



**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN *PASSING* BAWAH DENGAN
MODIFIKASI PERMAINAN *PASSING* PANTUL DALAM BOLA VOLI
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 GUBUGSARI KECAMATAN
PEGANDON KABUPATEN KENDAL TAHUN 2013**

SKRIPSI

Diajukan Dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata 1
Untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang

Disusun Oleh :

NAMA : DANNY WIBOWO

NIM : 6101911076

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

ABSTRAK

Danny Wibowo. 2013. Upaya Peningkatan Kemampuan *Passing* Bawah Dengan Modifikasi Permainan *Passing* Pantul Dalam Bola Voli Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Drs Tri Rustiadi, M.Kes. Drs Ipang Setiawan S.Pd.M.Pd.

Kata Kunci: Bola voli, Permainan modifikasi penjasorkes.

Hasil dari pengamatan dalam pembelajaran di sekolah dasar ditemukan permasalahan yaitu : Kurang menariknya metode pembelajaran bola voli berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Peningkatan Kemampuan *Passing* Bawah dengan Modifikasi *Passing* Pantul bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Gubugsari . Tujuannya yaitu dari hasil penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *Passing* Bawah dengan Modifikasi *Passing* Pantul pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Sekolah Dasar Negeri 2 Gubugsari.

Subyek seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Gubugsari yang berjumlah 24 siswa dengan siswa perempuan 12 dan siswa laki-laki 12. Obyeknya yaitu Upaya peningkatan Kemampuan *Passing* Bawah Dengan Modifikasi *Passing* Pantul dalam Permainan Bola Voli pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Gubugsari. Waktu penelitian di laksanakan dalam siklus 1 dan 2 dengan prosedur penelitian dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Lokasi penelitian dilaksanakan di halaman SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal. Teknik pengumpulan data berupa pengumpulan informasi, dari informasi tentang ranah kognitif, afektif, psikomotor. Instrumen penelitian menggunakan, RPP, lembar observasi, wawancara siswa dan tes unjuk kerja. Analisis data menggunakan analisis nilai tes.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan indikasi perbaikan proses pembelajaran berdasarkan lebar penilaian observasi dari ahli dan guru penjasorkes, dan lembar dari penilaian siswa menunjukkan hasil yang baik dengan tingkat keberhasilan pada siklus I 79% dan siklus II 96% menunjukkan peningkatan pembelajaran yang tinggi.

Dengan demikian dapat disarankan pembelajaran penjasorkes melalui *passing* pantul dapat dipakai sebagai alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran penjasorkes khususnya bola voli. Semoga di masa yang akan datang metode yang diterapkan ini dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik dan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa isi dari skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya tulis ilmiah yang telah saya susun sendiri. Beberapa pendapat serta temuan-temuan dari orang atau pun pihak lain yang ada di dalam karya tulis ilmiah ini dikutip dan dirujuk berdasarkan pedoman kode etik etika penyusunan karya tulis ilmiah. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Kendal, 16 Juli 2013

Danny Wibowo

NIM : 6101911076

LEMBAR PERSETUJUAN

Telah disetujui untuk di ajukan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Nama : Danny Wibowo
NIM : 6101911076
Judul : Upaya peningkatan kemampuan *passing* bawah dengan modifikasi *passing* pantul dalam permainan bola voli pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal tahun 2013
Hari : Jum'at
Tanggal : 12 Juli 2013

Panitia Ujian

Dosen Pembimbing I

Drs. Tri Rustiadi, M.Kes

NIP : 19641023 199002 1 001

Dosen Pembimbing II

Ipana Setiawan, S.Pd. M.Pd

NIP : 19750825 200812 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang



Drs. Mugivo Hartono, M.Pd

NIP : 19640903 198803 1 002

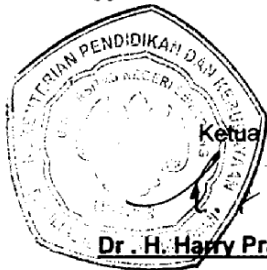
16/7 2013

PENGESAHAN KELULUSAN

Telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu
Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Pada hari : Rabu

Tanggal : 24 Juli 2013



Dr. H. Harry Pramono, M. Si.

NIP. 19591019 198503 1 001

Panitian Ujian



PANITIA UJIAN SKRIPSI
Sekertaris
JURUSAN PJKR - FIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. Mujiyo Hartono, M. Pd.

NIP. 19610903 198803 1 002

Dewan Penguji

1. **Drs. Hermawan M.Pd**
NIP. 19590401 198803 1 002

Ketua

2. **Drs. Tri Rustiadi, M.Kes**
NIP19641023 199002 1 001

Anggota

3. **Ipang Setiawan, S.Pd. M.Pd**
NIP.19750825 200812 1 001

Anggota

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Siapa saja yang banyak bersyukur atas nikmat Allah SWT maka akan Allah SWT tambah atas nikmat kamu, dan barang siapa ingkar atas nikmat Allah SWT sesungguhnya adzab Allah sangat pedih(Kutipan Q.S. Ibrahim : 7)

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk :

- Orang tua Bapak Alex Sudargo dan Ibu Sukati tercinta, yang selalu mendoakanku.
- Teman-Teman Guru di SD Negeri 2 Gubugsari yang selalu menyemangati dalam mengerjakan skripsi ini.
- Ibu Woro Tri Widyastuti yang memberi masukan untuk menyelesaikan Skripsi.
- Bapak Muntasir, S.Pd sebagai motivator dalam penyusunan skripsi.
- Bapak Kepala Sekolah Pratikto HP,S.Pd.M.Pd yang selalu memberi masukan untuk selalu gigih dan semangat mengerjakan skripsi.
- Teman-teman seangkatan PJKR PKG S1 2013
- Para siswa SD Negeri 2 Gubugsari yang inspirasi dalam pembelajaran
- Almamaterku UNNES

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini juga atas bantuan dari berbagai pihak, dengan rasa rendah hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Tri Rustiadi, M.Kes, dosen pembimbing utama yang selalu memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ipang Setiawan, S.Pd, M.Pd, dosen pembimbing pendamping yang selalu memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Negeri Semarang yang banyak memberikan ilmu pengetahuan tentang keolahragaan serta telah mendorong dan memberikan bantuan sehingga selesainya penelitian ini.

7. Bapak Pratikto HP, S.Pd, M.Pd, Kepala Sekolah SD Negeri 2 Gubugsari yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan sampel untuk diteliti.
8. Bapak Sukaryono, S.Pd Guru Penjasorkes SD Negeri Dawungsari yang telah membantu dalam penelitian.
9. Teman-Teman Guru SD Negeri 2 Gubugsari yang tidak bisa di sebutkan satu persatu dalam penulisan skripsi ini dan penulis mengucapkan banyak terima kasih.
10. Teman-teman PKG PJKR yang tidak bisa di sebutkan satu persatu dalam penulisan skripsi ini dan penulis ucapkan banyak terimakasih.
11. Semua pihak yang telah membantu dan yang tidak dapat ditulis penulis dan disebutkan satu persatu dalam penulisan skripsi ini dan penulis ucapkan banyak terima kasih.

Semoga skripsi ini bermanfaat untuk penulis, pembaca dan semua pihak yang terkait.

Kendal, 15 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN KELULUSAN	v
MOTO PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kegunaan Hasil Penelitian	4
1.5 Pemecahan Masalah.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	
2.1. Sejarah Olahraga.....	6
2.1.1 Sejarah Permainan Bola Voli	6
2.1.2 Sistem Permainan Bola Voli	7
2.1.3 Pemain dan Strategi Permainan	8
2.1.4 Lapangan dan Aturan Permainan	9
2.1.5 Lama Permainan	10
2.1.6 Pelanggaran	10
2.1.7 Wasit dan Asisten Wasit.....	11
2.1.8 Teknik Dasar Bola Voli	11
2.2 Kerangka Berfikir	15
2.3 Hipotesa Tindakan	15

BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Subyek Penelitian	16
3.2 Obyek Penelitian	16
3.3 Waktu Penelitian	16
3.4 Lokasi Penelitian	16
3.5 Teknik Pengumpulan Data	16
3.6 Instrumen Penelitian.....	17
3.7 Analisis Data	18
3.8 Prosedur Penelitian	19
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	31
4.2 Pembahasan	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	52
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN – LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel Instrumen Penilaian.....	21
2. Tabel Format Penilaian Permainan	22
3. Tabel Indikator Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1.....	23
4. Tabel Perolehan Nilai Belajar siswa Pada Siklus 1.....	35
5. Tabel Prosentase Perolehan Nilai Belajar Siswa I.....	36
6. Tabel Hasil Observasi Terhadap Proses Belajar Siswa siklus.....	37
7. Hasil Observasi Terhadap Kualitas Model Permainan I	38
8. Tabel Perolehan Nilai Hasil Belajar Pada Siklus II.....	45
9. Tabel Persentase Perolehan Nilai Pada Siklus II.....	46
10. Hasil Observasi Pembelajaran Penjasorkes Pada Siklus II.....	47
11. Hasil Observasi Terhadap Kualitas Model Permainan II.....	49

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Perolehan nilai belajar siswa siklus I.....	35
2. Prosentase perolehan nilai belajar siswa siklus I	36
3. Perolehan nilai belajar siswa siklus II.....	45
4. Prosentase perolehan nilai belajar siswa siklus II	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan Bola Voli Mini.....	9
2. Posisi Servis Bawah.....	12
3. Posisi <i>Passing</i> Atas.....	12
4. Posisi <i>Passing</i> Bawah.....	13
5. Teknik <i>Passing</i> Bawah.....	14
6. Prosedur PTK.....	19
7. Berdoa Sebelum Kegiatan Berlangsung.....	120
8. Pemanasan Sebelum Menginjak Kegiatan Inti.....	120
9. Pemanasan Menginjak Kegiatan Inti.....	121
10. Kegiatan Inti.....	121
11. Pendinginan.....	122
12. Lokasi Sekolah.....	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Kesediaan Teman Sejawat	57
2. Surat Pernyataan	58
3. Surat Keterangan	59
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1	60
5. Lembar Penilaian Kognitif	71
6. Lembar Penilaian Afektif	72
7. Lembar Penilaian Psikomotor	73
8. Lembar Evaluasi Ahli	74
9. Penilaian Kuisisioner Angket Siswa (Kognitif)	78
10. Rubrik Penilaian Kognitif	79
11. Penilaian Kuisisioner Angket Siswa (Afektif)	80
12. Rubrik Penilaian Afektif	81
13. Penilaian Kuisisioner Angket Siswa (Psikomotor)	82
14. Rubrik Penilaian Psikomotor	83
15. Rekapitulasi Penilaian Kuesioner Siswa Kognitif Siklus 1	84
16. Rekapitulasi Penilaian Kuesioner Siswa Afektif Siklus 1	85
17. Rekapitulasi Penilaian Kuesioner Siswa Psikomotor Siklus 1	86
18. Aspek Penilaian Kuesioner Siswa Keseluruhan Siklus 1	87
19. Rekapitulasi Nilai Keseluruhan	88
20. Saran Perbaikan	89
21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2	90
22. Lembar Penilaian Kognitif	101

23. Lembar Penilaian Afektif	102
24. Lembar Penilaian Psikomotor	103
25. Lembar Evaluasi Ahli	104
26. Penilaian Kuisisioner Angket Siswa (Kognitif)	108
27. Rubrik Penilaian Kognitif	109
28. Penilaian Kuisisioner Angket Siswa (Afektif)	110
29. Rubrik Penilaian Afektif	111
30. Penilaian Kuisisioner Angket Siswa (Psikomotor)	112
31. Rubrik Penilaian Psikomotor	113
32. Rekapitulasi Penilaian Kuesioner Siswa Kognitif Siklus 2.....	114
33. Rekapitulasi Penilaian Kuesioner Siswa Afektif Siklus 2	115
34. Rekapitulasi Penilaian Kuesioner Siswa Psikomotor Siklus 2.....	116
35. Aspek Penilaian Kuesioner Siswa Keseluruhan Siklus 2.....	117
36. Rekapitulasi Nilai Keseluruhan.....	118
37. Saran Perbaikan	119
38. Dokumentasi.....	120

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani di ranah pendidikan merupakan bagian dari integral sistem pendidikan nasional, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan kebugaran jasmani, rohani, keterampilan berpikir, stabilitas emosional dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Dalam pelaksanaannya, pendidikan merupakan proses pembinaan yang berlangsung seumur hidup dalam pembentukan karakter manusia agar lebih baik untuk hari ini maupun yang akan datang. Untuk menunjang keberhasilan pendidikan diperlukan metode atau cara yang tepat dalam menyampaikan materi yang ada.

Pendidikan jasmani merupakan sarana pendukung pendidikan, karena di dalamnya terdiri dari beberapa unsur yang sangat berperan dalam pembentukan karakter masing-masing individu. Di dalam pendidikan jasmani tersebut terdapat unsur pengembangan keterampilan motorik, fisik, sosial, dan kebiasaan pola hidup sehat. Dengan pendidikan jasmani inilah akan membentuk siswa mendapatkan kecakapan, keterampilan, kreatif dan inovatif.

Dalam proses pendidikan jasmani guru diharapkan menguasai materi yang akan disampaikan meliputi berbagai keterampilan gerak dasar atletik, sepak bola, bola voli dan permainan serta pendidikan kesehatan untuk membentuk peserta didiknya menjadi generasi yang bertanggung jawab, jujur, sportif dan sosial.

Dalam dunia olahraga dikenal berbagai macam cabang olahraga, salah satunya adalah cabang bola voli. Permainan bola voli merupakan salah satu diantara banyak cabang olahraga yang populer di masyarakat. Hal ini terbukti bahwa bola voli banyak dimainkan di sekolah-sekolah, di kantor-kantor maupun di kampung-kampung. Permainan bola voli digemari oleh masyarakat dari berbagai tingkat usia, anak-anak, remaja dan dewasa baik pria maupun wanita (Suryono, 2010 : 101).

Permainan bola voli sudah dikenal secara menyeluruh bahkan berkembang dengan pesat baik di Indonesia maupun di dunia. Pada saat ini olahraga bola voli bukan hanya merupakan olahraga rekreasi, tetapi sudah merupakan olahraga prestasi. Seperti yang dikemukakan oleh Bonnie Robinson, (2010:101), bahwa:” Bola voli pada abad ke-20 ini tidak hanya merupakan olahraga rekreasi lagi, melainkan telah menjadi olahraga prestasi sehingga menuntut kualitas pembelajaran setinggi-tingginya”. Konsep dalam pembelajaran penjasorkes adalah ketuntasan siswa dalam aktivitas jasmani walaupun pada akhirnya guru penjasorkes juga dituntut menghasilkan pembelajaran yang tinggi. Hal ini bertentangan dengan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Langkah yang di tempuh dalam pembelajaran adalah menciptakan model permainan yang bertujuan pada meningkatkan hasil belajar siswa tentang bola voli sehingga tercapainya ketuntasan siswa dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran penjasorkes di SD guru diharapkan menguasai materi yang akan disampaikan meliputi berbagai keterampilan gerak dasar atletik, senam dan permainan serta pendidikan kesehatan untuk membentuk peserta didiknya menjadi generasi yang bertanggung jawab, jujur, sportif dan sosial.

Pendidikan jasmani yang disampaikan tidak boleh menyimpang dari kurikulum yang sedang berlaku sekarang, sehingga dapat terwujudnya dan tercapainya tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa sehat jasmani dan rohani.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan meliputi kajian teoritis mengenai pengetahuan pendidikan jasmani dan juga melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas penjasorkes yang banyak diminati siswa biasanya yang mengandung unsur permainan yang melibatkan suatu kelompok besar. Bola voli merupakan permainan yang siswa idolakan dalam aktivitas bermain siswa. Tetapi sebagian siswa putri kurang menyukai permainan ini dengan alasan takut bila terkena bola pada bagian tangan maupun bagian yang lainya yang membuat siswa jera dalam bermain bola voli.

Dengan adanya permasalahan tersebut di SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal berupaya mengatasi masalah yang ada dengan membuat pengembangan modifikasi alat dan permainannya. Harapannya dengan membuat modifikasi alat dan permainan ini siswa baik putra maupun putri melaksanakan pembelajaran penjasorkes dengan suasana yang menyenangkan dan tercapainya tujuan pendidikan. Upaya yang dilakukan oleh guru penjasorkes dalam memecahkan masalah ini adalah menciptakan permainan sederhana dengan peraturan yang dibuat bersama-sama serta modifikasi bola yang terbuat dari plastik.

Dalam pembelajaran bola voli, Gerak dasar sangat perlu diberikan. Pembelajaran gerak dasar sebaiknya dilakukan secara bertahap. Salah satu gerak dasar permainan bola voli adalah gerak *passing* bawah dan itu sangat penting diberikan, karena merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan

permainan bola voli. Dalam bola voli, *passing* bawah dilakukan pada urutan awal, Dari berbagai uraian diatas, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul:” **Upaya Peningkatan Kemampuan *Passing* Bawah Dengan Modifikasi *Passing* Pantul dalam Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal Tahun 2013”**

1.2 Permasalahan

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah pembelajaran *passing* bawah dengan modifikasi permainan dan alat *passing* pantul dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal dapat meningkatkan hasil belajar siswa tahun 2013.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah melalui modifikasi permainan dan alat *passing* pantul pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal tahun 2013.

1.4 Kegunaan Hasil Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini menjadi tolak ukur sistem pembelajaran penjasorkes khususnya bola voli di SD Negeri 2 Gubugsari dalam mencapai target kurikulum yang ada, Kelak akan menjadi bagian yang sangat penting

dalam pendidikan jasmani di Indonesia. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa juga guru.

1.4.1 Siswa

Siswa dapat melakukan gerak dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli.

1.4.2 Guru

Sebagai bahan masukan dan menambah ilmu pengetahuan dari gerak dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli.

1.5 Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi masalah yang ada di kelas IV SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal mengenai pembelajaran bola voli, maka dibuatlah konsep permainan dan alat yang dimodifikasi dengan peraturan yang dibuat secara sederhana dan mudah di mengerti oleh siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1. Sejarah Permainan Bola Voli.

Permainan ini mula-mula dimunculkan oleh William G. Morgan. Bola voli sudah dikenal sejak abad pertengahan, terutama dinegara-negara Romawi pada tahun 1893. William G. Morgan, seorang guru pendidikan jasmani pada *Young Man Cristian Association (YMCA)* di kota Holyoke, Massachusette mencoba permainan sejenis *Faust Ball* yang mula-mula olahraga rekreasi dalam lapangan tertutup (*in door*). Pada saat itu sedang populer olahraga basket, tetapi banyak para usahawan yang berlatih basket sudah mencapai usia lanjut merasakan permainan basket terlalu menguras tenaga. Morgan menciptakan permainan yang lebih ringan dengan menggantungkan net setinggi 2,16 meter dari lantai, kemudian menggunakan bola yang relative ringan, yaitu bagian dalam bola basket, bola tersebut dipantulkan terus-menerus melewati net, jadi bola tidak boleh jatuh menyentuh lantai, permainan tersebut kemudian diberi nama "*mintonette*". Pada waktu itu belum ditentukan batas maksimum sentuhan berapa kali dan rotasinya? serta diperbolehkan menjulurkan tangan melewati net dengan maksud menyentuh bola di daerah lawan.

Dalam percobaan-percobaan selanjutnya dirasakan bola terlalu ringan, sedang penggunaan bola basket dirasakan terlalu berat. Morgan kemudian mengusulkan kepada A.G Spalding dan Brothers, yaitu perusahaan industri alat-alat olahraga untuk membuat bola voli sebagai percobaan. Setelah diadakan demonstrasi diharapkan para ahli pendidikan jasmani pada suatu konferensi internasional di Spring Fied Colloge pada tahun 1896 setelah melihat bahwa

dasar permainan *Minto Nette* adalah memvoli bola hilir mudik melewati net, maka Prof. H.T. Halsted dari Spring Fied Massachussetts, USA, mengusulkan nama permainan ini menjadi "*Volley Ball*". Sejak itu bola voli tidak hanya dimainkan dilapangan tertutup, tetapi juga dilapangan terbuka seperti halaman-halaman sekolah, ditepi pantai dan ditempat-tempat lainnya (M. Yunus, 1992: 2).

Pada bulan juli tahun 1986 muncul tulisan pertama mengenai permainan Volleyball dalam masalah Physical Training yang di tulis oleh J.Y Cameron dari Buffalo YMCA, new York. Didalam karangan tersebut di kemukakan : " suatu permainan baru dinamakan *Volley ball*, ciri yang khas dari kombinasi permainan tenis dan permainan di dalam ruangan tertutup dengan jumlah pemain tidak terbatas".(Maryanto M.dkk. 1995,4)

2.1.2 Sistem Permainan Bola Voli.

Permainan bola voli adalah salah satu permainan memukul–mukul bola di udara melewati jaring atau net. tujuan permainan ini adalah menjatuhkan bola ini kedaerah lawan sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola untuk mencari angka.

Dalam permainan bola voli, seluruh bagian tubuh dapat digunakan asalkan pukulannya tidak ganda atau *double* atau dapat di capai dengan 3 pukulan. Permainan di mainkan dengan dua regu atau tim dan tiap timnya terdiri atas enam orang pemain.

Permainan bola voli dapat dimainkan oleh anak-anak maupun usia dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Jumlah angka yang harus diraih dalam satu game atau set adalah 25 angka dengan sistem reli poin.

2.1.3 Pemain dan Strategi Permainan

Pengertian strategi dan taktik menurut Suharno.H.P (1989) : 1-2 pada dasarnya mempunyai tujuan yang sama, yaitu siasat atau akal yang digunakan untuk mencapai kemenangan dalam suatu pertandingan dalam suatu perlombaan atau pertandingan baik secara perorangan atau kelompok atau suatu tim.

2.1.3.1 Jumlah pemain voli ada 6 dan tugas atau perannya masing masing diantaranya :

a) *Tosser* sering juga disebut dengan *setter* atau pengumpan. Tugasnya adalah mengumpankan bola kepada rekannya dan mengatur jalannya permainan.

b) *Spiker* adalah pemain yang melakukan spike atau *smass*. Tugasnya adalah memukul bola agar jatuh di daerah pertahanan lawan.

c) *Libero* adalah pemain bertahan yang bisa bebas keluar dan masuk. Namun, *libero* tidak boleh melakukan *smass* bola ke seberang net.

d) *Defender* adalah pemain yang bertahan untuk menerima serangan dari lawan.

2.1.3.2 Posisi Pemain Bola Voli.

Dilihat dari posisinya, tiga pemain disebut pemain depan. Ketiga pemain lainnya disebut pemain belakang. Pemain depan dibagi menjadi kiri depan (KiD), tengah depan (TD), dan kanan depan (KaD), Sementara pemain belakang disebut kiri belakang (KiB), Tengah Belakang (TB), dan kanan belakang (KaB).

2.1.4 Lapangan dan Aturan Permainan

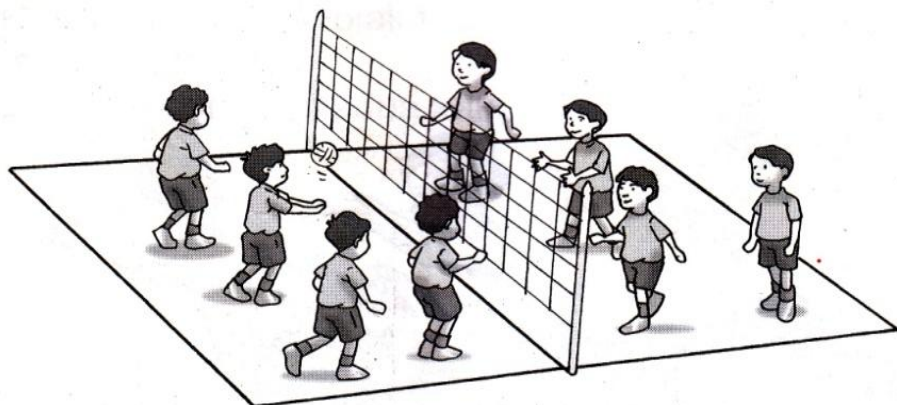
Ukuran lapangan bola voli umum adalah sebagai berikut :

- a. Panjang : 18 meter.
- b. Lebar : 9 meter
- c. Ukuran tinggi net untuk putra 2.43 meter dan untuk net putri 2.24 meter.

Luas lapangan ditandai dengan dengan garis pinggir dan garis belakang lapangan. Kedua garis itu itu merupakan garis pembatas bidang permainan.

Garis-garis lain yang dapat kamu temui di lapangan adalah sebagai berikut :

1. Garis tengah yang membagi lapangan menjadi dua bagian yang sama, dengan ukuran masing-masing 9 meter x 9 meter.
2. Garis serang yang sejajar dengan garis tengah berjarak 3 meter dari garis tengah.
3. Daerah servis, yaitu daerah selebar 9 meter di belakang setiap garis akhir. Ukurannya sepertiga lapangan.



Gambar 2.1 lapangan bola voli mini.

(Sumber : Buku Penjas Orkes Kelas IV, 2006)

2.1.5 Lama Permainan

Menurut Sutrisno (2011) : 11-12 Permainan bola voli di mainkan oleh dua tim. Tiap tim terdiri dari enam sampai dua belas orang anggota. Kedua tim dipisahkan oleh sebuah net. Dalam permainan bola voli satu set dimenangkan oleh regu yang mendapat angka 25 dengan selisih angka minimal dua angka. Pada keadaan 24-24 permainan dilanjutkan hingga dicapai selisih dua angka. Pertandingan dimenangkan oleh tim yang memenangkan tiga set. Pada keadaan 2-2 set penentuan (set ke-5) dimainkan hingga angka 15 dengan selisih minimal 2 angka.

2.1.6 Pelanggaran

Kesalahan sikap yang ringan tidak menyebabkan diberikan sanksi. Tugas wasit pertama untuk mencegah setiap tim dengan pendekatan pemberian sanksi melalui tingkatan secara lisan atau isyarat tangan kepada seorang anggota tim atau kepada tim melalui kapten bermain, peringatan ini bukan sebuah sanksi dan tidak ada kelanjutannya. Ini juga tidak tercatat dalam *score sheet*.

Kartu – kartu untuk sanksi.

- a. Peringatan lisan atau isyarat tangan, tanpa kartu
- b. Penalti (kartu kuning)
- c. Dikeluarkan (kartu merah)
- d. Diskualifikasi (kartu kuning dan kartu merah disatukan)

2.1.7 Wasit dan Asisten Wasit

Menurut Machfud Irsada (2000) : 14 Susunan petugas perwasitan untuk satu pertandingan disusun sebagai berikut :

- a. Wasit I
- b. Wasit II
- c. Pencatat skor
- d. 4 Hakim garis

Hanya wasit yang dapat meniup peluitnya selama pertandingan. Wasit I memberikan isyarat untuk servis, menandakan dimulainya permainan dan di bantu Wasit II memberikan isyarat akhir dari permainan, setelah ada satu kesalahan dan memahami mengenai sifat kesalahan dengan menunjukan melalui isyarat tangan yang resmi.

2.1.8 Teknik Dasar Bola Voli

Menurut Hendi Djumadi (2008) : 32 – 34 Permainan ini mempunyai beberapa teknik dasar yaitu :

2.1.8.1 Servis

Servis adalah gerakan dasar dalam permainan bola voli. Servis adalah posisi tubuh untuk melambungkan bola ke daerah lawan untuk memulai pertandingan. Servis dilakukan dengan tangan yang paling kuat.



Gambar 2.2 Posisi servis bawah

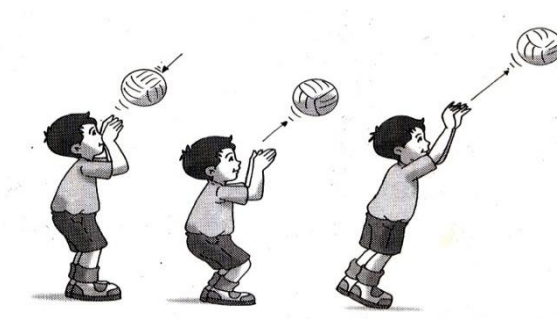
(Slamet : Buku Penjasorkes Kelas IV, 2006)

2.1.8.2 *Passing*

Passing merupakan teknik dasar bola voli. Teknik ini digunakan untuk menerima servis, menerima spike, memukul bola setinggi pinggang ke bawah dan memukul bola yang memantul dari net. *Passing* ada dua macam, yaitu a) *passing* atas dan b) *passing* bawah.

a.) *Passing* Atas

Passing atas adalah teknik pengambilan bola dengan tangan ke atas. Sikap badan jongkok, lutut agak ditekuk. Badan sedikit condong kedepan. Siku ditekuk jari-jari terbuka membentuk lengkungan setengah bola. Ibu jari dan jari saling berdekatan membentuk segitiga. Penyentuhan pada semua jari-jari dan gerakannya.

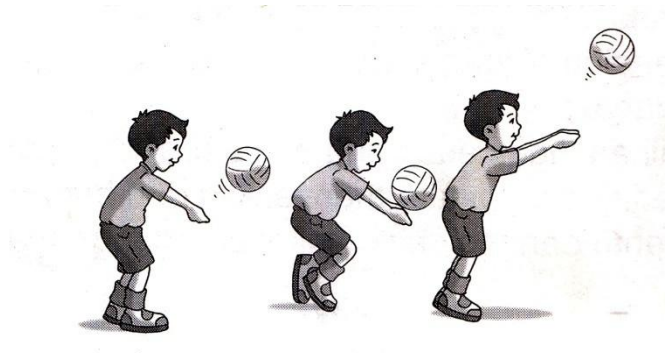


Gambar 2.3 Posisi *Passing* Atas

(Slamet : Buku Penjasorkes Kelas IV, 2006)

b.) *Passing* Bawah

Passing bawah merupakan awal dari sebuah penyerangan dalam bola voli. Keberhasilan penyerangan bergantung dari baik buruknya *passing* bawah. Sikap badan untuk *passing* bawah adalah dengan jongkok, lutut agak ditekuk. Tangan dirapatkan, satu dengan yang lain dirapatkan. Gerakan tangan di sesuaikan dengan keras atau lemahnya kecepatan bola.



Gambar 2.4 Posisi *Passing* Bawah

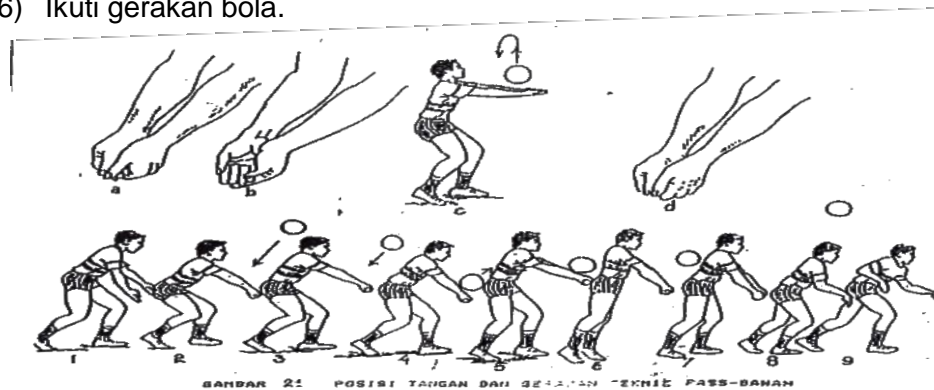
(Slamet : Buku Penjasorkes Kelas IV, 2006)

Teknik *passing* bawah lebih wajar, gampang dan terutama lebih aman saat menerima bola yang keras, dibandingkan dengan *passing* atas yang membutuhkan sikap tangan dan jari yang sangat khusus. dengan *passing* bawah semua bola yang datang bisa diterima dengan mudah dan dilambungkan kembali. *passing* bawah dilakukan didepan badan setinggi perut. adapun cara pelaksanaan *passing* bawah adalah sebagai berikut:

- 1) Siap menunggu kedatangan bola.
- 2) Gerak tangan menyongsong bola.
- 3) Tangan dirapatkan dan lengan terentang.
- 4) Tubuh direntangkan menyongsong bola.

5) Bola dipantulkan dengan lengan bawah.

6) Ikuti gerakan bola.



Gambar 2.5 Teknik *Passing Bawah*

(M.Yunus, 1992 : 83)

2.1.8.3 *Smass*

Smass adalah pukulan keras dengan membentuk serangan sewaktu bola berada diatas jaring. Bola ini kemudian diarahkan agar masuk kedaerah lawan. faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam melakukan *smass* dengan baik adalah awalan, tolakan, pukulan, dan pendaratan.

2.1.8.4 *Blocking*

Blocking adalah gerakan untuk menghalangi bola masuk ke daerah lawan kita. *Blocking* biasanya dilakukan didekat jaring untuk menahan atau menghalangi bola yang datang dari daerah lawan. Teknik *blocking* ada dua macam, pertama adalah teknik *blocking* tunggal dan kedua adalah teknik *blocking* berkawanan yang biasanya dilakukan oleh dua orang pemain.

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan landasan utama dalam arahan penalaran untuk dapat memberikan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan, berdasarkan indentifikasi masalah yang ada maka diambil suatu kerangka berpikir yang isinya sebagai berikut : (a) Siswa ; (b) Permainan bola voli ; (c) Modifikasi permainan dan alat ; (d) Antusias dan ketrampilan bermain bola voli.

2.3 Hipotesis Tindakan.

Hipotesis merupakan suatu penelaahan suatu masalah yang mendalam terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggapan dasar, maka langkah berikutnya adalah merumuskan hipotesis. Dari kerangka berpikir diatas maka dapat disimpulkan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : Pengembangan metode pembelajaran melalui modifikasi permainan dan alat dapat meningkatkan hasil belajar bola voli siswa kelas IV SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal tahun 2013.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian tindakan kelas adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Gubugsari kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal tahun 2013 sebanyak 24 siswa putri 12 laki-laki 12.

3.2 Obyek Penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar *passing* bawah bola voli melalui modifikasi permainan dan alat.

3.3 Waktu Penelitian

Semester genap minggu I – III hari rabu tanggal 22 dan hari rabu tanggal 29, jam 07.30 sampai 08.40 bulan Mei Tahun 2013.

3.4 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk dan sumber data yang dimanfaatkan dalam Penelitian Tindakan Kelas, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran.

2. Tes

Tes yang dilakukan meliputi tentang pengetahuan tentang permainan bola voli dari segi kognitifnya. Kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar bola voli dari segi psikomotorik. Tidak kalah penting dari segi afektif yaitu kepatuhan siswa terhadap peraturan serta instruksi guru.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam lembar observasi, bentuk temuan ini berupa aktivitas siswa dan permasalahan yang dihadapi selama proses belajar mengajar.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama siswa kelas IV serta foto proses tindakan latihan.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

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

2. Lembar Pengamatan Tes Praktik

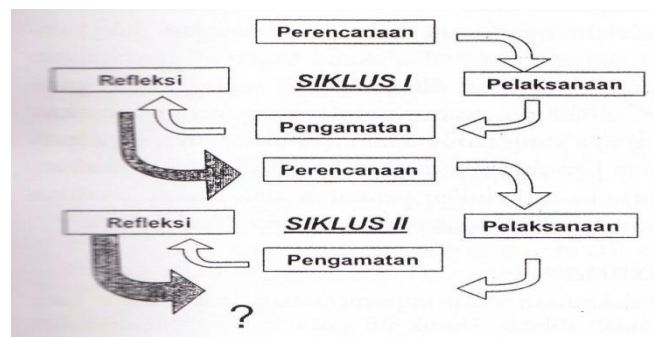
Lembar pengamatan tes praktik ini untuk menilai praktik siswa dalam aktivitas bermain bola voli yang dimodifikasi. Rubrik penilaian disesuaikan dengan dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik

3.7 Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan mengorganisasikan data, memilah-milahnya dengan satuan yang dapat dikelola, mengintensiskan, mencari dan memutuskan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari juga memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Hasil analisis data ini nantinya akan dijadikan sumber penelitian, sehingga peneliti dapat mengetahui tingkat keberhasilan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas.

3.8 Prosedur Penelitian

Prosedur atau langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari siklus-siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai seperti yang telah didesain dalam faktor-faktor yang diselidiki. Prosedur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini setiap siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 3.1 Prosedur PTK (Sumber : Suharsimi Arikunto, 2010)

a. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

- a. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) gerak dasar permainan bola voli.
- b. Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran.
- c. Menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam pembelajaran.
- d. Penyiapan tempat penelitian.
- e. Penetapan alokasi waktu pelaksanaan.
- f. Membuat instrumen observasi.
- g. Membuat lembar evaluasi pembelajaran.
- h. Sosialisasi kepada subyek.

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan meliputi menyiapkan siswa baris, berdo'a, presensi, menginformasikan kompetensi dasar, tujuan yang hendak dicapai, indikator keberhasilan, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan melakukan pemanasan dan peregangan.

b) Kegiatan inti

1. Penilaian tahap pertama

Untuk mengetahui kondisi awal subyek penelitian dalam hal ini adalah siswa kelas IV tentang gerak dasar bola voli.

2. Pelaksanaan dan observasi

- a. Siswa melakukan pemanasan
- b. Guru memberi arahan kepada siswa tentang sistem permainan.
- c. Siswa melakukan permainan yang di instruksikan guru.
- d. Setelah kegiatan selesai siswa di bariskan kembali untuk mendiskusikan hasil pembelajaran melalui permainan ini.
- e. Guru memandu diskusi dan siswa diberi kesempatan memberi tanggapan.

c) Kegiatan akhir

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan atau kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran bola voli.
2. Guru memberikan kesimpulan bersama siswa
3. Siswa dibariskan, berdo'a dan bubar.

3) Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh guru penjaskes (peneliti) bersama supervisor. Tugas supervisor adalah mengamati kegiatan guru penjaskes dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

4) Refleksi

Guru penjaskes (peneliti) mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi yang dikolaborasikan dengan Supervisor Penelitian. Hasil evaluasi dan refleksi siklus I digunakan sebagai acuan dalam menyusun perencanaan pada siklus II.

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Permainan *Passing Pantul*.

No	Aspek Penilaian	%	Komponen Penilaian	Skor Max
1.	Kognitif	33%	Pemahaman aturan permainan	4
		10	Pemahaman gerak dasar mempasing bola	3
			Evaluasi siswa terhadap permainan	3
2.	Afektif	17%	Kerjasama dengan orang lain	3
		9.	Sportifitas	3
			Kejujuran	3
3.	Psikomotorik	50%	Gerak dasar mempasing bola	1
		9	Gerak dasar mengontrol bola	2
			Kelincahan	2
			Pukulan dalam permainan <i>passing pantul</i>	2
			Skil individu	2
			Skor maximal	28

Tabel 3.2 Format Penilaian Permainan *Passing Pantul*

No	Nama	Aspek Penilaian			Nilai Akhir
		Kognitif (2)	Afektif (1)	Psikomotorik (3)	
1	Muh Ratno Setiawan				
2	Teguh Prayogo				
3	M.Rozikin				
4	M.Maulana Rizal				
5	Fita Andriani				
6	Ummatun Ko,ima				
7	Nur Iaili Hikmatul				
8	Luluk Febriyana				
9	Rio Alik Perdana				
10	M.Khoerul Anam				
11	Alfiyatun Nasikhah				
12	Wasilatul Khasanah				
13	Muhammad Syariful				
14	Muhammad Atuf				
15	Siti Munawaroh				
16	Muhammad Ibnu Rois				
17	Intan nur aisah				
18	Kharisudin Wahib				
19	Haris Prabowo				
20	Muh Khoerul Wafa				
21	Muh Nur Fatoni				
22	Riza Ayu Asika				
23	Ita Febriyani				
24	Kafidin Romadhoni				
	Jumlah				
	Rata - rata				

Rumus NA : $(N \text{ Kognitif} \times 2) + (N \text{ Afektif} \times 1) + (N \text{ Psikomotorik} \times 3)$

6

Tabel 3.3 Indikator Hasil Belajar Siswa

No	Aspek	Ketuntasan	Kriteria
1	Keaktifan siswa dalam <i>passing</i> , mengontrol bola, dan mengoper bola	91% - 100% 76% - 90% 56% - 75% 36% - 55% 0% - 35%	Sangat Tinggi Tinggi Sedang Rendah Sangat rendah
2	Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran	91% - 100% 76% - 90% 56% - 75% 36% - 55% 0% - 35%	Sangat Tinggi Tinggi Sedang Rendah Sangat rendah
3	Respon siswa terhadap permainan <i>passing</i> pantul.	91% - 100% 76% - 90% 56% - 75% 36% - 55% 0% - 35%	Sangat Tinggi Tinggi Sedang Rendah Sangat rendah

b. Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

- a. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) gerak dasar permainan bola voli.
- b. Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran.
- c. Menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam pembelajaran.
- d. Penyiapan tempat penelitian.
- e. Penetapan alokasi waktu pelaksanaan.
- f. Membuat instrumen observasi.
- g. Membuat lembar evaluasi pembelajaran.
- h. Sosialisasi kepada subyek.

2. Pelaksanaan Tindakan

- 1.) Guru menerapkan peraturan baru dengan memperkecil lebar lapangan dan penyederhanaan peraturan yang ada.
- 2.) Guru kembali menggunakan bola standar (bola palstik / bola voli lebih ringan supaya mudah dikendalikan pada saat permainan berlangsung..

3. Observasi

Pelaksanaan observasi hampir sama dengan siklus I, dilakukan oleh guru penjaskes (peneliti) bersama supervisor. Tugas supervisor adalah mengamati kegiatan guru penjaskes dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Refleksi

Guru penjaskes (peneliti) mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi yang dikolaborasikan dengan Supervisor Penelitian. Hasil evaluasi dan refleksi siklus II digunakan sebagai acuan dalam menyusun perencanaan pada penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian yang saya lakukan saat ini sebagai pemecahan suatu masalah dalam pembelajaran *passing* pantul dalam bola voli yang saya lakukan di SD Negeri 2 gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal yang terletak di sebelah timur wilayah Kecamatan Pegandon yang memiliki siswa yang cukup banyak dan mayoritas masyarakat sekitar sekolah petani. Antusias warga pada permainan bola voli sangat besar sehingga penelitian yang saya lakukan tepat sasaran.

4.1.1. Siklus I

Siklus ini merupakan pembelajaran tindakan penelitian yang dilaksanakan sebagai langkah perbaikan terhadap pembelajaran Penjaskes yang dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, penulis menyusun rencana pembelajaran, membuat skenario pembelajaran, mempersiapkan perangkat pembelajaran, menentukan model dan media pembelajaran, membuat alat evaluasi, membuat lembar evaluasi, dan menyusun pedoman observasi untuk pelaksanaan pembelajaran bermain bola plastik yang disusun pada hari Selasa, 14 Mei 2013. Peneliti pada kesempatan ini menunjuk 1 teman sejawat yaitu Sukaryono, S.Pd sebagai pengamat dalam pelaksanaan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilakukan pada hari Rabu, 22 Mei 2013 dengan dibantu 1 teman sejawat sebagai pengamat. Alat yang digunakan adalah rencana pembelajaran, bola voli, bendera, gelang karet, Rafia lembar observasi, lembar evaluasi dan alat dokumentasi.

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan Awal (25 menit)

- Siswa berdoa bersama-sama dalam ruangan sebelum ke lapangan. (1 menit)
- Siswa menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia. (1 menit)
- Guru melakukan persensi siswa. (1 menit)
- Guru menjelaskan materi permainan kepada siswa. (7 menit)
- Siswa menuju ke lapangan. (5 menit)
- Guru memberikan warming-Up atau pemanasan. (10 menit)
 - ❖ Melakukan pemanasan dari gerak statis sampai dinamis dengan hitungan yang berorientasi tematik yaitu memakai bahasa Jawa krama, Indonesia, dan Arab
 - ❖ Melakukan gerak dasar bola voli yang mengarah ke inti pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (35 menit)

- Guru memberikan penjelasan kembali kepada siswa tentang aturan permainan yang akan dilakukan dan beberapa hal penting dalam gerak dasar bola voli.
- Guru membuat lapangan sederhana dengan siswa.

- Guru membagi kelompok yang akan bermain menjadi 4 lapangan kecil yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang.
 - Setelah kelompok terbagi dengan rincian 4 kelompok putra dan putri dari siswa 24.
 - Selanjutnya permainan dimulai dengan durasi 2 X 5 menit. Siswa melakukan *passing* pantul dengan model permainan *passing* bola voli, *passing* bola dengan melewati gelang karet dengan memantul terlebih dahulu di lapangan, sistem permainan menggunakan sistem kompetisi sederhana.
 - Guru memberikan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Guru melakukan suatu penilaian melalui wawancara dan pengamatan pada siswa yang terdiri dari kognitif, afektif dan psikomotorik.
 - Guru melakukan diskusi tentang permainan tersebut.
3. Kegiatan Akhir (10 Menit)
- a. Guru mengajak siswa bernyanyi bersama sebagai pendinginan.
 - b. Guru memimpin doa.
 - c. Guru membubarkan siswa.

Setelah pembelajaran dilaksanakan, ternyata siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran bermain *passing* pantul. Segala aspek penilaian seperti afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa dapat dilihat nyata dan dapat disimpulkan kedalam lembar penilaian. Beberapa indikator penilaian secara rinci dijabarkan sebagai berikut.

Data dari daftar nilai hasil belajar siswa penulis dianalisis sesuai dengan metode yang telah ditetapkan untuk di cari nilai rata-ratanya dengan rumusan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum^x}{\sum^N} \quad \text{maka rata-ratanya adalah} \\ &= \frac{180}{24} \\ &= 7,5 \end{aligned}$$

Sedangkan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar, dilakukan dengan analisis sebagai berikut.

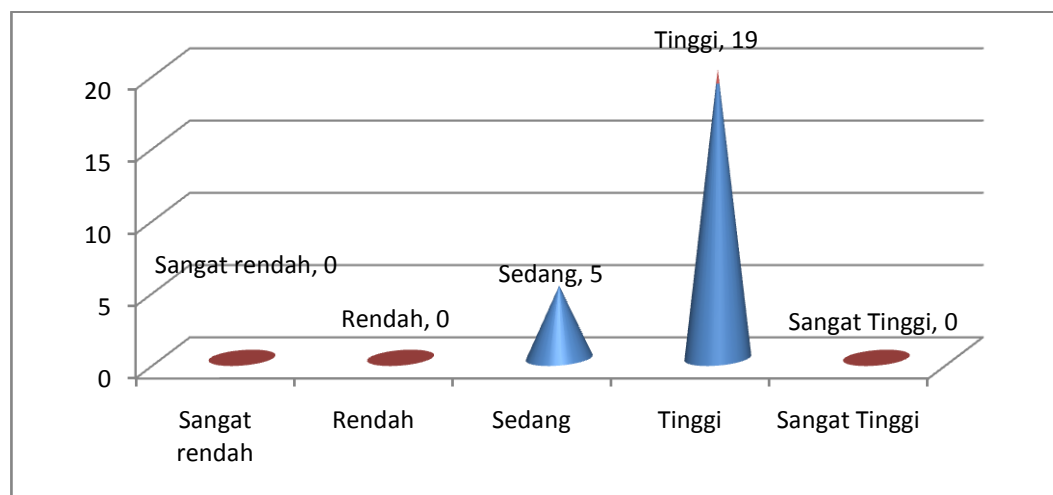
$$P_{(\text{persentase})} = \frac{\sum^{\text{siswa yang tuntas belajar}}}{\sum^{\text{seluruh siswa}}} \times 100\%$$

Jadi pada siklus I ini, ketuntasan belajar siswa mencapai:

$$\begin{aligned} &= \frac{19}{24} \times 100\% \\ &= 79\% \end{aligned}$$

Tabel 4.1 Perolehan Nilai Belajar Siswa

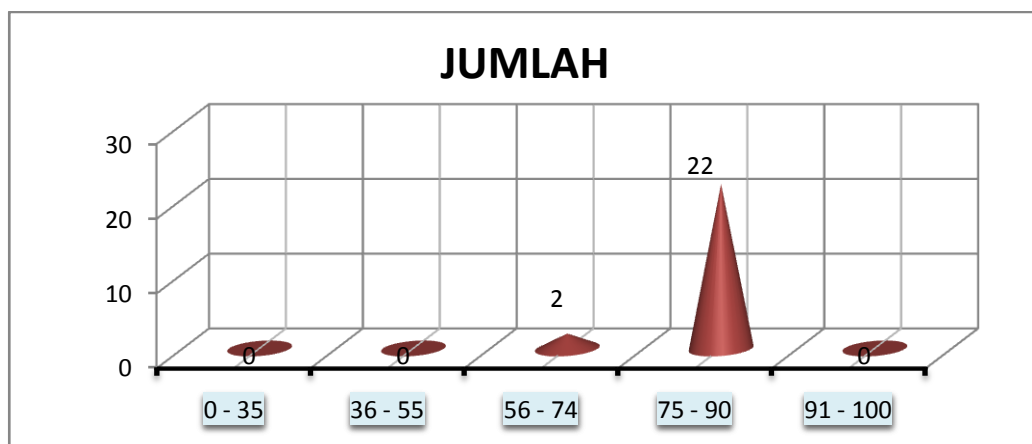
No	Nilai presentasi	Kriteria	Frekuensi	Presentase	keterangan
1	0% - 35%	Sangat rendah	0	0%	-
2	36% - 55%	Rendah	0	0%	-
3	56% - 74%	Sedang	5	21%	Tidak Tuntas
4	75% - 90%	Tinggi	19	79%	Tuntas
5	91% - 100%	Sangat Tinggi	0	0%	-



Gambar Grafik 4.1 Perolehan Nilai Belajar siswa

Tabel 4.2 Prosentase Nilai Hasil Belajar

NO	RENTANG NILAI	JUMLAH
1	0 - 35	0
2	36 - 55	0
3	56 - 74	5
4	36 - 45	19
5	91 - 100	0



Gambar Grafik 4.2 Prosentase Nilai Belajar Siswa

c. Observasi/Pengamatan

Observasi/pengamatan yang merupakan kegiatan pengumpulan data dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran. Pada pembelajaran siklus I ini, penulis dibantu teman sejawat yaitu Sukaryono, S.Pd dalam mengamati proses pembelajaran, dengan melakukan analisis melalui instrumen lembar pengamatan dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom skor (1, 2, 3, 4, 5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut: (1) skor 1 untuk kemampuan sangat

jelek, (2) skor 2 tidak mampu, (3) skor 3 cukup, (4) skor 4 baik, dan (5) skor 5 sangat baik. Dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan tahap-tahap dalam rencana pembelajaran, dan setelah dilakukan penilaian terhadap beberapa indikator keberhasilan siswa yang terdiri dari :(1) aspek penguasaan materi *Passing* seperti kedua lutut di tekuk, badan condong kedepan, tangan lurus kedepan, pandangan mata kedepan, koordinasi gerakan lutut, badan dan bahu, dan (2) aspek perilaku siswa, meliputi: konsentrasi, tanggungjawab, keberanian, responsif, kemandirian, dan kerjasama didapati hasil observasi sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Terhadap Proses Belajar Siswa

No.	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Penguasaan Materi <i>Passing</i>						
1	Kedua lutut ditekuk				✓	
2	Badan condong kedepan				✓	
3	Tangan lurus ke depan			✓		
4	Pandangan mata kedepan				✓	
5	Koordinasi gerakan lutut, badan dan bahu.			✓		
B. Perilaku Siswa						
1	Konsentrasi			✓		
2	Ketekunan		✓			
3	Tanggung jawab			✓		
4	Keberanian		✓			
5	Responsif				✓	
6	Kemandirian		✓			
7	Kerjasama			✓		

Dari hasil observasi 24 siswa diatas dapat diketahui bahwa siswa sudah baik dalam *passing* kedua lutut ditekuk, badan condong kedepan, pandangan mata kedepan tetapi posisi tangan dan koordinasi gerakan lutut, badan dan bahu masih sedang artinya masih perlu ditingkatkan. Siswa tampak kurang tekun, kurang berani dan mandiri dalam mengikuti proses pembelajaran.

Walaupun pada hasil observasi terlihat respon siswa sangat baik. Pada pembelajaran siklus I ini, konsentrasi siswa masih sering kurang fokus. Tanggung jawab dan kerjasama dalam menyelesaikan tugas juga tampak belum baik. Melihat kesemuanya itu menandakan bahwa proses belajar siswa pada pembelajaran siklus I, perlu ditingkatkan lagi.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, pada siklus ini juga diamati oleh sejawat yang bertugas sebagai pengamat. Hasil pengamatan teman sejawat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Observasi Terhadap Kualitas Model Permainan Oleh Guru

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.			√			
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.		√				
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.			√			
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.			√			
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				√		

8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.			√			
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.			√			
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa			√			
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.					√	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.			√			
13.	Menjadikan siswa aktif bergerak.			√			
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran gerak dasar <i>passing</i> .			√			
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran gerak dasar <i>passing</i> .				√		

d. Refleksi

Seperti telah di jelaskan pada hasil observasi siklus I, masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran. Data hasil pengamatan digunakan untuk merefleksi keberhasilan dan kegagalan dalam proses pembelajaran serta sebagai dasar acuan untuk mencapai tujuan dan menentukan tindakan pada siklus selanjutnya (siklus II).

Dari hasil analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran dan observasi siklus I dapat direfleksikan sebagai berikut:

1. Motivasi yang diberikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, mampu menggugah semangat/respon siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran, walaupun konsentrasinya masih belum fokus.
2. Siswa terlihat mendengarkan tetapi tidak mampu menangkap materi yang disampaikan guru dengan baik
3. Keterampilan siswa menguasai dan mengontrol bola perlu lebih di tingkatkan melalui pelatihan oleh guru

4. Ketuntasan belajar pada siklus I perlu lebih di tingkatkan karena baru mencapai 79 %. Ketercapaian ketuntasan ini menjadi bukti bahwa pembelajaran belum sepenuhnya berhasil sebab masih ada 21% yang belum tuntas.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran, analisis pengamatan, dan refleksi, serta diskusi dengan teman sejawat, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siklus I belum berhasil sehingga diperlukan langkah-langkah perbaikan pembelajaran dengan merencanakan dan melaksanakan tindakan penelitian pada siklus II.

4.1.2. Siklus II

Tindakan siklus II merupakan tindak lanjut dari hari refleksi siklus I yang mana masih diperlukan perbaikan pembelajaran terhadap pembelajaran sebelumnya.

a. Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan sama dengan siklus I, tetapi sudah berupa rencana perbaikan dari hasil kajian dan analisis terhadap proses pembelajaran siklus I. Pada tahapan perencanaan ini, penulis melakukan langkah-langkah perbaikan yang diwujudkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran bermain *passing* pantul untuk meningkatkan hasil belajar siswa, membuat skenario pembelajaran, mempersiapkan perangkat pembelajaran, menentukan model dan media pembelajaran, membuat alat evaluasi, membuat lembar evaluasi, dan menyusun pedoman observasi untuk pelaksanaan pembelajaran siklus II. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun pada hari Minggu, 27 Mei 2013. Untuk menunjang sukses pembelajaran, peneliti kembali menunjuk 1 teman sejawat yang sama dengan siklus I, yaitu Sukaryono, S.Pd sebagai pengamat dalam pelaksanaan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II, dilakukan sesuai dengan rencana perbaikan pembelajaran yang disusun dengan langkah-langkah pembelajaran tidak jauh berbeda dari siklus I tetapi pada siklus ini pelaksanaan lebih di tekankan pada pemilihan anggota tim yang diacak yang merupakan gabungan dari siswa aktif dan memiliki ketrampilan memadai dengan siswa yang kurang aktif dan ketrampilannya pas-pasan sehingga terjadi sinkronisasi pengetahuan yang dapat menghasilkan permainan dan penilaian yang seimbang. Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilakukan pada hari Rabu, 29 Mei 2013 dengan masih dibantu 1 teman sejawat sebagai pengamat. Alat yang digunakan adalah dokumen rencana pembelajaran, bola voli, bendera, Rafia, Gelang karet lembar observasi, lembar evaluasi dan alat dokumentasi.

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal (25 menit)

- Siswa berdoa bersama-sama dalam ruangan sebelum ke lapangan.(1 menit)
- Siswa menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia. (1 menit)
- Guru melakukan persensi siswa. (1 menit)
- Guru menjelaskan materi permainan kepada siswa. (7 menit)
- Siswa menuju ke lapangan. (5 menit)
- Guru memberikan warming-Up atau pemanasan. (10 menit)
- ❖ Melakukan pemanasan dari gerak statis sampai dinamis dengan hitungan yang berorientasi tematik yaitu memakai bahasa Jawa krama, Indonesia, dan Arab
- ❖ Melakukan gerak dasar bola voli yang mengarah ke inti pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (35 menit)

- Guru memberikan penjelasan kembali kepada siswa tentang aturan permainan yang akan dilakukan dan beberapa hal penting dalam gerak dasar bola voli.
- Guru membuat lapangan sederhana dengan siswa.
- Guru membagi kelompok yang akan bermain menjadi 4 lapangan kecil yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang.
- Setelah kelompok terbagi dengan rincian 4 kelompok putra dan putri dari siswa 24.
- Selanjutnya permainan di mulai dengan durasi 2 x 5 menit
Siswa melakukan *passing* pantul dengan model permainan *passing* bola voli, boleh langsung di *passing* langsung dengan melewati gelang karet atau memantul terlebih dahulu di lapangan lalu di *passing*, sistem permainan menggunakan sistem kompetisi sederhana.
- Guru memberikan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan.
- Guru melakukan diskusi tentang permainan tersebut.
 - a). Guru menjelaskan bahwa pembentukan tim/kelompok dipilih dan ditentukan bukan oleh siswa seperti tindakan siklus I. Anggota tim adalah gabungan dari siswa yang mempunyai ketrampilan bermain *passing* pantul dengan siswa yang kurang terampil bermain.
 - b). Setiap tim/kelompok masing-masing masih dengan jumlah 2 anak.
 - c). Guru menjelaskan kembali pola permainan *passing* pantul , dimana masing-masing kelompok tanding terdiri dari 2 tim saling berhadapan, yang di batasi oleh gelang karet yang di pegang oleh teman per satu

tim. Dengan memperhatikan aturan dan cara permainan *passing* pantul yang telah ditentukan sebagai berikut :

- ❖ Pukulan tidak boleh dibawah karet gelang.
- ❖ Bola tidak boleh keluar dari areal permainan
- ❖ Apabila tidak bisa memukul bola menggantikan teman yang memegang karet gelang.
- ❖ Pemenang dalam permainan ini adalah yang paling banyak memasukan bola ke daerah lawan.
- ❖ Permainan diawali oleh pemenang yang memenangkan undian (pingsut)
- ❖ Kedua tim di pisahkan oleh sebuah gelang karet
- ❖ Dalam permainan ini satu set dimenangkan oleh regu yang mendapat nilai 15 terlebih dahulu. Apabila terjadi 14-14 permainan dilanjutkan hingga dicapai selisih dua angka.

- d). Guru membimbing siswa berlatih *passing*, operan, dan pukulan.
- e). Siswa mengamati penjelasan guru dengan memperhatikan secara seksama.
- f). Siswa bersama kelompok timnya mendiskusikan strategi permainan *passing* pantul untuk menghadapi tim lawan.

Siswa melakukan *passing* pantul dengan model permainan *passing* bola voli, boleh langsung di *passing* langsung dengan melewati gelang karet atau memantul terlebih dahulu di lapangan lalu di *passing*, sistem permainan menggunakan sistem kompetisi sederhana.

3. Kegiatan Akhir (10 Menit)

- a. Guru mengajak siswa bernyanyi bersama sebagai pendinginan.
- b. Guru memimpin doa.
- c. Guru membubarkan siswa.

Pada pembelajaran siklus II, siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bermain *passing* pantul. Segala aspek penilaian seperti afektif, kognitif, dan psikomotorik kembali disimpulkan kedalam lembar penilaian.

Data dari daftar nilai hasil belajar siswa oleh penulis dianalisis sesuai dengan metode yang telah ditetapkan untuk di cari nilai rata-ratanya dengan rumusan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum^X}{\sum^N} \quad \text{maka rata-ratanya adalah} \\ &= \frac{193}{24} \\ &= 8,1\end{aligned}$$

Sedangkan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar, dilakukan dengan analisis sebagai berikut:

$$P_{(\text{persentase})} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

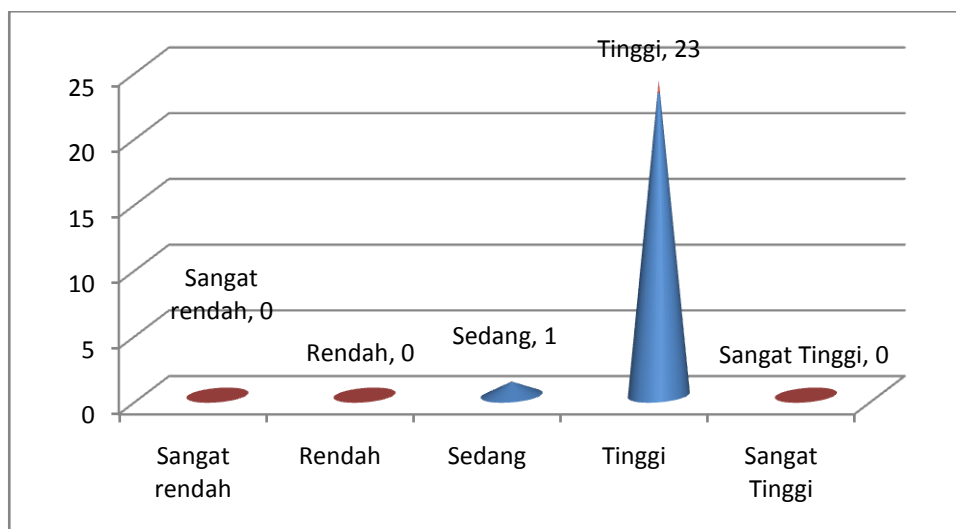
Jadi pada siklus II ini, ketuntasan belajar siswa mencapai:

$$= \frac{23}{24} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Tabel 4.5 Perolehan Nilai Belajar Siswa

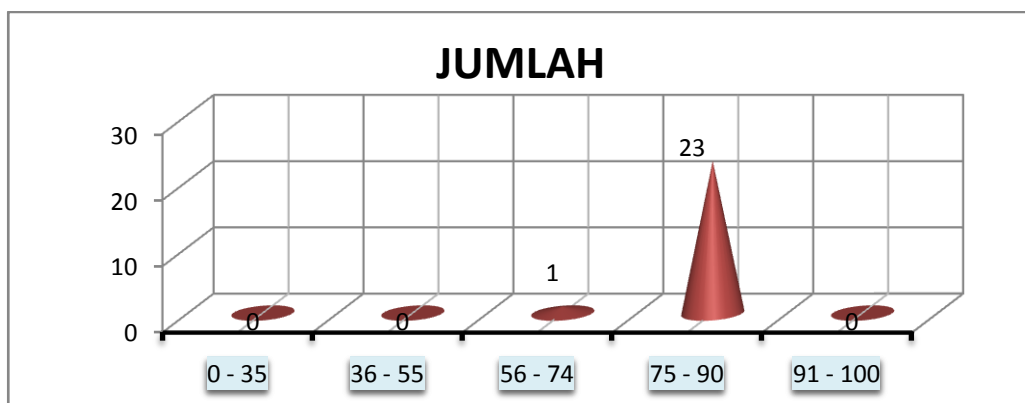
No	Nilai presentasi	Kriteria	Frekuensi	Presentase	keterangan
1	0% - 35%	Sangat rendah	0	0%	-
2	36% - 55%	Rendah	0	0%	-
3	56% - 74%	Sedang	1	4%	Belum Tuntas
4	75% - 90%	Tinggi	23	96%	Tuntas
5	91% - 100%	Sangat Tinggi	0	0%	-



Grafik 4.3 Perolehan Nilai Hasil Belajar

Tabel 4.6 Prosentase Nilai Hasil Belajar Siswa

NO	RENTANG NILAI	JUMLAH
1	0 - 35	0
2	36 - 55	0
3	56 - 74	1
4	75 - 90	23
5	91 - 100	0



Grafik 4.4 Persentase Perolehan Nilai Belajar Siswa

c. **Observasi/Pengamatan**

Observasi/pengamatan yang merupakan kegiatan pengumpulan data dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran. Pada pembelajaran siklus II ini, penulis masih dibantu teman sejawat yaitu Sudarlan, S.Pd dalam mengamati proses pembelajaran, dengan melakukan analisis melalui instrumen lembar pengamatan dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom skor (1, 2, 3, 4, 5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut: (1) skor 1 untuk kemampuan sangat

jelek, (2) skor 2 tidak mampu, (3) skor 3 cukup, (4) skor 4 baik, dan (5) skor 5 sangat baik. Dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan tahap-tahap dalam rencana pembelajaran, dan setelah dilakukan penilaian terhadap beberapa indikator keberhasilan siswa yang terdiri dari: (1) aspek penguasaan materi seperti kedua lutut ditekuk, badan condong kedepan, tangan lurus kedepan, pandangan mata kedepan, koordinasi gerakan lutut, badan dan bahu. (2) aspek perilaku siswa, meliputi: konsentrasi, tanggungjawab, keberanian, responsif, kemandirian, dan kerjasama didapati hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 4.7. Hasil Observasi Terhadap Proses Belajar Siswa

No.	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Penguasaan Materi <i>Passing</i>						
1	Kedua lutut ditekuk					✓
2	Badan condong kedepan				✓	
3	Tangan lurus kedepan				✓	
4	Pandangan mata kedepan				✓	
5	Koordinasi gerakan lutut, badan dan bahu.				✓	

No.	Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
B. Perilaku Siswa						
1	Konsentrasi				✓	
2	Ketekunan				✓	
3	Tanggung jawab					✓
4	Keberanian				✓	
5	Responsif					✓
6	Kemandirian				✓	
7	Kerjasama					✓

Dari hasil observasi 24 siswa diatas dapat diketahui bahwa penguasaan materi, kedua lutut ditekuk, badan condong kedepan, tangan lurus kedepan, pandangan mata kedepan, koordinasi gerakan lutut, badan dan bahu sudah sangat baik. Pada pembelajaran siklus II ini, siswa tampak tekun, berani dan mandiri dalam mengikuti proses pembelajaran. Respon siswa sangat baik. Konsentrasi siswa sudah bagus. Kerjasama dalam menyelesaikan tugas juga sangat baik. Melihat kesemuanya itu menandakan bahwa proses belajar siswa pada pembelajaran siklus II, sudah berhasil.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, pada siklus ini juga diamati oleh sejawat yang bertugas sebagai pengamat. Hasil pengamatan teman sejawat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sebagai berikut:

Tabel 4.8. Hasil Observasi Terhadap Kualitas Model Permainan Oleh Guru

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.			√			
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				√		
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				√		
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.					√	
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				√		
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					√	
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.					√	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				√		
13.	Menjadikan siswa aktif bergerak.				√		
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran gerak dasar <i>passing</i> .				√		
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran gerak dasar <i>passing</i> .				√		

d. Refleksi

Data hasil pengamatan siklus II, digunakan untuk merefleksikan keberhasilan dan kegagalan dalam proses pembelajaran serta sebagai dasar acuan untuk mencapai tujuan dan menentukan tindakan siklus selanjutnya jika diperlukan. Hasil analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran dan observasi siklus II dapat direfleksikan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran *passing* pantul mampu meningkatkan motivasi, respon, keaktifan, dan hasil belajar siswa
2. Siswa sangat kosen dalam mengikuti pembelajaran
3. Siswa terampil dalam menguasai materi pembelajaran kedua lutut ditekuk, badan condong kedepan, tangan lurus kedepan, pandangan mata kedepan, koordinasi gerakan lutut, badan dan bahu sudah sangat baik.
4. Ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 96%. Ketercapaian ketuntasan ini menjadi bukti bahwa pembelajaran sepenuhnya berhasil.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran, analisis pengamatan, dan refleksi, serta diskusi dengan teman sejawat, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa siklus II sudah berhasil dan tidak memerlukan langkah perbaikan pembelajaran lanjutan.

4.2. Pembahasan

Seperti telah dijelaskan pada latar belakang masalah diatas bahwa dalam kegiatan pembelajaran penjasorkes, siswa kelas IV SD Negeri 2

Gubugsari tidak dapat secara efektif melakukan permainan *passing* pantul di lapangan. Keterbatasan sarana prasarana sehingga pembelajaran bola voli harus di modifikasi menggunakan modifikasi *passing* pantul, agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran, penulis membuat konsep pembelajaran dengan modifikasi *passing* pantul sebagai alternatif media yang diperlukan. Setelah dilakukan pembelajaran yang merupakan tindakan penelitian sebagai langkah perbaikan dalam siklus I dan siklus II, ternyata terjadi peningkatan penguasaan materi dan unjuk kerja siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Peningkatan ini menunjukkan bahwa langkah pembelajaran sebagai perbaikan, berhasil memperbaiki proses pembelajaran dan sekaligus meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

Strategi pembelajaran yang digunakan pada perbaikan proses belajar siswa dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus I dan siklus II, menekankan pada pembelajaran secara langsung yang bersifat kontekstual. Metode ini dimaksudkan untuk mengasah dan meningkatkan konsep berpikir siswa yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata sehingga siswa mampu memahami masalah dengan baik.

Dengan demikian strategi perbaikan pembelajaran bola voli dengan modifikasi *passing* pantul dalam pembelajaran penjasorkes telah sesuai dengan kebutuhan dalam upaya meningkatkan ketrampilan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan juga telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang setelah di lakukan tindakan pembelajaran pada siklus II ketuntasan belajar siswa meningkat mencapai 96 %.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada bab hasil penelitian, diperoleh simpulan bahwa:

Hasil dari pengamatan dalam pembelajaran di sekolah dasar ditemukan permasalahan yaitu : Kurang menariknya metode pembelajaran bola voli berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Peningkatan Kemampuan *Passing* Bawah dengan Modifikasi *Passing* Pantul bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Gubugsari . Tujuannya yaitu dari hasil penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *Passing* Bawah dengan Modifikasi *Passing* Pantul pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Sekolah Dasar Negeri 2 Gubugsari.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan indikasi perbaikan proses pembelajaran berdasarkan lembar penilaian observasi dari ahli dan guru penjasorkes, dan lembar dari penilaian siswa menunjukkan hasil yang baik dengan tingkat keberhasilan pada siklus I 79% dan siklus II 96% menunjukkan peningkatan pembelajaran yang tinggi.

5.2. Saran

Atas dasar kesimpulan di atas, penulis yang juga sebagai peneliti menyarankan kepada guru sekolah dasar beberapa hal sebagai berikut:

- 5.2.1 Guru hendaknya menggunakan penerapan modifikasi permainan Passing Pantul dalam karena terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.
- 5.2.2 Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan metode pembelajaran
- 5.2.3 Guru hendaknya memberikan pembelajaran kepada siswa dengan permainan yang sederhana tetapi tetap mengandung unsur materi yang diberikan, agar siswa tidak terlalu jenuh dan minat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 5.2.4 Guru hendaknya memberikan modifikasi alat pembelajaran yang sederhana, efisien, efektif, dan tidak memerlukan biaya yang mahal untuk membuatnya yang dapat dilihat atau dipegang langsung oleh siswa, karena dapat memotivasi siswa untuk selalu mencoba dan mengulangi secara terus menerus.

DAFTAR PUSTAKA

- Djumadi,Hendi, 2008, *Olahraga Bola*, CV Sahabat
- Drs,Machfud Irsyada,1999,*Pembelajaran Permainan Bola Voli*, Depdikbud
RI,Dirjen Dikdasmen, Dirdikgumentis, Jakarta.
- Drs.M.Yunus, SE, 1992, *Olah Raga Pilihan Bola Voli*. Semarang : IKIP
- Drs.Sugiarto,M.M , 2009, *Langkah Menjadi Pemain Voli Hebat*,Klaten
- Maryanto, 1995, *Kombinasi Permainan*, Jakarta.
- Suharno, 1989 , *Taktik Permainan Bola Voli*, Yogyakarta : FPOK – IKIP
- Suharno.HP ,1979, *Dasar – Dasar Permainan Bola Volley*,Yogyakarta : IKIP
- Sutrisno,S.Pd,2009, *Pemain Voli Berprestasi*, PT Musi Perkasa Utama
- Tim Abdi Guru, Penjasorkes Kelas IV, 2006, Jakarta, Erlangga.

Lampiran-Lampiran

Lampiran 1

**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GUBUGSARI**

Alamat Jalan Masjid Gubugsari Kecamatan Pegandon –Kendal Kode Pos 51357

KESEDIAAN SEBAGAI TEMAN SEJAWAT

Kepada :

Kepala Jurusan Universitas Negeri Semarang

Di Semarang

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : Sukaryono, S.Pd
 NIP : 19680823 200003 1 004
 Tempat Mengajar : SD Negeri Dawungsari
 Alamat Sekolah : Desa Dawungsari Kecamatan Pegandon
 Telepon/Handphone : 081 326 522 141

Menyatakan bersedia sebagai teman sejawat untuk mendampingi dalam pelaksanaan Penelitian atas

Nama : Danny Wibowo
 NIM : 6101911076
 Program Studi : SI – PKG PJKR
 Tempat Mengajar : SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon
 Alamat Sekolah : Jl.Masjid Gubugsari Kecamatan Pegandon - Kendal
 Telepon/Handphone : 085 225 226 995

Demikian agar surat pernyataan ini dapat di gunakan sebagaimana mestinya :

Mengetahui
Kepala SD Negeri 2 Gubugsari

Kendal, 22 Mei 2013
Mahasiswa

Pratikto HP, S.Pd.M.Pd
NIP.19600511 198012 1 004

Danny Wibowo
NIM. 6101911076

Lampiran 2



**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GUBUGSARI**

Alamat Jalan Masjid Gubugsari Kecamatan Pegandon –Kendal Kode Pos 51357

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Danny Wibowo

NIM : 6101911076

Menyatakan bahwa

Nama : Sukaryono S.Pd

NIP : 19680823 200003 1 004

Tempat Mengajar : SD Negeri Dawungsari

Adalah teman sejawat yang membantu dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang merupakan tugas mata kuliah skripsi

Demikian pernyataan ini dibuat untuk di gunakan sebagaimana mestinya

Teman Sejawat

Kendal,.....Mei 2013
Mahasiswa

Sukaryono S.Pd
NIP. 19680823 200003 1 004

Danny Wibowo
NIM. 6101911076

Lampiran 3**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GUBUGSARI**

Alamat Jalan Masjid Gubugsari Kecamatan Pegandon –Kendal Kode Pos 51357

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal, menerangkan bahwa.

Nama : DANNY WIBOWO
NIM : 6101911076

Telah Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bidang Studi Penjasorkes dengan kompetensi Upaya Peningkatan Kemampuan Passing Bawah Dengan Modifikasi Passing Pantul dalam Permainan Bola Voli pada Siswa Kelas IV tahun pelajaran 2012/2013 di SD Negeri 2 Gubugsari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal. Adapun pelaksanaan Siklus I pada tanggal 22 Mei 2013 dan Siklus II pada tanggal 29 Mei 2013
Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kendal,.....Mei 2013
Kepala SD Negeri 2 Gubugsari

Pratikto HP, S.Pd.M.Pd
NIP.19600511 198012 1 004

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri 2 Gubugsari
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 4 (empat) / 2 (Dua)
Pertemuan ke	: Siklus 1 (Satu) / 22 Mei 2013
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

Standar Kompetensi: 6. Mempraktekkan gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar : 6.2 Mempraktekkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang di modifikasi, serta nilai kerjasama regu, Sportivitas, percaya diri, dan kejujuran.

A. Tujuan Pembelajaran:

a Kognitif

- Siswa dapat memahami atuaran permainan.
- Siswa dapat membedakan gerak dasar *passing* bola.
- Siswa dapat menganalisa kegiatan yang sudah terlaksana.
- Siswa dapat mengevaluasi permainan ini.
- Siswa dapat memberikan ide pengembangan permainan ini.

b Afektif

- Siswa mampu melakukan kerjasama dengan orang lain
- Siswa dapat memahami arti sportivitas dalam permainan sederhana
- Siswa dapat berbuat jujur dalam aktivitas permainan ini.

Lanjutan lampiran 4

c Psikomotorik

- Siswa mampu mempraktekkan cara *passing* bola dengan baik.
- Siswa mampu melakukan teknik dasar mengontrol bola dengan
- Siswa mampu melakukan cara *passing* bola dengan kombinasi gerak yang mereka miliki.
- Siswa mendapatkan kelincahan setelah melakukan aktivitas ini.
- Siswa mendapatkan kebugaran tubuh setelah kegiatan ini.
- Siswa mampu melakukan mencetak poin.

❖ **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)
 Permainan modifikasi *passing* pantul.

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- 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.i
 - Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari.

Lanjutan lampiran 4

- Kegiatan Inti:

- ***Eksplorasi***

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Memberikan arahan permainan yang akan dimainkan.
- ☞ Menjelaskan dan mempraktekkan peraturan main yang terdapat dalam permainan *passing* pantul.
- ☞ Mendemonstrasikan teknik kerjasama dan permainan yang sportivitas.
- ☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

- ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan main.
- ☞ Bermain bola voli modifikasi *passing* pantul.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- ☞ Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- ☞ 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.

Lanjutan Lampiran 4

- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan.

☞ **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.
- ☞ Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/diajarkan.
- ☞ Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan *passing pantul*.

▪ **Kegiatan Penutup**

- ☞ Guru melakukan pendinginan dengan melakukan gerak dan lagu. Lagu yang dipilih untuk akhir kegiatan adalah lagu anak-anak sebagai pembentukan karakter.

E. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes kls. 4
- Lapangan
- Bola voli ukuran 4 / bola plastik
- Bendera
- Pluit
- Tali
- Karet gelang

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<p>a Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa dapat memahami aturan permainan. - Siswa dapat membedakan gerak dasar bola voli. - Siswa dapat menganalisa kegiatan yang sudah terlaksana. - Siswa dapat mengevaluasi permainan ini. - Siswa dapat memberikan ide pengembangan permainan ini. <p>b Afektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu melakukan kerjasama dengan orang lain. - Siswa dapat memahami arti sportivitas dalam permainan sederhana. - Siswa dapat berbuat jujur dalam aktivitas permainan ini. <p>c Psikomotorik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu mempraktekkan cara <i>passing</i> bola dengan baik. - Siswa mampu melakukan teknik dasar mengontrol bola dengan baik. - Siswa mampu melakukan cara <i>passing</i> bola dengan kombinasi gerak yang mereka miliki. - Siswa mendapatkan kelincahan setelah melakukan aktivitas ini. - Siswa mendapatkan kebugaran tubuh setelah kegiatan ini. - Siswa mampu melakukan mematikan lawan. 	<p>Tes Tulis dan praktik</p>	<p>Tes Soal & ketrampilan</p>	<p>Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman tentang peraturan permainan - Pemahaman teknik dasar bola voli. - Evaluasi siswa terhadap permainan <p>Afektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kerjasama dengan teman satu tim/kelompoknya. - Sportifitas yang tinggi dalam permainan. - Antusias dalam kegiatan yang berlangsung. - Kejujuran saat terjadi pelanggaran yang mereka lakukan/ tidak curang - Mematuhi peraturan yang ada dalam permainan. - Taat pada guru sebelum maupun setelah pelajaran selesai. - Kerapian pakaian. <p>Psikomotorik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknik dasar <i>passing</i> bola - Teknik dasar bola voli. - Teknik dasar mengontrol bola - Kelincahan siswa dalam permainan - Teknik mencetak poin. - Skill individu

Lanjutan lampiran 4

G. FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PERFORMANSI

Format Kriteria Penilaian

A. Papan Penilaian

Aspek yang di nilai	Perolehan Skor				
	1	2	3	4	5
1. Kognitif					
2. Afektif					
3. Psikomotor					
Jumlah					
Jumlah Skor Maksimal	$\frac{(\text{Kognitif} \times 2) + (\text{Afektif} \times 1) + (\text{Psikomotor} \times 3)}{6} = N$				

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Awal (25 menit)

- Siswa berdoa bersama-sama dalam ruangan sebelum ke lapangan.(1 menit)
- Siswa menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia. (1 menit)
- Guru melakukan persensi siswa. (1 menit)
- Guru menjelaskan materi permainan kepada siswa. (7 menit)
- Siswa menuju ke lapangan. (5 menit)
- Guru memberikan warming-Up atau pemanasan. (10 menit)
 - ❖ Melakukan pemanasan dari gerak statis sampai dinamis dengan hitungan yang berorientasi tematik yaitu memakai bahasa Jawa krama, Indonesia, dan Arab
 - ❖ Melakukan gerak dasar bola voli yang mengarah ke inti pembelajaran.

Lanjutan lampiran 4

2. Kegiatan Inti (35 menit)

- Guru memberikan penjelasan kembali kepada siswa tentang aturan permainan yang akan dilakukan dan beberapa hal penting dalam gerak dasar bola voli.
- Guru membuat lapangan sederhana dengan siswa.
- Guru membagi kelompok yang akan bermain menjadi 4 lapangan kecil yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang.
- Setelah kelompok terbagi dengan rincian 4 kelompok putra dan putri dari siswa 24.
- Selanjutnya permainan di mulai dengan durasi 2x 5 menit
- Guru memberikan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan.
- Guru melakukan diskusi tentang permainan tersebut.

3. KEGIATAN AKHIR (10 MENIT)

- d. Guru mengajak siswa bernyanyi bersama sebagai pendinginan.
- e. Guru memimpin doa.
- f. Guru membubarkan siswa

Lanjutan lampiran 4

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Jumlah Skor	Nilai
		Kognitif X2	Afektif X1	Psikomotorik X3		
1	Muh Ratno Setiawan					
2	Teguh Prayogo					
3	M.Rozikin					
4	M.Maulana Rizal					
5	Fita Andriani					
6	Ummatun Ko,imah					
7	Nur Iaili Hikmatul					
8	Luluk Febriayana					
9	Rio Alik Perdana					
10	M.Khoerul Anam					
11	Alfiyatun Nasikhah					
12	Wasilatul Khasanah					
13	Muhammad Syariful					
14	Muhammad Atuf					
15	Siti Munawaroh					
16	Muhammad Ibnu Rois					
17	Intan Nur aisah					
18	Kharisudin Wahib					
19	Haris Prabowo					
20	Muh Khoerul Wafa					
21	Muh Nur Fatoni					

22	Riza Ayu Asika					
23	Ita Febriyani					
24	Kafidin Romadhoni					
Rata-rata						

CATATAN :

$$\text{Nilai} = \frac{(N \text{ KOGNITIF} \times 2) + (N \text{ AFEKTIF} \times 1) + (N \text{ PSIKOMOTORIK} \times 3)}{6}$$

6

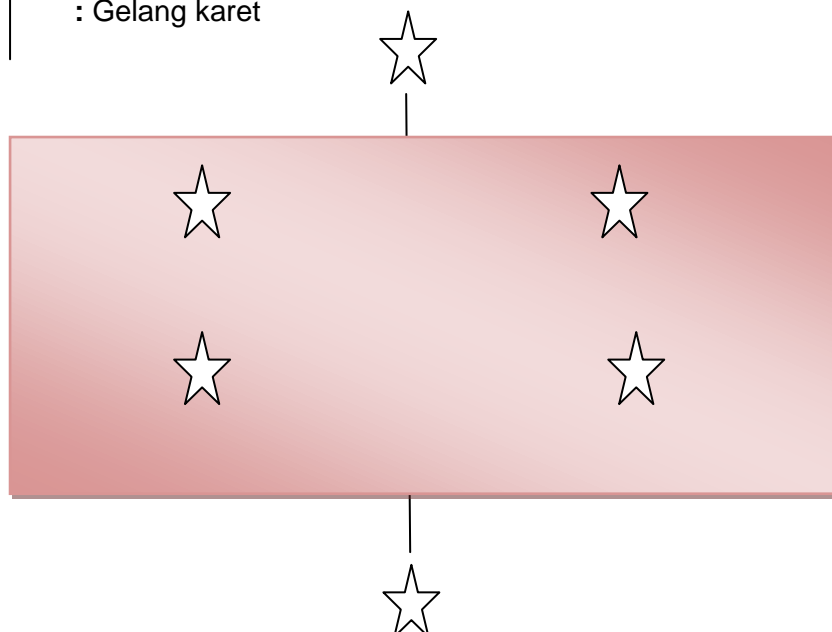
✎ **Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.**

1. Bentuk lapangan
Lingkaran atau segi empat menyesuaikan keadaan.

Keterangan

☆ : Siswa

| : Gelang karet



Lanjutan lampiran 4

2. Jumlah Pemain

- a. Dalam satu permainan membutuhkan 6 siswa yang bermain.
- b. 2 siswa yang memegang karet gelang 4 siswa yang bermain.

3. Lama Permainan

Lama permainan dalam permainan ini 2 x 5 menit (dalam satu game)

4. Aturan Permainan

- ❖ Pukulan tidak boleh dibawah karet gelang.
- ❖ Bola tidak boleh keluar dari areal permainan
- ❖ Apabila tidak bisa memukul bola menggantikan teman yang memegang karet gelang.
- ❖ Pemenang dalam permainan ini adalah yang paling banyak memasukan bola ke daerah lawan.

5. Cara Bermain

- a. Permainan diawali oleh pemenang yang memenangkan undian (pingsut)
- b. Kedua tim di pisahkan oleh sebuah gelang karet
- c. Siswa melakukan *passing* pantul dengan model permainan *passing* bola voli, *passing* bola dengan melewati gelang karet dengan memantul terlebih dahulu di lapangan, sistem permainan menggunakan sistem kompetisi sederhana.
- d. Dalam permainan ini satu set dimenangkan oleh regu yang mendapat nilai 15 terlebih dahulu. Apabila terjadi 14-14 permainan dilanjutkan hingga dicapai selisih dua angka

Lanjutan lampiran 4

6. Alat-alat
 - a. Bola voli / Plastik
 - b. Peluit
 - c. Gelang Karet
 - d. Lapangan

Gubugsari, 22 Mei 2013

Mengetahui

Kepala Sekolah
SD Negeri 2 Gubugsari

Guru Penjasorkes

PRATIJKO HP,S.Pd.M.Pd
NIP.19600511 198012 1 004

DANNY WIBOWO
NIP.

Lampiran 5

A. LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF

Penilaian kognitif dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan kepada para siswa dengan metode wawancara

PERTANYAAN ASPEK KOGNITIF

1. Apakah yang kamu ketahui tentang *passing* pantul.
2. Apa nama permainan ini yang tadi kalian lakukan.
3. Berapakah poin yang menjadi target dalam permainan *passing* pantul.
4. Berapa jumlah pemain per tim dalam permainan ini?
5. Teknik dasar apa saja yang ada dalam permainan ini?
6. Apa saja manfaat dari permainan ini? Sebutkan.
7. Apa saja yang termasuk bentuk pelanggaran dalam permainan ini? Sebutkan.
8. Untuk *passing* bawah bagian tangan mana yang digunakan dalam melakukan *passing*.
9. Apakah ada pemain yang sebagai penyerang dalam permainan yang kalian lakukan tadi?
10. Apakah diperlukan pemanasan sebelum permainan ?

Lampiran 6

B. AFEKTIF

Dalam penilaian ini guru melakukan pengamatan yang meliputi beberapa aspek sosial antara lain:

1. Kerjasama dengan teman satu tim/kelompoknya.
2. Sportifitas yang tinggi dalam permainan.
3. Antusias dalam kegiatan yang berlangsung.
4. Kejujuran saat terjadi pelanggaran yang mereka lakukan/ tidak curang
5. Mematuhi peraturan yang ada dalam permainan.
6. Taat pada guru sebelum maupun setelah pelajaran selesai.
7. Kerapian pakaian.
8. Menghargai teman bermain
9. Tanggung jawab akan pelanggaran yang dilakukan.

Lampiran 7

C. PSIKOMOTORIK

Penilaian psikomotorik yang diambil dalam pembelajaran ini berdasarkan unjuk kerja yang dilakukan siswa saat permainan berlangsung melalui pengamatan guru pada aktivitas permainan sedang berlangsung. Beberapa aspek yang menjadi acuan adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan melakukan gerak *passing* bola voli.
2. Kemampuan siswa melakukan gerak manipulatif *passing* bola.
3. Kemampuan siswa dalam mengontrol bola.
4. Kelincahan siswa dalam permainan *passing* pantul.
5. Ketepatan melakukan *passing* dalam permainan.
6. Kemampuan individu masing-masing siswa dalam permainan.
7. Kemampuan mencetak poin dalam permainan.
8. Kemampuan menerapkan strategi dalam permainan.
9. Kemampuan memberikan umpan tepat kepada teman.

Lampiran 8

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
“UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN *PASSING* BAWAH DENGAN
MODIFIKASI *PASSING* PANTUL DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA
SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 GUBUGSARI KECAMATAN PEGANDON
KABUPATEN KENDAL”

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan *Passing* pantul
Sasaran Program : Siswa Sekolah Sekolah Dasar
Evaluator : Sukaryono,S.Pd
Tanggal : 22 Mei 2013

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap model permainan *Passing* pantul yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa SD yang kami modifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.

Lanjutan lampiran 8

3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 : tidak baik

2 : kurang baik

3 : cukup baik

4 : baik

5 : sangat baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Lanjutan Lampiran 8

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.			√			
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.		√				
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.			√			
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.			√			
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				√		
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.			√			
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.			√			
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa			√			
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.					√	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.			√			
13.	Menjadikan siswa aktif bergerak.			√			
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran gerak dasar <i>passing</i> .			√			
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran gerak dasar <i>passing</i> .				√		

Lanjutan Lampiran 8

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon di tuliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	Alat yang digunakan terlalu sederhana	Dilengkapi sesuai prosedur

C. Komentar dan Saran Umum

Permainan cukup menarik, antusias siswa tinggi. Saran secara umum perlu pengembangan alat dan sistem permainan.

Lanjutan lampiran 8

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan :

1. ~~Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi~~
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
3. ~~Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil~~

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Gubugsari, 22 Mei 2013

Teman Sejawat

Sukaryono,S.Pd

NIP : 19680823 200003 1 004

Lampiran 9

RUBRIK PENILAIAN SISWA
“UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN *PASSING* BAWAH DENGAN
MODIFIKASI *PASSING* PANTUL DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA
SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 GUBUGSARI KECAMATAN PEGANDON
KABUPATEN KENDAL”

PENILAIAN SISWA ASPEK KOGNITIF
MELALUI TES LESAN

No	Nama	Aspek kognitif										JML
		K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	
1	Muh Ratno Setiawan	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
2	Teguh Prayogo	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7
3	M.Rozikin	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
4	M.Maulana Rizal	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7
5	Fita Andriani	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7
6	Ummatun Ko,ima	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7
7	Nur Iaili Hikmatul	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7
8	Luluk Febriayana	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
9	Rio Alik Perdana	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
10	M.Khoerul Anam	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	7
11	Alfiyatun Nasikhah	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
12	Wasilatul Khasanah	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7
13	Muhammad Syariful	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	7
14	Muhammad Atuf D	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
15	Siti Munawaroh	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7
16	Muhammad Ibnu Rois	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
17	Intan nur aisah	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7
18	Kharisudin Wahib	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
19	Haris Prabowo	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
20	Muh Khoerul Wafa	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
21	Muh Nur Fatoni	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
22	Riza Ayu Asika	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
23	Ita Febriyani	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7
24	Kafidin Romadhoni	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7
	Jumlah	13	15	19	19	17	17	22	15	21	20	178
	Persentase(%)	54	63	79	79	71	71	92	63	88	83	74

Lampiran 10

RUBRIK PENILAIAN SISWA ASPEK KOGNITIF

No	No soal	Skor	%	Kriteria
1.	K1	13	54%	Rendah
2.	K2	15	63%	Sedang
3.	K3	19	79%	Tinggi
4.	K4	19	79%	Tinggi
5.	K5	17	71%	Tinggi
6.	K6	17	71%	Tinggi
7.	K7	22	92%	Sangat tinggi
8.	K8	15	63%	Sedang
9.	K9	21	88%	Tinggi
10.	K10	20	83%	Tinggi

Lampiran 11

PENILAIAN SISWA ASPEK AFEKTIF MELALUI PENGAMATAN DALAM
KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Nama	Kuisiner Aspek Afektif									JML
		A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	
1	Muh Ratno Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
2	Teguh Prayogo	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
3	M.Rozikin	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
4	M.Maulana Rizal	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
5	Fita Andriani	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7
6	Ummatun Ko,imah	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6
7	Nur Iaili Hikmatul	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7
8	Luluk Febriyana	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7
9	Rio Alik Perdana	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
10	M.Khoerul Anam	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
11	Alfiyatun Nasikhah	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7
12	Wasilatul Khasanah	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7
13	Muhammad Syariful	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
14	Muhammad Atuf D	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
15	Siti Munawaroh	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6
16	Muhammad Ibnu Rois	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
17	Intan nur aisah	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7
18	Kharisudin Wahib	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7
19	Haris Prabowo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
20	Muh Khoerul Wafa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
21	Muh Nur Fatoni	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
22	Riza Ayu Asika	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6
23	Ita Febriyani	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7
24	Kafidin Romadhoni	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7
	Jumlah	22	22	16	22	23	22	15	22	13	177
	Persentase(%)	92	92	67	92	96	92	63	92	54	82

Lampiran 12

RUBRIK PENILAIAN SISWA ASPEK AFEKTIF

No	HASIL PENGAMATAN	Skor	%	Kriteria
1.	AFEKTIF 1	22	92%	Sangat tinggi
2.	AFEKTIF 2	22	92%	Sangat tinggi
3.	AFEKTIF 3	16	67%	Sedang
4.	AFEKTIF 4	22	92%	Sangat tinggi
5.	AFEKTIF 5	23	96%	Sangat tinggi
6.	AFEKTIF 6	22	92%	Sangat tinggi
7.	AFEKTIF 7	15	63%	Sedang
8.	AFEKTIF 8	22	79%	Sangat tinggi
9.	AFEKTIF 9	13	54%	Rendah

Lampiran 13

PENILAIAN SISWA ASPEK PSIKOMOTORIK MELALUI PENGAMATAN
DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Nama	Aspek Psikomotorik									JML
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	
1	Muh Ratno Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
2	Teguh Prayogo	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
3	M.Rozikin	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
4	M.Maulana Rizal	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
5	Fita Andriani	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7
6	Ummatun Ko,imah	0	1	1	1	1	1	0	1	0	6
7	Nur Iaili Hikmatul	0	1	1	1	1	1	0	1	0	6
8	Luluk Febriayana	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
9	Rio Alik Perdana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
10	M.Khoerul Anam	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
11	Alfiyatun Nasikhah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
12	Wasilatul Khasanah	0	1	1	1	0	1	1	1	1	7
13	Muhammad Syariful	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
14	Muhammad Atuf D	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
15	Siti Munawaroh	0	1	0	0	1	1	1	1	1	6
16	Muhammad Ibnu Rois	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
17	Intan nur aisah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
18	Kharisudin Wahib	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
19	Haris Prabowo	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
20	Muh Khoerul Wafa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
21	Muh Nur Fatoni	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
22	Riza Ayu Asika	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
23	Ita Febriyani	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
24	Kafidin Romadhoni	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
	Jumlah	16	23	23	22	21	22	20	22	15	184
	Persentase(%)	67	96	96	92	88	92	83	92	63	85

Lampiran 14

RUBRIK PENILAIAN SISWA ASPEK PSIKOMOTORIK

No	HASIL PENGAMATAN	Skor	%	Kriteria
1.	PSIKOMOTORIK	16	67%	Sedang
2.	PSIKOMOTORIK	23	88%	Sangat tinggi
3.	PSIKOMOTORIK	23	88%	Sangat tinggi
4.	PSIKOMOTORIK	22	83%	Sangat tinggi
5.	PSIKOMOTORIK	21	83%	Sangat Tinggi
6.	PSIKOMOTORIK	22	83%	Sangat Tinggi
7.	PSIKOMOTORIK	20	79%	Tinggi
8	PSIKOMOTORIK	22	71%	Tinggi
9	PSIKOMOTORIK	15	63%	Sedang

Lampiran 15

REKAP PENILAIAN SISWA
ASPEK KOGNITIF

No	Nama	JML SKOR	%
1	Muh Ratno Setiawan	8	80%
2	Teguh Prayogo	7	70%
3	M.Rozikin	8	80%
4	M.Maulana Rizal	7	70%
5	Fita Andriani	7	70%
6	Ummatun Ko,ima	7	70%
7	Nur Iaili Hikmatul	7	70%
8	Luluk Febriyana	7	70%
9	Rio Alik Perdana	8	80%
10	M.Khoerul Anam	7	70%
11	Alfiyatun Nasikhah	7	70%
12	Wasilatul Khasanah	7	70%
13	Muhammad Syariful	7	70%
14	Muhammad Atuf D	8	80%
15	Siti Munawaroh	7	70%
16	Muhammad Ibnu Rois	8	80%
17	Intan nur aisah	7	70%
18	Kharisudin Wahib	8	80%
19	Haris Prabowo	8	80%
20	Muh Khoerul Wafa	8	80%
21	Muh Nur Fatoni	8	80%
22	Riza Ayu Asika	8	80%
23	Ita Febriyani	7	70%
24	Kafidin Romadhoni	7	70%
	Rata-Rata	7,4	74%
	Sangat Rendah	0	0%
	Rendah	0	0%
	Sedang	0	0%
	Tinggi	24	100%
	Sangat Tinggi	0	0%

Lampiran 16

REKAP PENILAIAN SISWA
ASPEK AFEKTIF

No	Nama	JML SKOR	%
1	Muh Ratno Setiawan	8	89%
2	Teguh Prayogo	8	89%
3	M.Rozikin	8	89%
4	M.Maulana Rizal	8	89%
5	Fita Andriani	7	78%
6	Ummatun Ko,imah	6	67%
7	Nur laili Hikmatul	7	78%
8	Luluk Febriayana	7	78%
9	Rio Alik Perdana	8	89%
10	M.Khoerul Anam	8	89%
11	Alfiyatun Nasikhah	7	78%
12	Wasilatul Khasanah	7	78%
13	Muhammad Syariful	8	89%
14	Muhammad Atuf D	8	89%
15	Siti Munawaroh	6	67%
16	Muhammad Ibnu Rois	8	89%
17	Intan nur aisah	7	78%
18	Kharisudin Wahib	7	78%
19	Haris Prabowo	8	89%
20	Muh Khoerul Wafa	8	89%
21	Muh Nur Fatoni	8	89%
22	Riza Ayu Asika	6	67%
23	Ita Febriyani	7	78%
24	Kafidin Romadhoni	7	78%
	Rata-Rata	7,4	82%
	Sangat Rendah	0	0%
	Rendah	0	0%
	Sedang	3	13%
	Tinggi	21	88%
	Sangat Tinggi	0	0%

Lampiran 17

REKAP PENILAIAN SISWA
ASPEK PSIKOMOTORIK

No	Nama	JML SKOR	%
1	Muh Ratno Setiawan	8	89%
2	Teguh Prayogo	8	89%
3	M.Rozikin	8	89%
4	M.Maulana Rizal	8	89%
5	Fita Andriani	7	78%
6	Ummatun Ko,ima	6	67%
7	Nur laili Hikmatul	6	67%
8	Luluk Febriyana	8	89%
9	Rio Alik Perdana	8	89%
10	M.Khoerul Anam	8	89%
11	Alfiyatun Nasikhah	8	89%
12	Wasilatul Khasanah	7	78%
13	Muhammad Syariful	8	89%
14	Muhammad Atuf D	8	89%
15	Siti Munawaroh	6	67%
16	Muhammad Ibnu Rois	8	89%
17	Intan nur aisah	8	89%
18	Kharisudin Wahib	8	89%
19	Haris Prabowo	8	89%
20	Muh Khoerul Wafa	8	89%
21	Muh Nur Fatoni	8	89%
22	Riza Ayu Asika	8	89%
23	Ita Febriyani	8	89%
24	Kafidin Romadhoni	8	89%
	Rata-Rata	7,7	85%
	Sangat Rendah	0	0%
	Rendah	0	0%
	Sedang	3	13%
	Tinggi	21	88%
	Sangat Tinggi	0	0%

Lampiran 18

Aspek Penilaian Keseluruhan

No	Nama	Aspek penilaian			NA	Persentase (%)
		Kognitif (10) X2	Afektif (9) X1	Psikomotor (9) X3		
1	Muh Ratno Setiawan	8	8	8	48	8,0
2	Teguh Prayogo	7	8	8	46	7,7
3	M.Rozikin	8	8	8	48	8,0
4	M.Maulana Rizal	7	8	8	46	7,7
5	Fita Andriani	7	7	7	42	7,0
6	Ummatun Ko,ima	7	6	6	38	6,3
7	Nur laili Hikmatul	7	7	6	39	6,5
8	Luluk Febriyana	7	7	8	45	7,5
9	Rio Alik Perdana	8	8	8	48	8,0
10	M.Khoerul Anam	7	8	8	46	7,7
11	Alfiyatun Nasikhah	7	7	8	45	7,5
12	Wasilatul Khasanah	7	7	7	42	7,0
13	Muhammad Syariful	7	8	8	46	7,7
14	Muhammad Atuf	8	8	8	48	8,0
15	Siti Munawaroh	7	6	6	38	6,3
16	Muhammad Ibnu Rois	8	8	8	48	8,0
17	Intan nur aisah	7	7	8	45	7,5
18	Kharisudin Wahib	8	7	8	47	7,8
19	Haris Prabowo	8	8	8	48	8,0
20	Muh Khoerul Wafa	8	8	8	48	8,0
21	Muh Nur Fatoni	8	8	8	48	8,0
22	Riza Ayu Asika	8	6	8	46	7,7
23	Ita Febriyani	7	7	8	45	7,5
24	Kafidin Romadhoni	7	7	8	45	7,5
	Nilai Tertinggi	8	8	8	48	8,0
	Nilai Terendah	7	6	6	38	6,3
	Rata-rata	7,4	7,4	7,7	45	7,5

Lampiran 19

REKAPITULASI NILAI KESELURUHAN
REKAPITULASI PENILAIAN SISWA KESELURUHAN
(KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK)

No	Nama	Total	%	Kategori
1	Muh Ratno Setiawan	48	8,0	Tuntas
2	Teguh Prayogo	46	7,7	Tuntas
3	M.Rozikin	48	8,0	Tuntas
4	M.Maulana Rizal	46	7,7	Tuntas
5	Fita Andriani	42	7,0	Belum Tuntas
6	Ummatun Ko,ima	38	6,3	Belum Tuntas
7	Nur Iaili Hikmatul	39	6,5	Belum Tuntas
8	Luluk Febriyana	45	7,5	Tuntas
9	Rio Alik Perdana	48	8,0	Tuntas
10	M.Khoerul Anam	46	7,7	Tuntas
11	Alfiyatun Nasikhah	45	7,5	Tuntas
12	Wasilatul Khasanah	42	7,0	Belum Tuntas
13	Muhammad Syariful	46	7,7	Tuntas
14	Muhammad Atuf D	48	8,0	Tuntas
15	Siti Munawaroh	38	6,3	Belum Tuntas
16	Muhammad Ibnu Rois	48	8,0	Tuntas
17	Intan nur aisah	45	7,5	Tuntas
18	Kharisudin Wahib	47	7,8	Tuntas
19	Haris Prabowo	48	8,0	Tuntas
20	Muh Khoerul Wafa	48	8,0	Tuntas
21	Muh Nur Fatoni	48	8,0	Tuntas
22	Riza Ayu Asika	46	7,7	Tuntas
23	Ita Febriyani	45	7,5	Tuntas
24	Kafidin Romadhoni	45	7,5	Tuntas

Lampiran 20

Saran Perbaikan Ahli pada Siklus 1

No	Nama Ahli	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.	Sukaryono,S.Pd	Alat yang digunakan dalam pembelajaran.	Alat yang digunakan kurang sesuai.	Lanjutkan dan cermati keaktifan siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Lampiran 21

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri 2 Gubugsari
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 4 (empat) / 2 (Dua)
Pertemuan ke	: Siklus II (Dua) / 29 Mei 2013
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

Standar Kompetensi: 6. Mempraktekkan gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar : 6.2 Mempraktekkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang di modifikasi, serta nilai kerjasama regu, sportivitas, percaya diri, dan kejujuran.

A. Tujuan Pembelajaran:

a Kognitif

- Siswa dapat memahami aturan permainan.
- Siswa dapat membedakan gerak dasar *passing* bola.
- Siswa dapat menganalisa kegiatan yang sudah terlaksana.
- Siswa dapat mengevaluasi permainan ini.
- Siswa dapat memberikan ide pengembangan permainan ini.

Lanjutan lampiran 21

b Afektif

- Siswa mampu melakukan kerjasama dengan orang lain
- Siswa dapat memahami arti sportivitas dalam permainan sederhana
- Siswa dapat berbuat jujur dalam aktivitas permainan ini.

c Psikomotorik

- Siswa mampu mempraktekkan cara *passing* bola dengan baik.
- Siswa mampu melakukan teknik dasar mengontrol bola dengan
- Siswa mampu melakukan cara *passing* bola dengan kombinasi gerak yang mereka miliki.
- Siswa mendapatkan kelincahan setelah melakukan aktivitas ini.
- Siswa mendapatkan kebugaran tubuh setelah kegiatan ini.
- Siswa mampu melakukan mencetak poin.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

Lanjutan lampiran 21

B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan bola besar (bola voli)
Permainan modifikasi *passing* pantul.

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

- Kegiatan Awal:
 - Siswa dibariskan menjadi empat barisan.
 - Menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia raya.
 - Mengecek kehadiran siswa.
 - Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap.
 - Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti.
 - Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari.
- Kegiatan Inti:
 - ***Eksplorasi***
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - ☞ Memberikan arahan permainan yang akan dimainkan.

Lanjutan lampiran 21

- ☞ Menjelaskan dan mempraktekkan peraturan main yang terdapat dalam permainan *passing* pantul.
- ☞ Mendemonstrasikan teknik kerjasama dan permainan yang sportivitas.
- ☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan main.
- ☞ Bermain bola voli modifikasi *passing* pantul.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- ☞ Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- ☞ Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.

Lanjutan lampiran 21

- ☞ 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 melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan.

☞ **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.
- ☞ Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/diajarkan.
- ☞ Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan *passing pantul*.

▪ **Kegiatan Penutup**

- ☞ Guru melakukan pendinginan dengan melakukan gerak dan lagu. Lagu yang dipilih untuk akhir kegiatan adalah lagu anak-anak sebagai pembentukan karakter.

Lanjutan lampiran 21

E. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes kls. 4
- Lapangan
- Bola voli ukuran 4
- Bendera
- Pluit
- Tali
- Karet gelang

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<p>a Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa dapat memahami aturan permainan. - Siswa dapat membedakan gerak dasar bola voli. - Siswa dapat menganalisa kegiatan yang sudah terlaksana. - Siswa dapat mengevaluasi permainan ini. - Siswa dapat memberikan ide pengembangan permainan ini. <p>b Afektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu melakukan kerjasama dengan orang lain. - Siswa dapat memahami arti sportivitas dalam permainan sederhana. - Siswa dapat berbuat jujur dalam aktivitas permainan ini. <p>c Psikomotorik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu mempraktekkan cara <i>passing</i> bola dengan baik. - Siswa mampu melakukan 	<p>Tes Tulis dan praktik</p>	<p>Tes Soal & ketrampilan</p>	<p>Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman tentang peraturan permainan - Pemahaman teknik dasar bola voli. - Evaluasi siswa terhadap permainan <p>Afektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kerjasama dengan teman satu tim/kelompoknya. - Sportifitas yang tinggi dalam permainan. - Antusias dalam kegiatan yang berlangsung. - Kejujuran saat terjadi pelanggaran yang mereka lakukan/ tidak curang - Mematuhi peraturan yang ada dalam permainan. - Taat pada guru sebelum maupun setelah pelajaran selesai.

<p>teknik dasar mengontrol bola dengan baik.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu melakukan cara <i>passing</i> bola dengan kombinasi gerak yang mereka miliki. - Siswa mendapatkan kelincuhan setelah melakukan aktivitas ini. - Siswa mendapatkan kebugaran tubuh setelah kegiatan ini. - Siswa mampu melakukan mematikan lawan. 			<ul style="list-style-type: none"> - Kerapian pakaian. <p>Psikomotorik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknik dasar <i>passing</i> bola - Teknik dasar bola voli. - Teknik dasar mengontrol bola - Kelincuhan siswa dalam permainan - Teknik mencetak poin. - Skill individu
--	--	--	---

G. FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PERFORMANSI

Format Kriteria Penilaian

A. Papan Penilaian

Aspek yang di nilai	Perolehan Skor				
	1	2	3	4	5
1. Kognitif					
2. Afektif					
3. Psikomotor					
Jumlah					
Jumlah Skor Maksimal	$\frac{(\text{Kognitif} \times 2) + (\text{Afektif} \times 1) + (\text{Psikomotor} \times 3)}{6} = N$				

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Awal (25 menit)

- Siswa berdoa bersama-sama dalam ruangan sebelum ke lapangan.(1 menit)
- Siswa menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia. (1 menit)
- Guru melakukan persensi siswa. (1 menit)
- Guru menjelaskan materi permainan kepada siswa. (7 menit)
- Siswa menuju ke lapangan. (5 menit)
- Guru memberikan warming-Up atau pemanasan. (10 menit)
 - ❖ Melakukan pemanasan dari gerak statis sampai dinamis dengan hitungan yang berorientasi tematik yaitu memakai bahasa Jawa krama, Indonesia, dan Arab
 - ❖ Melakukan gerak dasar bola voli yang mengarah ke inti pembelajaran.

Lanjutan lampiran 21

2. Kegiatan Inti (35 menit)

- Guru memberikan penjelasan kembali kepada siswa tentang aturan permainan yang akan dilakukan dan beberapa hal penting dalam gerak dasar bola voli.
- Guru membuat lapangan sederhana dengan siswa.
- Guru membagi kelompok yang akan bermain menjadi 4 lapangan kecil yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang.
- Setelah kelompok terbagi dengan rincian 4 kelompok putra dan putri dari siswa 24.
- Selanjutnya permainan di mulai dengan durasi 2 x 5 menit
- Guru memberikan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan.
- Guru melakukan diskusi tentang permainan tersebut.

3. KEGIATAN AKHIR (10 MENIT)

- . Guru mengajak siswa bernyanyi bersama sebagai pendinginan.
- a. Guru memimpin doa.
- b. Guru membubarkan siswa

Lanjutan lampiran 21

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Jumlah Skor	Nilai
		Kognitif X2	Afektif X1	Psikomotorik X3		
1	Muh Ratno Setiawan					
2	Teguh Prayogo					
3	M.Rozikin					
4	M.Maulana Rizal					
5	Fita Andriani					
6	Ummatun Ko,imah					
7	Nur Iaili Hikmatul					
8	Luluk Febriayana					
9	Rio Alik Perdana					
10	M.Khoerul Anam					
11	Alfiyatun Nasikhah					
12	Wasilatul Khasanah					
13	Muhammad Syariful					
14	Muhammad Atuf D					
15	Siti Munawaroh					
16	Muhammad Ibnu Rois					
17	Intan Nur aisah					
18	Kharisudin Wahib					
19	Haris Prabowo					
20	Muh Khoerul Wafa					
21	Muh Nur Fatoni					

22	Riza Ayu Asika					
23	Ita Febriyani					
24	Kafidin Romadhoni					
Rata-rata						

CATATAN :

$$\text{Nilai} = \frac{(N \text{ KOGNITIF} \times 2) + (N \text{ AFEKTIF} \times 1) + (N \text{ PSIKOMOTORIK} \times 3)}{6}$$

6

✎ **Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial**

1. Bentuk lapangan
Lingkaran atau segi empat menyesuaikan keadaan.

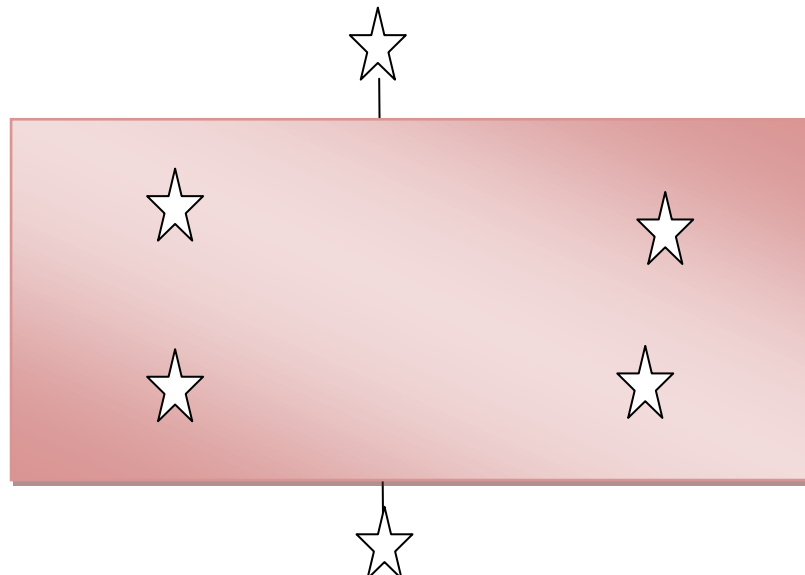
Keterangan



: Siswa



: Gelang karet



2. Jumlah Pemain
 - a. Dalam satu permainan membutuhkan 6 siswa yang bermain.
 - b. 2 siswa yang memegang karet gelang 4 siswa yang bermain.

3. Lama Permainan

Lama permainan dalam permainan ini 2 x 5 menit (dalam satu game)

4. Aturan Permainan

- ❖ Pukulan tidak boleh dibawah karet gelang.
- ❖ Bola tidak boleh keluar dari areal permainan
- ❖ Apabila tidak bisa memukul bola menggantikan teman yang memegang karet gelang.
- ❖ Pemenang dalam permainan ini adalah yang paling banyak memasukan bola ke daerah lawan.

5. Cara Bermain

- a. Permainan diawali oleh pemenang yang memenangkan undian (pingsut)
- b. Kedua tim di pisahkan oleh sebuah gelang karet
- c. Siswa melakukan *passing* pantul dengan model permainan *passing* bola voli, boleh langsung di *passing* langsung dengan melewati gelang karet atau memantul terlebih dahulu di lapangan lalu di *passing*, sistem permainan menggunakan sistem kompetisi sederhana
- d. Dalam permainan ini satu set dimenangkan oleh regu yang mendapat nilai 15 terlebih dahulu. Apabila terjadi 14-14 permainan dilanjutkan hingga dicapai selisih dua angka.

6. Alat-alat

- a. Bola voli / Plastik
- b. Peluit
- c. Gelang Karet
- d. Lapangan

Gubugsari, 29 Mei 2013

Mengetahui

Kepala Sekolah
SD Negeri 2 Gubugsari

Guru Penjasorkes

PRATIJKO HP,S.Pd.M.Pd
NIP.19600511 198012 1 004

DANNY WIBOWO
NIP.

Lampiran 22

A. LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF

Penilaian kognitif dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan kepada para siswa dengan metode wawancara

PERTANYAAN ASPEK KOGNITIF

1. Apakah yang kamu ketahui tentang *passing* pantul.
2. Apa nama permainan ini yang tadi kalian lakukan.
3. Berapakah poin yang menjadi target dalam permainan *passing* pantul.
4. Berapa jumlah pemain per tim dalam permainan ini?
5. Teknik dasar apa saja yang ada dalam permainan ini?
6. Apa saja manfaat dari permainan ini? sebutkan.
7. Apa saja yang termasuk bentuk pelanggaran dalam permainan ini? Sebutkan.
8. Untuk *passing* bawah bagian tangan mana yang digunakan dalam melakukan *passing*.
9. Apakah ada pemain yang sebagai penyerang dalam permainan yang kalian lakukan tadi?
10. Apakah diperlukan pemanasan sebelum permainan ?

Lampiran 23

B. AFEKTIF

Dalam penilaian ini guru melakukan pengamatan yang meliputi beberapa aspek sosial antara lain:

1. Kerjasama dengan teman satu tim/kelompoknya.
2. Sportifitas yang tinggi dalam permainan.
3. Antusias dalam kegiatan yang berlangsung.
4. Kejujuran saat terjadi pelanggaran yang mereka lakukan/ tidak curang
5. Mematuhi peraturan yang ada dalam permainan.
6. Taat pada guru sebelum maupun setelah pelajaran selesai.
7. Kerapian pakaian.
8. Menghargai teman bermain
9. Tanggung jawab akan pelanggaran yang dilakukan.

Lampiran 24

C. PSIKOMOTORIK

Penilaian psikomotorik yang diambil dalam pembelajaran ini berdasarkan unjuk kerja yang dilakukan siswa saat permainan berlangsung melalui pengamatan guru pada aktivitas permainan sedang berlangsung. Beberapa aspek yang menjadi acuan adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan melakukan gerak *passing* bola voli.
2. Kemampuan siswa melakukan gerak manipulatif *passing* bola.
3. Kemampuan siswa dalam mengontrol bola.
4. Kelincahan siswa dalam permainan *passing* pantul.
5. Ketepatan melakukan *passing* dalam permainan.
6. Kemampuan individu masing-masing siswa dalam permainan.
7. Kemampuan mencetak poin dalam permainan.
8. Kemampuan menerapkan strategi dalam permainan.
9. Kemampuan memberikan umpan tepat kepada teman.

Lampiran 25

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
“UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN *PASSING* BAWAH DENGAN
MODIFIKASI *PASSING* PANTUL DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA
SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 GUBUGSARI KECAMATAN PEGANDON
KABUPATEN KENDAL”

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan *Passing* pantul

Sasaran Program : Siswa Sekolah Sekolah Dasar

Evaluator : Sukaryono,S.Pd

Tanggal : 29 Mei 2013

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap model permainan *Passing* pantul yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa SD yang kami modifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.

Lanjutan lampiran 25

3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√/” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 : tidak baik

2 : kurang baik

3 : cukup baik

4 : baik

5 : sangat baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Lanjutan Lampiran 25

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.			√			
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				√		
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				√		
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.					√	
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				√		
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					√	
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.					√	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				√		
13.	Menjadikan siswa aktif bergerak.				√		
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran gerak dasar <i>passing</i> .				√		
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran gerak dasar <i>passing</i> .				√		

Lanjutan lampiran 25

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon di tuliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4

C. Komentar dan Saran Umum

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil.

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Gubugsari, 29 Mei 2013

Teman Sejawat

Sukaryono,S.Pd

NIP : 19680823 200003 1 004

Lampiran 26

RUBRIK PENILAIAN SISWA
“UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN *PASSING* BAWAH DENGAN
MODIFIKASI *PASSING* PANTUL DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA
SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 GUBUGSARI KECAMATAN PEGANDON
KABUPATEN KENDAL”

PENILAIAN SISWA ASPEK KOGNITIF
MELALUI TES LESAN

No	Nama	Aspek kognitif										JML
		K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	
1	Muh Ratno Setiawan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
2	Teguh Prayogo	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
3	M.Rozikin	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
4	M.Maulana Rizal	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
5	Fita Andriani	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8
6	Ummatun Ko,ima	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
7	Nur Iaili Hikmatul	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
8	Luluk Febriyana	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
9	Rio Alik Perdana	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	M.Khoerul Anam	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
11	Alfiyatun Nasikhah	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
12	Wasilatul Khasanah	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
13	Muhammad Syariful	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
14	Muhammad Atuf	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
15	Siti Munawaroh	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
16	Muhammad Ibnu Rois	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
17	Intan nur aisah	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
18	Kharisudin Wahib	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
19	Haris Prabowo	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
20	Muh Khoerul Wafa	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
21	Muh Nur Fatoni	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
22	Riza Ayu Asika	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
23	Ita Febriyani	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
24	Kafidin Romadhoni	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
	Jumlah	15	19	21	22	19	18	22	19	21	20	196
	Persentase(%)	63	79	88	92	79	75	92	79	88	83	82

Lampiran 27

RUBRIK PENILAIAN SISWAASPEK KOGNITIF

No	No soal	Skor	%	Kriteria
1.	K1	15	63%	Sedang
2.	K2	19	79%	Tinggi
3.	K3	21	88%	Tinggi
4.	K4	22	92%	Sangat Tinggi
5.	K5	19	79%	Tinggi
6.	K6	18	75%	Tinggi
7.	K7	22	92%	Sangat tinggi
8.	K8	19	79%	Sangat tinggi
9.	K9	21	88%	Tinggi
10.	K10	20	83%	Tinggi

Lampiran 28

**PENILAIAN SISWA ASPEK AFEKTIF MELALUI PENGAMATAN DALAM
KEGIATAN PEMBELAJARAN**

No	Nama	Kuisisioner Aspek Afektif									JML
		A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	
1	Muh Ratno Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
2	Teguh Prayogo	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
3	M.Rozikin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	M.Maulana Rizal	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
5	Fita Andriani	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
6	Ummatun Ko,imah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
7	Nur Iaili Hikmatul	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
8	Luluk Febriyana	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
9	Rio Alik Perdana	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
10	M.Khoerul Anam	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
11	Alfiyatun Nasikhah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
12	Wasilatul Khasanah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
13	Muhammad Syariful	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
14	Muhammad Atuf D	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
15	Siti Munawaroh	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
16	Muhammad Ibnu Rois	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
17	Intan nur aisah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
18	Kharisudin Wahib	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
19	Haris Prabowo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
20	Muh Khoerul Wafa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
21	Muh Nur Fatoni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
22	Riza Ayu Asika	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
23	Ita Febriyani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
24	Kafidin Romadhoni	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
	Jumlah	22	22	21	23	23	22	22	21	20	196
	Persentase(%)	92	92	88	96	96	92	92	88	83	91

Lampiran 29

RUBRIK PENILAIAN SISWA ASPEK AFEKTIF

No	HASIL PENGAMATAN	Skor	%	Kriteria
1.	AFEKTIF 1	22	92%	Sangat tinggi
2.	AFEKTIF 2	22	92%	Sangat tinggi
3.	AFEKTIF 3	21	88%	Tinggi
4.	AFEKTIF 4	23	96%	Sangat tinggi
5.	AFEKTIF 5	23	96%	Sangat tinggi
6.	AFEKTIF 6	22	92%	Sangat tinggi
7.	AFEKTIF 7	22	92%	Sangat tinggi
8	AFEKTIF 8	21	88%	Tinggi
9	AFEKTIF 9	20	83%	Tinggi

Lampiran 30

**PENILAIAN SISWA ASPEK PSIKOMOTORIK MELALUI PENGAMATAN
DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN**

No	Nama	Aspek Psikomotorik									JML
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	
1	Muh Ratno Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
2	Teguh Prayogo	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
3	M.Rozikin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	M.Maulana Rizal	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
5	Fita Andriani	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
6	Ummatun Ko,imah	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7
7	Nur Iaili Hikmatul	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7
8	Luluk Febriyana	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
9	Rio Alik Perdana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	M.Khoerul Anam	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
11	Alfiyatun Nasikhah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
12	Wasilatul Khasanah	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
13	Muhammad Syariful	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
14	Muhammad Atuf D	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
15	Siti Munawaroh	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7
16	Muhammad Ibnu Rois	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
17	Intan nur aisah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
18	Kharisudin Wahib	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
19	Haris Prabowo	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
20	Muh Khoerul Wafa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
21	Muh Nur Fatoni	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
22	Riza Ayu Asika	1	1	1	1	1	1	1	0	0	7
23	Ita Febriyani	1	1	1	1	0	1	1	0	1	7
24	Kafidin Romadhoni	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
	Jumlah	18	23	23	22	22	22	21	20	20	191
	Persentase(%)	75	96	96	92	92	92	88	83	83	88

Lampiran 31

RUBRIK PENILAIAN SISWA ASPEK PSIKOMOTORIK

No	HASIL PENGAMATAN	Skor	%	Kriteria
1.	PSIKOMOTORIK	18	75%	Tinggi
2.	PSIKOMOTORIK	23	96%	Sangat tinggi
3.	PSIKOMOTORIK	23	96%	Sangat tinggi
4.	PSIKOMOTORIK	22	92%	Sangat tinggi
5.	PSIKOMOTORIK	22	92%	Sangat tinggi
6.	PSIKOMOTORIK	22	92%	Sangat tinggi
7.	PSIKOMOTORIK	21	88%	Tinggi
8	PSIKOMOTORIK	20	83%	Tinggi
9	PSIKOMOTORIK	20	83%	Tinggi

Lampiran 32

REKAP PENILAIAN SISWA
ASPEK KOGNITIF

No	Nama	JML SKOR	%
1	Muh Ratno Setiawan	9	90%
2	Teguh Prayogo	8	80%
3	M.Rozikin	9	90%
4	M.Maulana Rizal	8	80%
5	Fita Andriani	8	80%
6	Ummatun Ko,ima	8	80%
7	Nur Iaili Hikmatul	8	80%
8	Luluk Febriyana	8	80%
9	Rio Alik Perdana	9	90%
10	M.Khoerul Anam	8	80%
11	Alfiyatun Nasikhah	8	80%
12	Wasilatul Khasanah	8	80%
13	Muhammad Syariful	8	80%
14	Muhammad Atuf D	8	80%
15	Siti Munawaroh	8	80%
16	Muhammad Ibnu Rois	9	90%
17	Intan nur aisah	8	80%
18	Kharisudin Wahib	8	80%
19	Haris Prabowo	8	80%
20	Muh Khoerul Wafa	8	80%
21	Muh Nur Fatoni	8	80%
22	Riza Ayu Asika	8	80%
23	Ita Febriyani	8	80%
24	Kafidin Romadhoni	8	80%
	Rata-Rata	8,2	82%
	Sangat Rendah	0	0%
	Rendah	0	0%
	Sedang	0	0%
	Tinggi	24	100%
	Sangat Tinggi	0	0%

Lampiran 33

REKAP PENILAIAN SISWA
ASPEK AFEKTIF

No	Nama	JML SKOR	%
1	Muh Ratno Setiawan	9	100%
2	Teguh Prayogo	8	89%
3	M.Rozikin	9	100%
4	M.Maulana Rizal	8	89%
5	Fita Andriani	8	89%
6	Ummatun Ko,ima	8	89%
7	Nur laili Hikmatul	8	89%
8	Luluk Febriyana	8	89%
9	Rio Alik Perdana	8	89%
10	M.Khoerul Anam	8	89%
11	Alfiyatun Nasikhah	8	89%
12	Wasilatul Khasanah	8	89%
13	Muhammad Syariful	8	89%
14	Muhammad Atuf D	8	89%
15	Siti Munawaroh	7	78%
16	Muhammad Ibnu Rois	9	100%
17	Intan nur aisah	8	89%
18	Kharisudin Wahib	8	89%
19	Haris Prabowo	8	89%
20	Muh Khoerul Wafa	9	100%
21	Muh Nur Fatoni	9	100%
22	Riza Ayu Asika	8	89%
23	Ita Febriyani	8	89%
24	Kafidin Romadhoni	8	89%
	Rata-Rata	8,2	91%
	Sangat Rendah	0	0%
	Rendah	0	0%
	Sedang	1	4%
	Tinggi	23	96%
	Sangat Tinggi	0	0%

Lampiran 34

REKAP PENILAIAN SISWA
ASPEK PSIKOMOTORIK

No	Nama	JML SKOR	%
1	Muh Ratno Setiawan	9	100%
2	Teguh Prayogo	8	89%
3	M.Rozikin	9	100%
4	M.Maulana Rizal	8	89%
5	Fita Andriani	8	89%
6	Ummatun Ko,ima	7	78%
7	Nur Iaili Hikmatul	7	78%
8	Luluk Febriyana	8	89%
9	Rio Alik Perdana	9	100%
10	M.Khoerul Anam	8	89%
11	Alfiyatun Nasikhah	8	89%
12	Wasilatul Khasanah	8	89%
13	Muhammad Syariful	8	89%
14	Muhammad Atuf D	8	89%
15	Siti Munawaroh	7	78%
16	Muhammad Ibnu Rois	9	100%
17	Intan nur aisah	8	89%
18	Kharisudin Wahib	8	89%
19	Haris Prabowo	8	89%
20	Muh Khoerul Wafa	8	89%
21	Muh Nur Fatoni	8	89%
22	Riza Ayu Asika	7	78%
23	Ita Febriyani	7	78%
24	Kafidin Romadhoni	8	89%
	Rata-Rata	8,0	88%
	Sangat Rendah	0	0%
	Rendah	0	0%
	Sedang	0	0%
	Tinggi	24	100%
	Sangat Tinggi	0	0%

Lampiran 35

Aspek Penilaian

No	Nama	Aspek penilaian			NA	Persentase (%)
		Kognitif (10) X2	Afektif (9) X1	Psikomotor (9) X3		
1	Muh Ratno Setiawan	9	9	9	54	9,0
2	Teguh Prayogo	8	8	8	48	8,0
3	M.Rozikin	9	9	9	54	9,0
4	M.Maulana Rizal	8	8	8	48	8,0
5	Fita Andriani	8	8	8	48	8,0
6	Ummatun Ko,imah	8	8	7	45	7,5
7	Nur laili Hikmatul	8	8	7	45	7,5
8	Luluk Febriyana	8	8	8	48	8,0
9	Rio Alik Perdana	9	8	9	53	8,8
10	M.Khoerul Anam	8	8	8	48	8,0
11	Alfiyatun Nasikhah	8	8	8	48	8,0
12	Wasilatul Khasanah	8	8	8	48	8,0
13	Muhammad Syariful	8	8	8	48	8,0
14	Muhammad Atuf	8	8	8	48	8,0
15	Siti Munawaroh	8	8	7	44	7,3
16	Muhammad Ibnu Rois	9	9	9	54	9,0
17	Intan nur aisah	8	8	8	48	8,0
18	Kharisudin Wahib	8	8	8	48	8,0
19	Haris Prabowo	8	8	8	48	8,0
20	Muh Khoerul Wafa	8	9	8	49	8,2
21	Muh Nur Fatoni	8	9	8	49	8,2
22	Riza Ayu Asika	8	8	7	45	7,5
23	Ita Febriyani	8	8	7	45	7,5
24	Kafidin Romadhoni	8	8	8	48	8,0
	Nilai Tertinggi	9	9	9	54	9,0
	Nilai Terendah	8	8	7	45	7,5
	Rata-rata	8,2	8,2	8,0	48	8,1

Lampiran 36

REKAPITULASI NILAI KESELURUHAN
REKAPITULASI PENILAIAN SISWA KESELURUHAN
(KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK)

No	Nama	Total	%	Kategori
1	Muh Ratno Setiawan	54	9,0	Tuntas
2	Teguh Prayogo	48	8,0	Tuntas
3	M.Rozikin	54	9,0	Tuntas
4	M.Maulana Rizal	48	8,0	Tuntas
5	Fita Andriani	48	8,0	Tuntas
6	Ummatun Ko,imah	45	7,5	Tuntas
7	Nur Iaili Hikmatul	45	7,5	Tuntas
8	Luluk Febriyana	48	8,0	Tuntas
9	Rio Alik Perdana	53	8,8	Tuntas
10	M.Khoerul Anam	48	8,0	Tuntas
11	Alfiyatun Nasikhah	48	8,0	Tuntas
12	Wasilatul Khasanah	48	8,0	Tuntas
13	Muhammad Syariful	48	8,0	Tuntas
14	Muhammad Atuf	48	8,0	Tuntas
15	Siti Munawaroh	44	7,3	Belum Tuntas
16	Muhammad Ibnu Rois	54	9,0	Tuntas
17	Intan nur aisah	48	8,0	Tuntas
18	Kharisudin Wahib	48	8,0	Tuntas
19	Haris Prabowo	48	8,0	Tuntas
20	Muh Khoerul Wafa	49	8,2	Tuntas
21	Muh Nur Fatoni	49	8,2	Tuntas
22	Riza Ayu Asika	45	7,5	Tuntas
23	Ita Febriyani	45	7,5	Tuntas
24	Kafidin Romadhoni	48	8,0	Tuntas

Lampiran 37

Saran Perbaikan Ahli pada Siklus 2

No	Nama Ahli	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.	Sukaryono,S.Pd			Sudah ada perkembangan dimana semua siswa aktif bergerak sehingga tujuan pembelajaran tercapai

Lampiran 38

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 4.7 Berdoa (Sebelum Kegiatan).



Gambar 4.8 Pemanasan 1 (Pemanasan sebelum kegiatan inti)

Lanjutan lampiran 38



Gambar 4.9 Pemanasan 2 (Pemanasan kegiatan inti)



Gambar 4.10 Kegiatan Inti (Proses Pembelajaran passing pantul)

Lanjutan lampiran 38



Gambar 4.11 Pendinginan (Menyanyikan lagu balon ku ada lima)



Gambar 4.12 Lokasi SD Negeri 2 Gubugsari