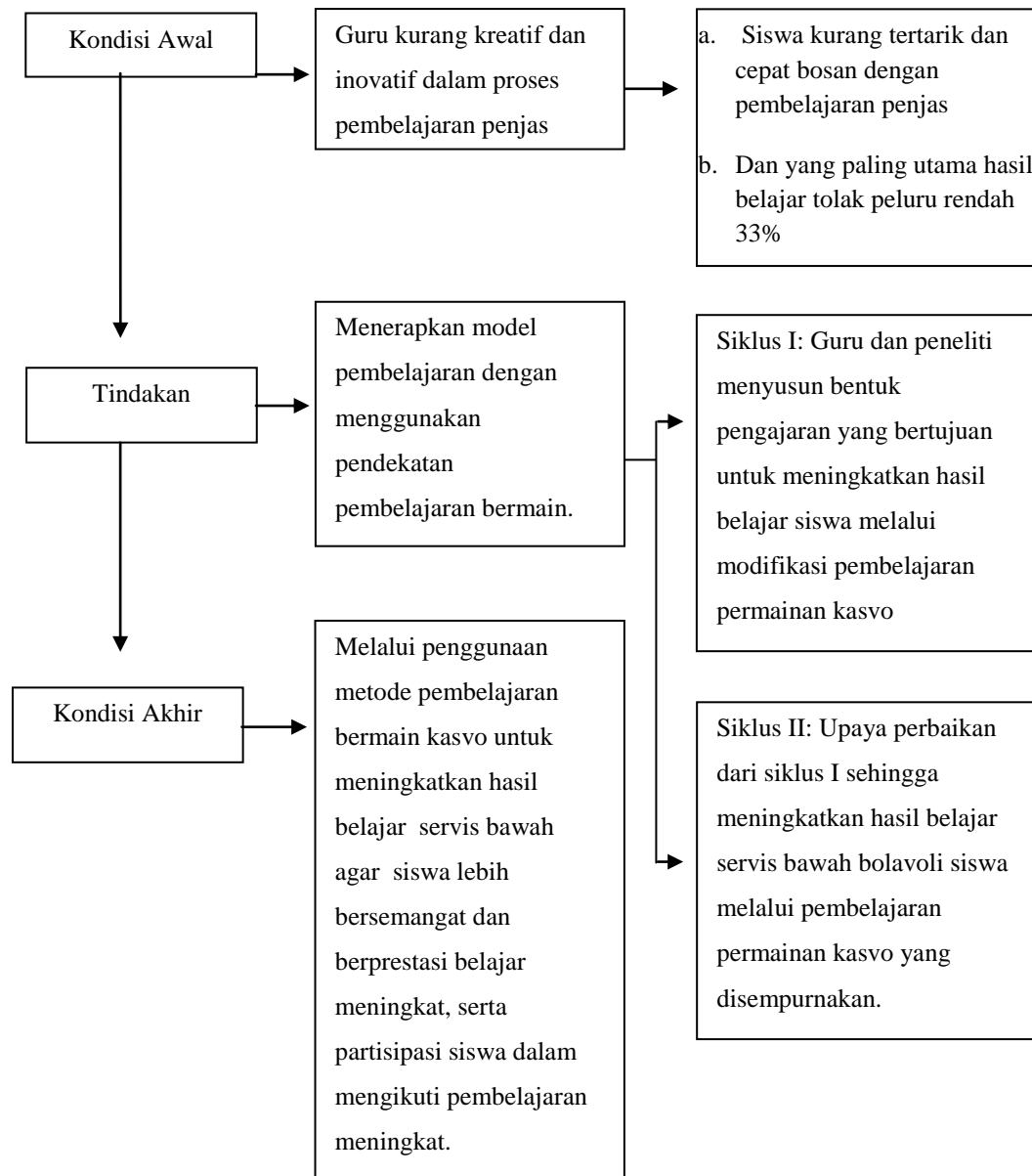
Sebuah team dianggap menang apabila sudah memenangkan pertandingan sebanyak 3 kali.

2.2. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan konsep pembelajaran yang sesuai dengan konsep yang dipelajari. Permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani selain karena keterbatasan alat adalah karena model pembelajaran yang monoton dan terpusat pada guru. Hal ini membuat pembelajaran akan terasa membosankan dan cenderung kaku dan terbatas.

Penggunaan metode pembelajaran yang kreatif akan dirasakan secara langsung oleh siswa memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan

akan membuat siswa lebih merasakan permainan yang dimainkan ketimbang inti materi yang disampaikan sehingga memotivasi siswa untuk mengeluarkan kemampuannya semaksimal mungkin.



Gambar 2.4 Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di SD Negeri 1 Padas Kecamatan Kedungjati Kabupaten grobogan.

3.1.2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus I dilaksanakan pada pada 30 Mei 2013 dan siklus II dilaksanakan pada 15 Juni 2013 di halaman SD Negeri 1 Padas.

3.2. Subyek Penelitian

Penelitian penerapan bermain kasvo dilaksanakan di SD Negeri 1 Padas Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan dengan subyek penelitian adalah siswa kelas IV sebanyak 18 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

3.3. Sumber Data

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

1. Siswa, untuk mendapatkan data tentang Servis bawah bola voli dengan penerapan pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Padas Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012 / 2013.
2. Guru sebagai pembantu peneliti, untuk dokumentasi penerapan pembelajaran Servis Bawah Bola voli di SD Negeri 1 Padas Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012 / 2013.

3.4. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah observasi.

Observasi dipergunakan sebagai teknik mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar saat pelaksanaan penggunaan modifikasi pembelajaran Permainan Kasvo untuk peningkatan hasil belajar Servis Bawah pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Padas Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012 / 2013.

3.5. Indikator Kinerja Penelitian

Melalui pembelajaran Servis Bawah Bola Voli melalui penggunaan modifikasi pembelajaran permainan Kasvo diharapkan penguasaan gerak dasar Servis Bawah Bola Voli peserta didik menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya. Kemampuan yang diharapkan adalah siswa menguasai gerak dasar Servis Bawah Bola Voli.

Dan dalam penelitian ini ditentukan indikator keberhasilan yaitu apabila ketuntasan klasikal kelas mencapai 85% dari jumlah peserta didik (18 siswa)

dapat memperoleh nilai gerak dasar Servis Bawah Bola Voli sama atau lebih dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu nilai 75.

3.6. Prosedur Penilaian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Tahapan PTK ini adalah sebagai berikut :

3.6.1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut :

- a. Menelaah materi pembelajaran bola voli kelas V semester 2 yang akan dilakukan tindakan penelitian dengan menelaah indikator-indikator pelajaran.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan.
- c. Menyiapkan alat peraga yang digunakan dalam penelitian.
- d. Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian.
- e. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktek.

3.6.2. Pelaksanaan Tindakan

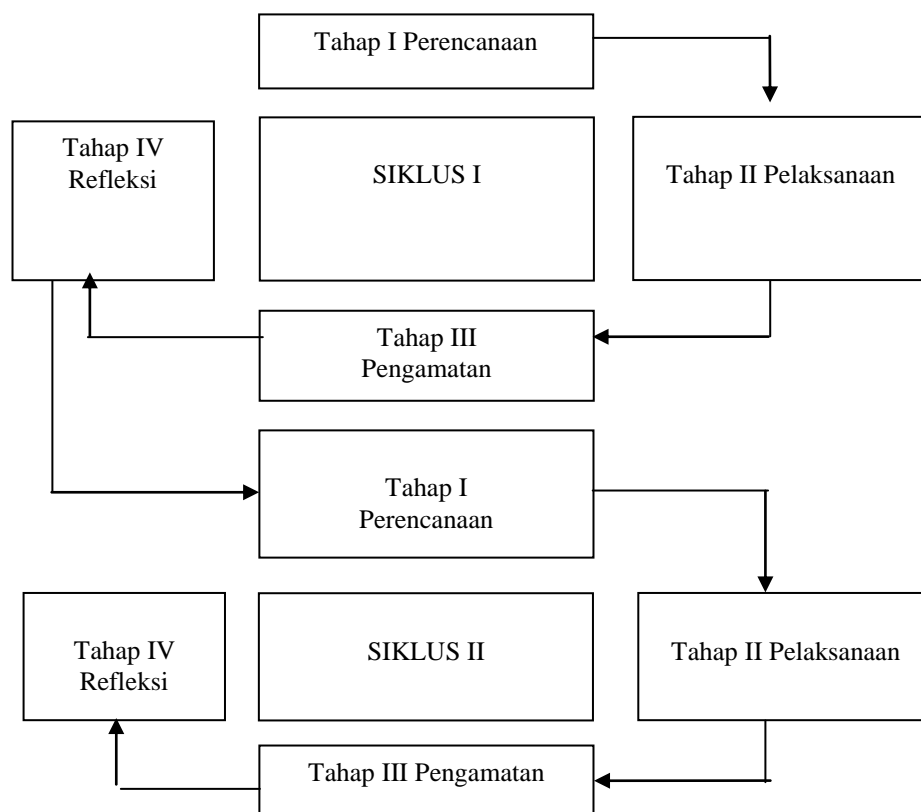
Pelaksanaan tindakan penelitian ini direncanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan pembelajaran dengan pendekatan permainan tossball. Siklus kedua dilaksanakan untuk memperbaiki segala sesuatu yang belum baik.

3.6.3. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan secara mandiri oleh penulis dan dibantu oleh guru Penjas Orkes SD Negeri 1 Padas Brian Taufik Indrianto untuk mengamati tingkah laku siswa dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran permainan bola voli. Observasi juga dilakukan terhadap guru yang menerapkan pendekatan permainan basovi.

3.6.4. Refleksi

Setelah mengkaji hasil belajar passing bawah permainan bola voli siswa dan hasil pengamatan aktivitas guru, serta melihat ketercapaian indikator hasil belajar, maka guru peneliti melakukan perbaikan pada siklus dua agar pelaksanaannya lebih efektif.



Gambar 3.1 Alur tahapan siklus penelitian tindakan kelas

3.7. Proses Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan hasil belajar Servis Bawah Bola Voli pada siswa kelas IV SDN 1 Padas Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013. Setiap tindakan upaya pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yakni : (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi dan interpretasi; (4) analisis dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya. Penelitian direncanakan dalam 2 siklus.

3.7.1. Siklus I

1. Rencana Siklus I

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas menyusun rencana pembelajaran yang terdiri dari :

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan dalam pembelajaran penjasorkes dan membuat (RPP) Servis Bawah Bola Voli.
- b. Menyusun instrumen tes keterampilan Servis Bawah Bola Voli.
- c. Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran.
- d. Menyusun lembar observasi.
- e. Menyiapkan lembar tes.
- f. Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran.
- g. Menyiapkan tempat penelitian.
- h. Penepatan alokasi waktu pelaksanaan.
- i. Sosialisasi kepada subjek.

2. Tahap Pelaksanaan Siklus I

Dalam pelaksanaan pada siklus I peneliti melakukan kegiatan di lapangan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menjelaskan tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran Servis Bawah Bola Voli.
- b. Sebelum masuk pada inti terlebih dahulu melakukan pemanasan .
- c. Membentuk kelompok dalam pelaksanaan pembelajaran Servis Bawah Bola Voli melalui permainan *Kasvo*.
- d. Guru menjelaskan peraturan permainan *Kasvo*.
- e. Melaksanakan gerak dasar Servis Bawah Bola Voli melalui modifikasi pembelajaran permainan *Kasvo* untuk meningkatkan hasil belajar dasar Servis Bawah Bola Voli peserta didik.
- f. Guru melakukan penilaian pembelajaran Servis Bawah Bola Voli untuk mengetahui hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik.
- g. Menarik kesimpulan dari proses pembelajaran.
- h. Melakukan pendinginan.

3. Pengamatan Hasil Pembelajaran Siklus I

Kegiatan pengamatan hasil pembelajaran dilakukan bersama dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap penerapan model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran Servis Bawah Bola Voli yaitu melalui modifikasi pembelajaran permainan *Kasvo*.

4. Tahap Evaluasi (refleksi)

Tahap evaluasi (refleksi) dilakukan dengan menganalisis hasil observasi sehingga diperoleh kesimpulan apa saja yang perlu diperbaiki dan apa saja yang perlu dipertahankan. Tahap ini mengemukakan hasil penemuan dari pelaksanaan tindakan I yang memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

3.7.2. Siklus II

Pada siklus II perencanaan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada tindakan siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dengan materi pembelajaran Servis Bawah Bola Voli sesuai dengan silabus mata pelajaran penjasorkes yang telah dibuat. Kemudian setelah pembelajaran berlangsung peserta didik diberi angket tentang pembelajaran Servis Bawah Bola Voli dengan media permainan. Dari itu dapat disimpulkan apakah pembelajaran mengalami peningkatan atau tidak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Deskripsi Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

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

- a. Membuat RPP dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, yaitu pembelajaran servis bawah bola voli melalui permainan kasvo.
- b. Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus PTK, yaitu penilaian servis bawah bola voli melalui permainan kasvo.
- c. Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran.
 - 1). Menyiapkan Bola
 - 2). Menyiapkan Keset
 - 3). Menyiapkan peluit
 - 4). Menyiapkan Lapangan
- d. Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan tindak lanjut dari perencanaan yang sudah dibuat. Pada tahap pelaksanaan berisi 3 tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a. Kegiatan Awal

- 1). Siswa dibariskan 3 bersaf kemudian dilanjutkan berdo'a
- 2). Siswa dipresensi
- 3). Siswa melakukan stretching (penguluran)
- 4). Siswa melakukan pemanasan melalui permainan lintang alih untuk persiapan pelaksanaan kegiatan inti (permainan kasvo)

b. Kegiatan Inti

- 1). Siswa dijelaskan gerak dasar melakukan servis bawah
- 2). Siswa dijelaskan peraturan permainan kasvo
- 3). Siswa bertanya apabila ada yang belum jelas
- 4). Siswa dibagi menjadi 2 kelompok
- 5). Siswa melakukan permainan kasvo dipimpin oleh guru

c. Kegiatan Akhir

- 1). Siswa melakukan pendinginan
- 2). Guru mengevaluasi permainan kasvo yang dilakukan siswa

3). Guru memimpin doa, kemudian membubarkan siswa.

3. Observasi

Hasil penerapan bermain kasvo untuk meningkatkan hasil belajar servis bawah pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Padas Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013 pada siklus 1 adalah 66% atau 12 orang siswa mendapatkan nilai tuntas dan 34% atau 6 siswa mendapatkan nilai tidak tuntas. Nilai tertinggi yang yang diperoleh adalah 100, nilai terrendah adalah 65, dan nilai rata-rata kelas adalah 81.

Tabel 4.1
Observasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	30% Kog	20% Afe	50% Psi	Nilai Akhir	Ket
1	Bagus Kusumo	30	16	50	96	T
2	Dwi Setio Ningsih	30	16	50	96	T
3	Topan Mukti wibowo	30	16	33	79	T
4	Ananda Aldo Saputra	30	14	33	77	T
5	Listiana	20	12	33	65	TT
6	Muhammad Zarkoni	20	12	33	65	TT
7	Firda Faradina Az Zahra	20	20	50	90	T
8	Titis Inayah	20	20	33	73	TT
9	Misnaeni	20	16	50	86	T
10	Deviana Rahma Perdani	30	20	33	83	T
11	Abelia Kumala putri	20	20	33	73	TT
12	Amelia Indah Mulia	30	20	50	100	T
13	Putri Ardikasari	20	16	33	69	TT

14	Siti Muthoharoh	20	20	50	90	T
15	Fifi Puspitasari	20	20	33	73	TT
16	Della Yogi Pamungtyas	30	16	33	79	T
17	Shinta Nurhayati Putri	30	20	33	83	T
18	Zahwa Ayu Taubatin	30	20	33	83	T
Rata- rata		25	17	39	81	
Prosentase Pencapaian Materi		83%	87%	77%		67%

4. Refleksi

Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus 1 dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar servis bawah bola voli melalui pendekatan permainan kasvo dimana tingkat kelulusan kelas setelah dilakukan pendekatan permainan kasvo adalah 66% atau 12 orang siswa mendapatkan nilai tuntas dan 34% atau 6 siswa mendapatkan nilai tidak tuntas. Nilai tertinggi yang yang diperoleh adalah 100, nilai terrendah adalah 65, dan nilai rata-rata kelas adalah 81.

Selain keberhasilan yang sudah dicapai guru dalam pembelajaran di atas, guru juga mempunyai hambatan atau kesulitan dalam siklus I yang menyebabkan pembelajaran masih belum mencapai target yang ditentukan. Hambatan yang ditemukan pada siklus I adalah :

1. Pada saat bermain siswa bingung dan terkesan canggung karena belum pernah melakukan permainan kasvo.
2. Siswa belum memahami peraturan permainan kasvo secara mendetail sehingga anak tanpa sengaja siswa melakukan pelanggaran.

3. Siswa terburu-buru pada saat melakukan servis sehingga gerak dasar yang dilakukan salah dan hasil gerakanpun tidak maksimal.

Dilihat dari hasil belajar siswa, indikator yang lemah yaitu dari aspek kognitif dan psikomotor. Untuk aspek afektif, sebagian besar siswa mencapai nilai maksimal.

Berdasarkan kelemahan, hambatan dan hasil belajar siswa yang baru 67% mencapai ketuntasan, maka guru perlu merencanakan siklus II agar hasil belajar siswa meningkat atau minimal mencapai 85%.

4.1.2. Deskripsi Siklus II

Siklus II sama juga dengan siklus I yang terbagi ke dalam 4 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sebagai berikut ini.

1. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan dari refleksi pada siklus pertama, maka perencanaan tindakannya adalah sebagai berikut:

- a. Membuat RPP dengan mengacu pada pertemuan sebelumnya. Pendekatan kasvo yang pada pertemuan sebelumnya kurang berhasil diperbaiki agar hambatan yang ada pada siklus 1 dapat teratasi, yaitu dengan :
 - 1). Melakukan penekanan mengenai peraturan permainan kasvo.
 - 2). Menjelaskan gerak dasar servis yang benar.
 - 3). Melakukan penekanan agar siswa tidak terburu-buru saat melakukan servis.

- b. Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran.
 - 1). Menyiapkan Bola.
 - 2). Menyiapkan Keset
 - 3). Menyiapkan Peluit
 - 4). Menyiapkan Lapangan
- c. Menyusun instrument pembelajaran dan lembar pengamatan pembelajaran.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut :

- a. Kegiatan Awal.
 - 1) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum
 - 2) Stretching
 - 3) Melakukan pemanasan.

Pemanasan dikemas dalam sebuah permainan sederhana yaitu permainan moving star (lintang alih). Caranya ditunjuk membagi siswa menjadi 4 kelompok dan menyisakan satu anak sebagai pengejar dan 1 anak sebagai target yang dikejar dengan cara di disaring melalui permainan berapa temanmu, setelah di tentukan yang mengejar selanjutnya siswa berkelompok dengan cara berbaris pada tiap sudut lapangan. Kemudian pengejar berusaha menangkap target. Target dapat hinggap pada kelompok dengan cara hinggap di barisan paling belakang pada salah satu kelompok,

dan bola ada target yang hinggap maka anggota kelompok yang paling depan harus lari karena ia menjadi target. Permainan ini berlangsung secara sistematis tanpa menunggu peluit dari guru.

b. Kegiatan Inti

Sebelum melakukan permainan kasvo siswa diberikan penjelasan mengenai peraturan kasvo yang belum dimengerti siswa, menjelaskan gerak dasar servis bawah yang benar, dan melakukan penekanan dan motivasi agar siswa tidak terburu-buru sehingga dapat melakukan servis lebih baik dari siklus 1.

Melakukan permainan kasvo, antara lain:

- h) Anak-anak dibagi menjadi 2 regu (regu A dan regu B) Satu regu bertugas menjadi penjaga lapangan dan satu regu bertugas menjadi pemain.
- i) Regu pemain bertugas menservis bola,
 - berlari ke base emergency apabila servis gagal
 - berlari ke base 1
 - berlari ke base 2
 - kemudian kembali ke rest area.
- j) Regu Penjaga bertugas menghentikan ataupun mematikan lawan dengan menetik regu pemain yang sedang berlari ataupun berpindah base (Penjaga tidak boleh berlari mengejar pemain)
- k) Pemain yang berhasil menservis bola ke lapangan akan mendapatkan poin 1, dan akan mendapatkan poin 3 jika berhasil kembali ke rest area tanpa dimatikan penjaga.

- l) Penjaga yang berhasil menangkap bola hasil servis pemain akan mendapat poin 2.
 - m) Pergantian tempat antara pemain dan penjaga dilakukan setelah salah satu regu mendapatkan poin sejumlah 25. Tim yang lebih dulu mendapatkan nilai 25 berhak menghukum tim yang kalah dengan menggendong pemain dari lapangan ke rest area.
 - n) Tugas guru adalah memberi tanda permainan dimulai, menghitung nilai, dan memperhatikan kesalahan setiap regu.
 - o) Sebuah team dianggap menang apabila sudah memenangkan pertandingan sebanyak 3 kali.
- c. Kegiatan Akhir
- 1) Melaksanakan penenangan atau pendinginan.
 - 2) Pendinginan dilakukan berupa penguluran (*stretching*).
 - 3) Setelah pendinginan, dilakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan waktu pada anak untuk bertanya gerakan mana yang dirasa cukup sulit dan peneliti memberikan respon dengan menerangkan gerakan-gerakan yang seharusnya dilakukan dengan benar.

3. Observasi

Hasil nilai akhir siklus 2 setelah dilakukan perbaikan dari siklus 1 prosentase ketuntasan kelas adalah 89% atau 16 orang siswa mendapatkan nilai tuntas dan 11% atau 2 siswa mendapatkan nilai tidak tuntas. Nilai tertinggi yang yang diperoleh adalah 100, nilai terendah adalah 73, dan nilai rata-rata kelas adalah 84.

Tabel 4.2
Observasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	30% Kog	20% Afe	50% Psi	Nilai Akhir	Ket
1	Bagus Kusumo	30	16	50	96	T
2	Dwi Setio Ningsih	30	16	50	96	T
3	Topan Mukti wibowo	30	16	33	79	T
4	Ananda Aldo Saputra	30	14	33	77	T
5	Listiana	20	12	50	82	T
6	Muhammad Zarkoni	30	12	33	75	T
7	Firda Faradina Az Zahra	20	20	50	90	T
8	Titis Inayah	20	20	33	73	TT
9	Misnaeni	20	16	50	86	T
10	Deviana Rahma Perdani	30	20	33	83	T
11	Abelia Kumala putri	20	20	33	73	TT
12	Amelia Indah Mulia	30	20	50	100	T
13	Putri Ardikasari	30	16	33	79	T
14	Siti Muthoharoh	20	20	50	90	T
15	Fifi Puspitasari	30	20	33	83	T
16	Della Yogi Pamungtyas	30	16	33	79	T
17	Shinta Nurhayati Putri	30	20	33	83	T
18	Zahwa Ayu Taubatin	30	20	33	83	T

Rata- rata	25	17	40	84	
Prosentase Pencapaian Materi	88%	87%	79%		89%

4. Refleksi

Setelah kegiatan siklus II selesai dilaksanakan, guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pembelajaran yang sudah dilaksanakan sudah sesuai dengan perencanaan. Akan tetapi sebagian kecil siswa belum memahami gerak dasar servis bawah yang dipadukan dengan permainan Kasvo.

Disamping kekurangan di atas, guru berhasil memotivasi siswa, sehingga siswa lebih semangat, lebih disiplin, dan mau bekerjasama dengan teman 1 tim. Selain itu, dengan pendekatan permainan kasvo, siswa merasa bersemangat dan merasa senang dan gembira dengan permainan kasvo.

Dari pengamatan yang dilakukan oleh guru di lapangan, sebagian besar siswa sudah memahami permainan kasvo ini. Para siswa sangat antusias melakukan permainan kasvo, dibuktikan ketika para siswa bersemangat untuk memenangkan permainan kasvo. Pengamatan lain yang dilakukan guru adalah tentang gerakan siswa yang hampir semua siswa dapat melakukan gerakan kasvo dengan benar, serta hampir semua siswa mengerti dan memahami peraturan permainan kasvo

Dilihat dari hasil belajar siswa, indikator yang lemah yaitu dari aspek psikomotor. Untuk aspek kognitif dan afektif, sebagian besar siswa mencapai nilai maksimal.

Pada Siklus II ini diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan kektuntasan kelas mencapai 89% dengan rincian 16 siswa tuntas KKM dan 2 orang siswa tidak tuntas KKM, hal ini tidak lepas dari adanya perbaikan dan penekanan permainan kasvo pada siklus II.

4.2. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini merupakan hasil observasi dan refleksi dari penelitian yang telah dilakukan pada tiap siklus. Proses belajar diamati jika ada perubahan tingkah perilaku dari seseorang yang berbeda dengan sebelumnya dan akan efektif jika terdapat interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan satu metode akan membuat peserta didik menjadi bosan dan cenderung tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu guru perlu melakukan kreatif dan berinovasi dengan menggunakan model pembelajaran agar peserta didik terfokus pada pelajaran. Proses pembelajaran berhasil bila terdapat interaksi peserta didik dengan peserta didik lainnya maupun peserta didik dengan guru sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru. Pembelajaran dengan melibatkan peserta didik untuk bekerja sama dalam permainan menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar.

Hasil yang dicapai pada siklus I dengan diterapkannya teori bermain kasvo menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta hasil belajar siswa. Pada aspek kognitif meningkat dan mendapatkan skor 450 dari skor maksimal 540. Pada aspek afektif meningkat dan mendapatkan skor 314 dari skor maksimal 360. Pada aspek psikomotor meningkat dan mendapat skor 700 dari skor maksimal 900. Peningkatan terdapat

pula pada hasil belajar siswa yaitu mencapai rata-rata 84 dari rata-rata sebelum siklus 73. Prosentase ketuntasan kelas pada siklus 1 meningkat 23% menjadi 67% dari prosentase awal 44%. Guru dalam pelaksanaannya mulai membangun komunikasi dengan siswa untuk membuat siswa aktif namun siswa belum sepenuhnya aktif karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang baru diterapkan.

Siklus II penerapan teori bermain kasvo menunjukkan adanya peningkatan karena siswa mulai terbiasa dengan model pendekatan pembelajaran yang sedang diterapkan. Peningkatan terjadi pada aktivitas siswa yaitu aktivitas dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta hasil belajar siswa. Skor untuk aspek kognitif pada siklus kedua meningkat 30 poin menjadi 480 dari skor maksimal 540 poin. Skor untuk aspek afektif stabil tidak ada peningkatan 314 dari skor maksimal 360 poin. Skor untuk aspek psikomotor meningkat 17poin menjadi 717 poin dari skor maksimal 900 poin dan mengalami peningkatan sebesar 47 poin dari siklus I. Hasil rata-rata belajar siswa meningkat 3 poin menjadi 84 dari rata-rata siklus I sebesar 81 ,dan Prosentase ketuntasan kelas mengalami peningkatan 22% menjadi 89% dari hasil siklus I sebesar 67%.

Proses pembelajaran dengan menggunakan teori permainan kasvo untuk meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli di kelas V SD Negeri 1 Padas Kabupaten Grobogan pada kompetensi dasar Mempraktikan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjama regu, sportifitas dan kejujuran menunjukkan hasil yang baik dan membuat kelas lebih aktif dan menumbuhkan minat serta perhatian siswa dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran.

Pembelajaran dengan penerapan permainan kasvo untuk meningkatkan hasil belajar Passing bawah bola voli dapat dinyatakan berhasil dan dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik serta pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih baik dan berlangsung secara optimal.

Penggunaan teori permainan kasvo dapat meningkatkan aktivitas siswa pada aspek kognitif, afektif, psikomotor dan perhatian serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran penjas orkes dengan kompetensi dasar Mempraktikan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjama regu, sportifitas dan kejujuran di SD Negeri 1 Padas kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan.

Faktor-faktor yang menyebabkan tindakan peningkatan hasil belajar servis bawah siswa berhasil antara lain :

1. Permainan Kasvo merupakan permainan yang baru sehingga siswa penasaran dan antusias dengan permainan ini.
2. Servis Bawah yang merupakan materi utama dalam pembelajaran disamakan dengan permainan kasvo sehingga siswa tidak terbebani seperti servis pada bola voli.
3. Permainan kasvo lebih menampilkan kompetisi yang atraktif daripada pembelajaran passing bawah secara klasikal yang membosankan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil belajar siswa pada penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain kasvo untuk meningkatkan hasil belajar servis bawah bolavoli pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Padas Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013 dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan materi pembelajaran, dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar sebelum tindakan 73 menjadi 84 pada siklus yang pertama dan kemudian pada siklus kedua meningkat menjadi 89. Ketuntasan siswa sebelum tindakan terdapat 8 siswa tuntas KKM dengan rincian nilai terendah 65 dan tertinggi 79, pada siklus I terdapat 12 siswa tuntas KKM dengan rincian nilai terendah 73 dan tertinggi dicapai 100, kemudian pada siklus II terdapat 16 siswa yang tuntas KKM dengan rincian nilai terendah 73 dan tertinggi 100.

5.2. Saran

Telah terbuktinya penerapan bermain kasvo untuk meningkatkan hasil belajar servis bawah bolavoli pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Padas Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran penjas orkes, maka kami sarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi siswa kiranya dapat terus meningkatkan kemampuan dalam ketrampilan kognitif afektif dan psikomotor, lebih menumbuhkan minatnya dalam mengikuti pelajaran, kemudian perhatian dalam belajar harus lebih aktif dalam pelajaran maupun diskusi kelompok. Karena dengan meningkatkan aktivitas siswa maka hasil belajar yang akan dicapai lebih maksimal.
2. Bagi guru diharapkan menjadikan model bermain kasvo sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran penjas orkes untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dan dapat dijadikan acuan untuk menentukan model pembelajaran yang lain yang lebih kreatif dan lebih menyenangkan bagi siswa sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi maksimal.
3. Bagi peneliti sendiri mengalami langsung mengajar dapat mendesain pembelajaran yang kreatif, inovatif dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan aktif bagi siswa sehingga hasil belajar siswa maksimal sesuai atau bahkan melampaui kriteria ketuntasan yang ditentukan.

Daftar Pustaka

- Agus Kristiyanto, (2010) *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani dan Kepeleatihan Olahraga*. Surakarta : UNS Press Surakarta.
- Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darsono. 2000. *Belajar pembelajaran*. Semarang. Ikip Semarang Press
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD Negeri 1 Padas Kabupaten Grobogan.
- Mardiana, Ade dan Purwadi. Wira Indra Satya. 2010. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Mulyasa. 2005. *Kurikulum berbasis kompetensi, konsep, karakteristik dan implementasi*. Bandung : remaja rosdakarya.
- Musnasifah. 2009. *Bermain Bola Voli*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Purwodarminto. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Santoso, dkk. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Yudhistira.
- Soemitro. 1992. *Permainan kecil*. Jakarta : Depdiknas.
- Subarja, Herman. 2007. *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sukardi, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D₂ PGSD Penjaskes*. Jakarta :
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga
Kependidikan
- Sukirman, dkk. 2004. *Matematika*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Sumber Website :

<http://www.sarjanaku.com/2011/09/bola-voli-sejarah-pengertian-teknik.html>/diakses pada tanggal 23 mei 2013 pukul 13.30.

<http://nekamulyanti.blogspot.com/2012/02/sejarah-permainan-bola-voli-di.html>/ diakses pada tanggal 23 mei 2013 pukul 13.35

<http://www.kawandnews.com/2012/02/sejarah-perkembangan-bola-voli-di.html>/diakses pada tanggal 23 mei 2013 pukul 13.45

http://id.wikipedia.org/wiki/Bola_voli#Sejarah/diakses pada tanggal 23 mei 2013 pada pukul 13.50

<http://ppq-pgsd.blogspot.com/2012/04/pengertian-hasil-belajar.html>/diakses pada tanggal 14 juni 2013 pukul 13.00

<http://kurwindakristi.wordpress.com/2012/03/04/belajar-gerak/>diakses pada tanggal 15 juni 2013 pukul 13.55

Lampiran

Lampiran 1

Lampiran 2

Lampiran 3



PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN KEDUNGJATI
SD NEGERI 1 PADAS
Ds. Padas , Kec. Kedungjati , Kab. Grobogan 58167

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya :

Nama : Suyono,S.Pd
NIP : 19551117 197701 1 002
Pangkat / Golongan : Pembina / IV.a
Jabatan : Kepala SD Negeri 1 Padas

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Brian Taufik Indrianto
NIM : 6101911054

Telah melaksanakan Penelitian penerapan bermain kasvo untuk meningkatkan hasil belajar servis bawah pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Padas yang dilaksanakan pada 30 mei 2013 dan 15 juni 2013.

Padas, 16 juni 2013
Kepala SD Negeri 1 Padas

Suyono ,S.Pd
NIP. 19551117 197701 1 002

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri 1 Padas
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 4 [Empat] / 2 [dua]
Pertemuan ke	: 1 [Satu]
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit

Standar Kompetensi: 6. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : 6.2 Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, kejujuran, dan sportivitas*)**

A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan dan memahami pola gerak dasar servis bawah bola voli mini melalui permainan kasvo
- Siswa dapat melakukan permainan kasvo serta dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan bola besar / bola voli mini

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Tanya jawab
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

- Kegiatan Awal:
 - Siswa dibariskan menjadi empat barisan
 - Mengecek kehadiran siswa
 - Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
 - Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti dalam bentuk permainan menembak ikan.
 - Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari
- Kegiatan Inti:
 - **Eksplorasi**
 Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - ☞ Mengembangkan kerjasama tim dalam permainan kasvo
 - ☞ Menjelaskan peraturan main
 - ☞ Mematuhi peraturan permainan dan kerjasama regu serta menjunjung tinggi sportifitas.
 - ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
 - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di lapangan.
 - **Elaborasi**
 Dalam kegiatan elaborasi, guru:
 - ☞ Bermain Kasvo
 - ☞ Mematuhi peraturan permainan dan kerjasama regu serta menjunjung tinggi sportifitas.
 - ☞ Melakukan permainan kasvo menggunakan bola spons
 - ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
 - ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
 - ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;

- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik menampilkan kemampuan terbaiknya.
- **Konfirmasi**
 Dalam kegiatan konfirmasi, guru:
 - ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
 - ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan
- **Kegiatan Penutup**
 Dalam kegiatan penutup, guru:
 - Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
 - Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik servis bawah dalam permainan kasvo

E. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes
- Diktat permainan bola besar
- Lapangan
- Bola voli Mini
- Bola Spons
- Peluit
- Kapur line/tali
- Keset

F. Penilaian:

Instrumen penilaian

1. Kognitif
 - Anak memahami sikap tubuh pada saat melakukan servis bawah
 - Anak memahami posisi kaki saat melakukan servis bawah
 - Anak memahami perkenaan bola saat melakukan servis bawah
2. Psikomotor
 - Posisi tubuh siswa saat melakukan servis bawah
 - Posisi kaki (kuda-kuda) siswa saat melakukan servis bawah
 - Ketepatan perkenaan bola saat siswa melakukan servis bawah
3. Afektif
 - Disiplin
 - Mematuhi peraturan
 - Melakukan dengan semangat

9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												

Nilai Siswa = 50% Psikomotor + 30% Kognitif + 20% Afektif

$$\text{Psikomotor} = \frac{n}{3} \times 50\%$$

$$\text{Kognitif} = \frac{n}{3} \times 30\%$$

$$\text{Afektif} = \frac{n}{3} \times 20\%$$

Grobogan, 21 Mei 2013

Teman Sejawat

Penulis

Daniel Waskitho Adhi

Brian Taufik Indrianto
NIM : 6101911054

Lampiran 5

**Instrumen Tes / Kriteria Penilaian Servis Bawah Permainan Bolavoli Mini
melalui Pendekatan Permainan Kasvo Siklus I**

1. Instrumen Penilaian

No	Koqnitif
1	Anak memahami sikap tubuh pada saat melakukan servis bawah
2	Anak memahami posisi kaki saat melakukan servis bawah
3	Anak memahami perkenaan bola saat melakukan servis bawah
Afektif	
1	Disiplin
2	Kerjasama
3	Kejujuran
4	Semangat
Psikomotor	
1	Posisi tubuh siswa saat melakukan servis bawah
2	Posisi kaki (kuda-kuda) siswa saat melakukan servis bawah
3	Ketepatan perkenaan bola saat siswa melakukan servis bawah

2. Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Skor
Koqnitif		30%
1	Anak tidak memahami cara melakukan servis yang benar	10
2	Anak kurang memahami cara melakukan servis bawah yang benar	20
3	Anak memahami cara melakukan servis bawah yang benar	30
Afektif		20%
1	Disiplin <ul style="list-style-type: none"> - Anak Memakai seragam olahraga - Anak memasukkan seragam olahraga - Anak mematuhi peraturan 	5
2	Kerjasama <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat berkomunikasi dengan baik dengan teman satu tim - Anak tidak mudah memarahi teman - Anak dapat bekerjasama dengan teman 	5
3	Kejujuran <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengakui atas pelanggaran yang dia lakukan - Anak tidak melakukan kecurangan - Anak dapat menerima hasil pertandingan 	5
4	Semangat <ul style="list-style-type: none"> - Anak bermain dengan sungguh- sungguh - Anak antusias untuk memenangkan permainan - Anak dapat memberi semangat teman 	5
Psikomotor		50%
1	Sikap tubuh benar, ayunan benar, tetapi perkenaan bola tidak	10

	tepat sehingga bola tidak melambung dan tidak masuk servis area	
2	Sikap tubuh benar, ayunan benar, perkenaan bola tepat, bola melambung tetapi tidak masuk ke servis area	20
3	Sikap tubuh benar, ayunan benar, pekenaan bola benar, dan bola melambung ke servis area.	30
Nilai Akhir		

3 Tabel Instrumen Penilaian

a. Tabel Instrumen Tes Kognitif

NO	Nama Siswa	RENTANG NILAI		
		1	2	3
1	Bagus Kusumo			V
2	Dwi Setio Ningsih			V
3	Topan Mukti wibowo			V
4	Ananda Aldo Saputra			V
5	Listiana		v	
6	Muhammad Zarkoni		v	
7	Firda Faradina Az Zahra		v	
8	Titis Inayah		v	
9	Misnaeni		v	
10	Deviana Rahma Perdani			V
11	Abelia Kumala putri		v	
12	Amelia Indah Mulia			V
13	Putri Ardikasari		v	
14	Siti Muthoharoh		v	
15	Fifi Puspitasari		v	
16	Della Yogi Pamungtyas			V
17	Shinta Nurhayati Putri			V
18	Zahwa Ayu Taubatin			V

b. Tabel Instrumen Tes Psikomotor

NO	Nama Siswa	RENTANG NILAI		
		1	2	3
1	Bagus Kusumo			V
2	Dwi Setio Ningsih			V
3	Topan Mukti wibowo		v	
4	Ananda Aldo Saputra		v	
5	Listiana		v	
6	Muhammad Zarkoni		v	
7	Firda Faradina Az Zahra		v	
8	Titis Inayah		v	
9	Misnaeni			V
10	Deviana Rahma Perdani		v	
11	Abelia Kumala putri		v	
12	Amelia Indah Mulia			V
13	Putri Ardikasari		v	
14	Siti Muthoharoh		v	
15	Fifi Puspitasari		v	
16	Della Yogi Pamungtyas		v	
17	Shinta Nurhayati Putri		v	
18	Zahwa Ayu Taubatin		v	

c. Tabel Instrumen Tes Afektif

NO	Nama Siswa	RENTANG NILAI			
		1	2	3	4
1	Bagus Kusumo	1		3	4
2	Dwi Setio Ningsih	1		3	4
3	Topan Mukti wibowo	1		3	4
4	Ananda Aldo Saputra			3	4

5	Listiana	1	2	3	
6	Muhammad Zarkoni		2		4
7	Firda Faradina Az Zahra	1	2	3	4
8	Titis Inayah	1	2	3	4
9	Misnaeni	1	2	3	4
10	Deviana Rahma Perdani	1	2	3	4
11	Abelia Kumala putri	1	2	3	4
12	Amelia Indah Mulia	1	2	3	4
13	Putri Ardikasari	1		3	4
14	Siti Muthoharoh	1	2	3	4
15	Fifi Puspitasari	1	2	3	4
16	Della Yogi Pamungtyas	1		3	4
17	Shinta Nurhayati Putri	1	2	3	4
18	Zahwa Ayu Taubatin	1	2	3	4

Nilai Siswa = 50% Psikomotor + 30% Koqnitif + 20% Afektif

$$\text{Psikomotor} = \frac{n}{3} \times 50\%$$

$$\text{Kognitif} = \frac{n}{3} \times 30\%$$

$$\text{Afektif} = \frac{n}{4} \times 20\%$$

Grobogan, 21 Mei 2013

Teman Sejawat

Peneliti

Daniel Waskitho Adhi

Brian Taufik Indrianto

NIM : 6101911054

Lampiran 6

Tabel 4.1
Observasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	30% Kog	20% Ave	50% Psi	Nilai Akhir	Ket
1	Bagus Kusumo	30	16	50	96	T
2	Dwi Setio Ningsih	30	16	50	96	T
3	Topan Mukti wibowo	30	16	33	79	T
4	Ananda Aldo Saputra	30	14	33	77	T
5	Listiana	20	12	33	65	TT
6	Muhammad Zarkoni	20	12	33	65	TT
7	Firda Faradina Az Zahra	20	20	50	90	T
8	Titis Inayah	20	20	33	73	TT
9	Misnaeni	20	16	50	86	T
10	Deviana Rahma Perdani	30	20	33	83	T
11	Abelia Kumala putri	20	20	33	73	TT
12	Amelia Indah Mulia	30	20	50	100	T
13	Putri Ardikasari	20	16	33	69	TT
14	Siti Muthoharoh	20	20	50	90	T
15	Fifi Puspitasari	20	20	33	73	TT
16	Della Yogi Pamungtyas	30	16	33	79	T
17	Shinta Nurhayati Putri	30	20	33	83	T
18	Zahwa Ayu Taubatin	30	20	33	83	T
Rata- rata		25	17	39	81	
Prosentase Pencapaian Materi		83%	87%	77%		67%

Lampiran 7

Refleksi Hasil Siklus 1

Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus 1 dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar servis bawah bola voli melalui pendekatan permainan kasvo dimana tingkat kelulusan kelas setelah dilakukan pendekatan permainan kasvo adalah 66% atau 12 orang siswa mendapatkan nilai tuntas dan 34% atau 6 siswa mendapatkan nilai tidak tuntas. Nilai tertinggi yang yang diperoleh adalah 100, nilai terendah adalah 65, dan nilai rata-rata kelas adalah 81.

Selain keberhasilan yang sudah dicapai guru dalam pembelajaran di atas, guru juga mempunyai hambatan atau kesulitan dalam siklus I yang menyebabkan pembelajaran masih belum mencapai target yang ditentukan. Hambatan yang ditemukan pada siklus I adalah :

4. Pada saat bermain siswa bingung dan terkesan canggung karena belum pernah melakukan permainan kasvo.
5. Siswa belum memahami peraturan permainan kasvo secara mendetail sehingga anak tanpa sengaja siswa melakukan pelanggaran.
6. Siswa terburu-buru pada saat melakukan servis sehingga gerak dasar yang dilakukan salah dan hasil gerakanpun tidak maksimal.

Dilihat dari hasil belajar siswa, indikator yang lemah yaitu dari aspek kognitif dan psikomotor. Untuk aspek afektif, sebagian besar siswa mencapai nilai maksimal.

Berdasarkan kelemahan, hambatan dan hasil belajar siswa yang baru 67% mencapai ketuntasan, maka guru perlu merencanakan siklus II agar hasil belajar siswa meningkat atau minimal mencapai 85%.

Lampiran 8

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri 1 Padas
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 4 [Empat] / 2 [dua]
Pertemuan ke	: 2 [Dua]
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit

Standar Kompetensi : 6. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : 6.2 Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, kejujuran, dan sportivitas^{*})**

G. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan dan memahami pola tehnik dasar servis bawah bola voli mini melalui permainan kasvo
- Siswa dapat melakukan permainan kasvo serta dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

H. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan bola besar / bola voli mini

I. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Tanya jawab
- Demonstrasi
- Praktek

J. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

- Kegiatan Awal:
 - Siswa dibariskan menjadi empat barisan
 - Mengecek kehadiran siswa
 - Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
 - Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari
 - Mengembangkan kerjasama tim dalam permainan kasvo
 - Menjelaskan peraturan main
 - Menjelaskan dan mendemonstrasikan cara servis yang benar.
 - Melakukan Pemanasan

Pemanasan dikemas dalam sebuah permainan sederhana yaitu permainan moving star (lintang alih). Caranya ditunjuk membagi siswa menjadi 4 kelompok dan menyisakan satu anak sebagai pengejar dan 1 anak sebagai target yang dikejar dengan cara di disaring melalui permainan berapa temanmu, setelah di tentukan yang mengejar selanjutnya siswa berkelompok dengan cara berbaris pada tiap sudut lapangan. Kemudian pengejar berusaha menangkap target. Target dapat hinggap pada kelompok dengan cara hinggap di barisan paling belakang pada salah satu kelompok, dan bula ada target yang hinggap maka anggota kelompok yang paling depan harus lari karena ia menjadi target. Permainan ini berlangsung secara sistematis tanpa menunggu peluit dari guru.

- Kegiatan Inti:
 - **Eksplorasi**
 Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - ☞ Mematuhi peraturan permainan dan kerjasama regu serta menjunjung tinggi sportifitas.
 - ☞ Memotivasi siswa untuk tidak terburu-buru dalam melakukan servis bawah permainan kasvo.
 - ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
 - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di lapangan.
 - **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Bermain Kasvo
- ☞ Mematuhi peraturan permainan dan kerjasama regu serta menjunjung tinggi sportifitas.
- ☞ Melakukan permainan kasvo menggunakan bola spons

- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik menampilkan kemampuan terbaiknya.

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang cara melakukan servis yang benar dengan siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik servis bawah dalam permainan kasvo

K. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes
- Diktat permainan bola besar
- Lapangan
- Bola voli Mini
- Bola Spons
- Peluit
- Kapur line/tali
- keset

L. Penilaian:

Instrumen penilaian

1. Kognitif

- Anak memahami sikap tubuh pada saat melakukan servis bawah
- Anak memahami posisi kaki saat melakukan servis bawah
- Anak memahami perkenaan bola saat melakukan servis bawah

2. Psikomotor

- Posisi tubuh siswa saat melakukan servis bawah
- Posisi kaki (kuda-kuda) siswa saat melakukan servis bawah

8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											

Nilai Siswa = 50% Psikomotor + 30% Kognitif + 20% Afektif

$$\text{Psikomotor} = \frac{n}{3} \times 50\%$$

$$\text{Kognitif} = \frac{n}{3} \times 30\%$$

$$\text{Afektif} = \frac{n}{3} \times 20\%$$

Grobogan, 15 Juni 2013

Teman Sejawat

Peneliti

Daniel Waskitho Adhi

Brian Taufik Indrianto
NIM : 6101911054

Lampiran 9

**Instrumen Tes / Kriteria Penilaian Servis Bawah Permainan Bolavoli Mini
melalui Pendekatan Permainan Kasvo Siklus I**

1. Instrumen Penilaian

No	Kognitif
1	Anak memahami sikap tubuh pada saat melakukan servis bawah
2	Anak memahami posisi kaki saat melakukan servis bawah
3	Anak memahami perkenaan bola saat melakukan servis bawah
Afektif	
1	Disiplin
2	Kerjasama
3	Kejujuran
4	Semangat
Psikomotor	
1	Posisi tubuh siswa saat melakukan servis bawah
2	Posisi kaki (kuda-kuda) siswa saat melakukan servis bawah
3	Ketepatan perkenaan bola saat siswa melakukan servis bawah

2. Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Skor
Kognitif		30%
1	Anak tidak memahami cara melakukan servis yang benar	10
2	Anak kurang memahami cara melakukan servis bawah yang benar	20
3	Anak memahami cara melakukan servis bawah yang benar	30
Afektif		20%
1	Disiplin 1. Anak Memakai seragam olahraga 2. Anak memasukkan seragam olahraga 3. Anak mematuhi peraturan	5
2	Kerjasama 4. Anak dapat berkomunikasi dengan baik dengan teman satu tim 5. Anak tidak mudah memarahi teman 6. Anak dapat bekerjasama dengan teman	5
3	Kejujuran 7. Anak mengakui atas pelanggaran yang dia lakukan 8. Anak tidak melakukan kecurangan 9. Anak dapat menerima hasil pertandingan	5
4	Semangat 10. Anak bermain dengan sungguh- sungguh 11. Anak antusias untuk memenangkan permainan 12. Anak dapat memberi semangat teman	5
Psikomotor		50%
1	Sikap tubuh benar, ayunan benar, tetapi perkenaan bola tidak tepat sehingga bola tidak melambung dan tidak masuk servis	10

	area	
2	Sikap tubuh benar, ayunan benar, perkenaan bola tepat, bola melambung tetapi tidak masuk ke servis area	20
3	Sikap tubuh benar, ayunan benar, pekenaan bola benar, dan bola melambung ke servis area.	30
Nilai Akhir		

4 Tabel Instrumen Penilaian

a. Tabel Instrumen Tes Kognitif

NO	Nama Siswa	RENTANG NILAI		
		1	2	3
1	Bagus Kusumo			V
2	Dwi Setio Ningsih			V
3	Topan Mukti wibowo			V
4	Ananda Aldo Saputra			V
5	Listiana		V	
6	Muhammad Zarkoni			v
7	Firda Faradina Az Zahra		V	
8	Titis Inayah		V	
9	Misnaeni		v	
10	Deviana Rahma Perdani			V
11	Abelia Kumala putri		v	
12	Amelia Indah Mulia			V
13	Putri Ardikasari			v
14	Siti Muthoharoh		V	
15	Fifi Puspitasari			V
16	Della Yogi Pamungtyas			V
17	Shinta Nurhayati Putri			V
18	Zahwa Ayu Taubatin			V

b. Tabel Instrumen Tes Afektif

NO	Nama Siswa	RENTANG NILAI			
		1	2	3	4
1	Bagus Kusumo	1		3	4
2	Dwi Setio Ningsih	1		3	4
3	Topan Mukti wibowo	1		3	4
4	Ananda Aldo Saputra			3	4
5	Listiana	1	2	3	
6	Muhammad Zarkoni		2		4
7	Firda Faradina Az Zahra	1	2	3	4
8	Titis Inayah	1	2	3	4
9	Misnaeni	1	2	3	4
10	Deviana Rahma Perdani	1	2	3	4
11	Abelia Kumala putri	1	2	3	4
12	Amelia Indah Mulia	1	2	3	4
13	Putri Ardikasari	1		3	4
14	Siti Muthoharoh	1	2	3	4
15	Fifi Puspitasari	1	2	3	4
16	Della Yogi Pamungtyas	1		3	4
17	Shinta Nurhayati Putri	1	2	3	4
18	Zahwa Ayu Taubatin	1	2	3	4

c. Tabel Instrumen Tes Psikomotor

NO	Nama Siswa	RENTANG NILAI		
		1	2	3
1	Bagus Kusumo			V
2	Dwi Setio Ningsih			V
3	Topan Mukti wibowo		V	

4	Ananda Aldo Saputra		V	
5	Listiana			v
6	Muhammad Zarkoni		V	
7	Firda Faradina Az Zahra			v
8	Titis Inayah		V	
9	Misnaeni			V
10	Deviana Rahma Perdani		V	
11	Abelia Kumala putri		V	
12	Amelia Indah Mulia			V
13	Putri Ardikasari		V	
14	Siti Muthoharoh			V
15	Fifi Puspitasari		V	
16	Della Yogi Pamungtyas		V	
17	Shinta Nurhayati Putri		V	
18	Zahwa Ayu Taubatin		V	

Nilai Siswa = 50% Psikomotor + 30% Kognitif + 20% Afektif

$$\text{Psikomotor} = \frac{n}{3} \times 50\%$$

$$\text{Kognitif} = \frac{n}{3} \times 30\%$$

$$\text{Afektif} = \frac{n}{4} \times 20\%$$

Grobogan, 15 Juni 2013

Teman Sejawat

Peneliti

Daniel Waskitho Adhi

Brian Taufik Indrianto
NIM : 6101911054

Lampiran 10

Tabel 4.2
Observasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	30% Koq	20% Ave	50% Psi	Nilai Akhir	Ket
1	Bagus Kusumo	30	16	50	96	T
2	Dwi Setio Ningsih	30	16	50	96	T
3	Topan Mukti wibowo	30	16	33	79	T
4	Ananda Aldo Saputra	30	14	33	77	T
5	Listiana	20	12	50	82	T
6	Muhammad Zarkoni	30	12	33	75	T
7	Firda Faradina Az Zahra	20	20	50	90	T
8	Titis Inayah	20	20	33	73	TT
9	Misnaeni	20	16	50	86	T
10	Deviana Rahma Perdani	30	20	33	83	T
11	Abelia Kumala putri	20	20	33	73	TT
12	Amelia Indah Mulia	30	20	50	100	T
13	Putri Ardikasari	30	16	33	79	T
14	Siti Muthoharoh	20	20	50	90	T
15	Fifi Puspitasari	30	20	33	83	T
16	Della Yogi Pamungtyas	30	16	33	79	T
17	Shinta Nurhayati Putri	30	20	33	83	T
18	Zahwa Ayu Taubatin	30	20	33	83	T
Rata- rata		25	17	40	84	
Prosentase Pencapaian Materi		88%	87%	79%		89%

Lampiran 11**Refleksi Hasil Siklus II**

Setelah kegiatan siklus II selesai dilaksanakan, guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pembelajaran yang sudah dilaksanakan sudah sesuai dengan perencanaan. Akan tetapi sebagian kecil siswa belum memahami gerak dasar servis bawah yang dipadukan dengan permainan Kasvo.

Disamping kekurangan di atas, guru berhasil memotivasi siswa, sehingga siswa lebih semangat, lebih disiplin, dan mau bekerjasama dengan teman 1 tim. Selain itu, dengan pendekatan permainan kasvo, siswa merasa bersemangat dan merasa senang dan gembira.

Dari pengamatan yang dilakukan oleh guru di lapangan, adalah pada siklus II gerakan siswa hampir semua melakukan gerakan servis bawah dengan benar, serta hampir semua siswa mengerti dan memahami peraturan permainan kasvo

Dilihat dari hasil belajar siswa, indikator yang lemah yaitu dari aspek psikomotor. Untuk aspek kognitif dan afektif, sebagian besar siswa mencapai nilai maksimal. Pada Siklus II ini diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan kektuntasan kelas mencapai 89% dengan rincian 16 siswa tuntas KKM dan 2 orang siswa tidak tuntas KKM, hal ini tidak lepas dari adanya perbaikan dan penekanan permainan kasvo pada siklus II.

Lampiran 12

Dokumentasi Foto Siklus 1

1. Pemanasan



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

2. Permainan Kasvo



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10



Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13



Gambar 14

3. Pendinginan



Gambar 15



Gambar 16



Gambar 17



Gambar 18



Gambar 19



Gambar 20

Dokumentasi Siklus II

1.Pemanasan

a. Stretching



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

b. Permainan Moving Star



Gambar 4



Gambar 5

5 Permainan Kasvo



Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10



Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13



Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13



Gambar 14

6 Pendinginan



Gambar 15



Gambar 16



Gambar 17