`

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING ATAS BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN VOLSAL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI CABLIKAN KECAMATAN REBAN KABUPATEN BATANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka Penyelesaian studi Strata 1

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Pada Universitas Negeri Semarang

Oleh

KUSWANTONO

6101911124

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

ABSTRAK

Kuswantono.2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Bola Voli Melalui Permainan Volsal Pada Siswa Kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing (1) Agus Pujianto, S.Pd,M.Pd. dan Pembimbing (2) dr. Hasty Widyastari.

Berdasarkan hasil belajar *passing* atas bola voli di SD Negeri Cablikan Kabupaten Batang ditemukan masalah dalam pembelajaran *passing* atas bola voli di kelas V. Hasil belajar siswa rendah dengan ketuntasan klasikal 25%. Untuk meningkatkan hasil belajar *passing* atas di kelas V tersebut dengan menerapkan pembelajaran melalui permainan volsal. Permainan volsal dirancang untuk memaksimalkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *passin g*atas. Permainan volsal merupakan sebuah alternative pendekatan pembelajaran menarik perhatian siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal di kelas V SD Negeri Cablikan Kabupaten Batang.

Peneliti merencanakan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Rancangan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, metode dokumentasi, danangket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan volsal, hasil belajar siswa siklus I menunjukkan bahwa 50% atau 10 siswa mencapai ketuntasan belajar dan 50% atau 10 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar, dan hasil belajar siswa siklus II menunjukkan bahwa 90% atau 18 siswa mencapai ketuntasan belajar dan 10% atau 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Karena persentase ketuntasan klasika lhasil belajar siswa melampaui 80%, penelitian tindakan kelas ini telah mencapai indicator keberhasilan.

Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran melalui permainan volsal dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang Tahun Pelajaran 2012/2013. Saran peneliti meliputi beberapa hal, yaitu: (1) permainan volsal dapat menjadi alternatif bagi guru penjasorkes untuk diterapkan pada materi *passing* atas, (2) guru hendaknya mengkondisikan siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif, dan tidak terlalu lama bermain sehingga menyita waktu pelajaran.

PERNYATAAN

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

Semarang, Juli 2013

Kuswantono
NIM. 6101911124

PERSETUJUAN

Skripsi atas nama KUSWANTONO, Nim. 6101911124 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PGPJSD) Judul "Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Atas Bola Voli Melalui Permainan Volsal pada Siswa Kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang Tahun Pelajaran 2012/2013". Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian Sikripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I	Pembimbing II
Agus Pujianto, S.Pd. M.Pd	**dr. Hasty Widyastari**
NIP. 19730202 200604 1 001	NIP. 19781020 200501 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

15/7 2013

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

PENGESAHAN

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

Nama : Kuswantono

NIM : 6101911124

Judul : Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Atas Bola Voli Melalui Permainan Volsal Pada Siswa Kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang Tahun Pelajaran 2012/2013

Pada Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua

Dr. H. Harry Pramono, M.S.i
NIP. 19591019 198503 1 001

Sekretaris

Andry Akhiruyanto, S.Pd.,M.P.d
NIP. 19810129 200312 1 001

Dewan Penguji

1. Ipang Setiawan, S.Pd.M.Pd
NIP. 19750825 200812 1 001 (Ketua) .....

2. AgusPujianto, S.Pd.M.Pd
NIP.19730202 200604 1 001 (Anggota) .....

3. dr. Hasty Widyastari
NIP. 19781020 200501 2 001

(Anggota) .....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

”Kesuksesan adalah milik orang yang mau berusaha, dan berjuang dengan penuh semangat”,

(Penulis)

“Perjalanan jauh seribu mil dimulai dengan satu langkah”

(Penulis)

Persembahan:

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Ibuku Asih Yohana,

Ayahku Yitmo

Anak dan Istriku Tercinta

Saudara-saudaraku semua,

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga peneliti mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Atas Bola voli Melalui Permainan Volsal Pada Siswa Kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang Tahun Pelajaran 2012/2013". Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FakultasI lmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Di dalam penulisan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang;yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang;
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK Unnes yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini;
4. Agus Pujianto,S.Pd,M.Pd, Dosen Pembimbing I, yang dengan sabar dan teliti dalam memberikan bimbingan dan arahan yang berharga;
5. dr Hasty Widyastari, Dosen Pembimbing II, yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan yang berharga;
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang;

7. Bambang Sukaca, S.Pd. Kepala SD Negeri Cablikan yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
8. Siswa kelas V SD Negeri Cablikan Kabupaten Batang yang telah bersedia menjadi subjek penelitian;
9. Teman-teman kelompok Batang angkatan 2011 yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian dan memberi dukungan.
10. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

    Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

HALAMAN JUDUL i
ABSTRAK ii
PERNYATAAN iii
HALAMAN PERSETUJUAN iv
PENGESAHAN v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR BAGAN xi
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR DIAGRAM xiv
DAFTAR GRAFIK xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
DAFTAR FOTO xvii

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Tujuan Penelitian 5

1.4 Manfaat Penelitian 5

1.5 Sumber Pemecahan Masalah 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penjasorkes diSekolahDasar 7

2.2 Belajar dan Pembelajaran 11

2.3 Peningkatan 13

2.4 Hasil Belajar 14

2.5 Hakikat Pembelajaran Bola Voli Untuk Anak SD..... 15

2.6 Hakikat Teknik Passing Atas..... 18

2.7 Permainan Voli Sasaran Lempar 19

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian..... 25

3.2 Objek Penelitian..... 25

3.3 Waktu Penelitian 25

3.4 Lokasil Penelitian..... 26

3.5 Prosedur Penelitian..... 26

3.6 Perencanaan Tahapan Penelitian 28

3.7 Teknik Pengumpulan Data 30

3.8 Instrumen Pengumpulan Data 31

3.9 Analisis Data 33

3.10 IndikatorKeberhasilan..... 34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian 35

4.2 Pembahasan..... 60

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan 64

5.2 Saran 64

DAFTAR PUSTAKA..... 66

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan Halaman

3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....…….26

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.2 Kriteria Ketuntasan Belajar Penjasorkes..... 33

4.1 Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I 37

4.2 Hasil Belajar Kognitif Siklus I 39

4.3 Hasil Belajar Afektif Siklus I 40

4.4 Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik, Kognitif, Afektif
Siklus I 41

4.5 Hasil Belajar Siklus I 43

4.6 Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II 47

4.7 Hasil Belajar Kognitif Siklus II 49

4.8 Hasil Belajar Afektif Siklus II 50

4.9 Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik, Kognitif, Afektif
Siklus II 51

4.10 Hasil Belajar Siklus II 53

4.11 KendalaSiklus I danAlternatifSolusi Yang DiberikanPada
Siklus II..... .. 54

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Gerakan Teknik Passing Atas 19

2.2 Permainan Volsal I 21

2.3 Permainan Volsal II 23

2.4 Permainan Volsal III 24

DAFTAR DIAGRAM

Diagram Halaman

4.1 Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I 38
4.2 Hasil Belajar Kognitif Siklus I 39
4.3 Hasil Belajar Afektif Siklus I 40
4.4 Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik, Kognitif, Afektif
Siklus II 42
4.5 Hasil Belajar Siklus I 43
4.6 Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II 48
4.7 Hasil Belajar Kognitif Siklus II 50
4.8 Hasil Belajar Afektif Siklus II 51
4.9 Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik, Kognitif, Afektif
Siklus II 52
4.10 Hasil Belajar Siklus II 54
4.11 Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar 56
4.12 Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik 57
4.13 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif 57
4.14 Peningkatan Hasil Belajar Afektif 58
4.15 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik, Kognitif,
Dan Afektif 59
4.16 Peningkatan Presentase Ketuntasan Klasikal 59

DAFTAR GRAFIK

Grafik Halaman

4.1 Peningkatan Presentase Ketuntasan Klasikal……. 60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Topik Skripsi 68
Lampiran 2 SK Dosen Pembimbing 69
Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian 70
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian 71
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I 72
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II 81
Lampiran 7 Instrumen Penilaian Praktik Passing Atas 91
Lampiran 8 Daftar Nilai Evaluasi Aspek Psikomotorik Siklus I 94
Lampiran 9 Daftar Nilai Evaluasi Aspek Kognitif Siklus I 102
Lampiran 10 Daftar Nilai Evaluasi Aspek Afektif Siklus I 98
Lampiran 11 Daftar Nilai Evaluasi Aspek Psikomotorik Siklus II 96
Lampiran 12 Dafatar Nilai Evalauasi Aspek Kognitif Siklus II 103
Lampiran 13 Daftar Nilai Evaluasi AspekAfektif Siklus II 100
Lampiran 14 Rekapitulasi Nilai Akhir Siklus I 104
Lampiran 15 Rekapitulasi Nilai Akhir Siklus II 105
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan II 106
Lampiran 17 Daftar Nama SiswaKelas V 107

DAFTAR FOTO

Foto 1 Kegiatan awal pembelajaran 112
Foto 2 Guru mempraktikan Teknik dasar passing atas 113
Foto 3 Pemanasan stastis dan dinamis 114
Foto 4 Pemanasan melalui permainan bola sambung 115
Foto 5 Pemanasan melalui permainan kucing-kucingan..... 115
Foto 6 Kegiatan inti permainan voli sasaran lempar estafetI..... 116
Foto 7 Hukuman menggendong teman bagi kelompok yang kalah..... 117
Foto 8 Siswa melakukan permainan voli sasaran lempar II..... 118
Foto9 Hukuman loncat katak bagi kelompok yang kalah..... 118
Foto 10 Permainan voli sasaran lempar III 120
Foto 11 Hukuman bernyanyi bagi kelompok yang kalah 120
Foto 12 Kegiatan evaluasi..... 122
Foto 13 Kegiatan akhir..... 122

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Balakang Masalah

. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang berisikan serangkaian materi pelajaran yang memberikan konstribusi nyata dalam kehidupan sehari-hari dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani peserta didik. Oleh karena itu penyelenggaraan penjas harus lebih dikembangkan ke arah yang lebih optimal sehingga peserta didik akan lebih kreatif, inovatif, terampil, dan memiliki kebiasaan hidup sehat dan aktif yang dapat menggiring pada kesegaran jasmani, serta memiliki pengetahuan dan pemahaman manusia (Buku Panduan Pembekalan Guru Kelas/Agama SD Menjadi Guru Berkualifikasi Guru Pendidikan Jasmani SD 2008:1)

Pendidikan jasmani yang merupakan bagian pendidikan keseluruhan, pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik (anak) dengan lingkungan yang dikelola melalui aktifitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia yang seutuhnya. Aktifitas jasmani tersebut dapat diartikan sebagai peserta didik untuk meningkatkan ketrampilan motorik dan fungsional. Dengan kata lain, prinsip-prinsip pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan haruslah dapat memacu pada pembentukan, pengembangan dan peningkatan kualitas kemampuan unsur-unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Sesuai dengan makna pendidikan jasmani yaitu pendidikan melalui aktifitas fisik, maka

salah satu prioritas utama tujuan yang ingin dicapai dalam penjas adalah penguasaan ketrampilan motorik. Oleh sebab itua aktivitas yang diberikan hendaknya mampu membangkitkan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dan kreatif, serta mampu menumbuh kembangkan potensi dan motorik anak. Dengan demikian, selama anak mengikuti proses belajar penjas secara langsung akan dapat merangsang terpacunya suatu penguasaan ketrampilan motorik pada umumnya dan ketrampilan cabang olah raga tertentu pada khususnya.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik. Pada hakikatnya inti pendidikan jasmani adalah gerak. Dalam pengertian ini ada dua hal yang harus dipahami yaitu menjadikan gerak sebagai alat pendidikan dan menjadikan gerak sebagai alat pembinaan dan pengembangan potensi peserta didik. Oleh karena itu tenaga kependidikan dituntut untuk membangkitkan gairah dan motivasi anak dalam bergerak. Karena bergerak tidak hanya merupakan kebutuhan alami peserta didik sekolah dasar, melainkan juga membentuk, membina dan mengembangkan anak. Sementara itu dari sisi lain aktivitas geraknya dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak didik (Soemitro, 1992: 3).

Pelaksanaan Pendidikan jasmani dan Olahraga merupakan investasi jangka panjang dalam upaya Pembinaan dan mutu Sumber Daya Manusia Indonesia pada umumnya. Dan lebih khusus peningkatan kemampuan pada Siswa SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang. Hasil yang diharapkan itu akan

dicapai dalam jangka waktu yang cukup lama. Karena itu upaya pembinaan bagi siswa dan peserta melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga perlu terus dilakukan dengan kesabaran dan pengorbanan.

Sebagai upaya pendidikan, kita berharap Pendidikan dan Olahraga dilembaga pendidikan formal dapat berkembang lebih pesat lagi, agar mampu menjadi landasan bagi pembinaan keolahragaan nasional. Untuk itu pembentukan sikap dan pembangkitan motivasi mulai dilaksanakan pada setiap jenjang pendidkan formal. Sehubungan dengan manfaat pendidikan jasmani pada anak–anak usia sekolah menjadi komitmen para ahli pendidik, bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dalam mengantar anak–anak didiknya menjadi manusia yang utuh.

Sekolah dasar merupakan pendidikan awal yang dapat digunakan untuk mengembangkan pertumbuhan fisik dan kemampuan gerak siswa. Pada masa di sekolah dasar inilah pembinaan kemampuan fisik dapat dimulai. Siswa Sekolah Dasar tidak dapat dipisahkan dari aktifitas bermain. Hampir seluruh waktunya digunakan untuk bermain. Sifat bermain merupakan bawaan biologis dalam perkembangan motorik anak. Melaui bermain anak-anak mendapatkan rasa senang dan kepuasan, bahkan dapat meningkatkan nilai-nilai yang terkandung didalam permainan tersebut.

Dengan pendidikan jasmani dan olahraga anak di belajarkan bagaimana menguasai salah satu permainan bola voli. Dengan demikian siswa dituntut banyak berlatih dengan melalui bimbingan dengan arahan pembina sehingga dapat menguasai cara bermain bola voli yang baik dan benar. Berdasarkan observasi

yang telah dilakukan pembelajaran pendidikan jasmani yang telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cablikan Kabupaten Batang masih terdapat adanya kendala yang dihadapi siswa. siswa tidak memahami teknik dasar passing atas, pembelajaran yang monoton sehingga siswa tidak bergairah, merasa jenuh mengikuti pembelajaran bola voli,. Pada saat dilaksanakan tes akhir pembelajaran hasilnya pun kurang memuaskan penulis, dari jumlah siswa 20, hanya 5 Siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan belajar, sedangkan sisanya (15 Siswa) belum tuntas nilai belajarnya.. Kondisi semacam ini harus diperhatikan dan perlu ditelusuri faktor-faktor penyebabnya.

Melihat dari uraian diatas maka penulis berencana mengupayakan meningkatkan hasil belajar *passing* atas melalui permainan volsal (voli sasaran lempar). dengan permainan volsal pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan gerak dasar *passing* atas dalam permainan bola voli dan untuk meningkatkan peran aktif siswa serta partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. dengan permainan ini pembelajaran penjasorkes yang dilakukan dapat memecahkan atau memberi jalan keluar yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran *passing* atas bola voli.

Tujuan penerapan permainan ini adalah agar siswa marasa senang dan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menguasai serta memahami gerak dasar *passing* atas bola voli. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis bermaksud mengadakan Penelitan Tindakan Kelas pada siswa kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang dengan judul “ Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Atas Bola Voli Melalui permainan Volsal

pada Siswa Kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang Tahun Pelajaran 2012/2013”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah melalui permainan *volsal* bisa meningkatkan pembelajaran passing atas bola voli pada siswa kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar passing atas melalui permainan volsal pada siswa kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang tahun pelajaran 2012/2013.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah Penelitian tindakan kelas ini selesai di harapkan bisa memberikan kegunaan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat bagi siswa

1.4.1.1 Dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi siswa terhadap peningkatan hasil belajar yang optimal bagi siswa yang mengalami kesulitan.

1.4.1.2 Dapat meningkatkan minat dan kemampuan dalam melakukan *passing* atas. Sehingga siswa memperoleh situasi pengalaman pembelajaran yang lebih konkret, bermakna, dan menyenangkan.

1.4.2 Manfaat bagi guru penjas

1.4.2.1 Untuk Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar.

1.4.2.2 UntukMeningkatkan proses belajar mengajar di sekolah

1.4.2.2.1 Untuk Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian lebih lanjut.

1.5 Sumber Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dapat dilakukan dengan jalan menggunakan tahapan (siklus) yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh siswa. Hal ini juga dimaksudkan untuk dapat mengetahui peningkatan proses pembelajaran yang diberikan terhadap siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penjasorkes Di Sekolah Dasar

2.1.1 Pengertian Penjasorkes

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakna secara sistematik bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, *neuromuskuler*, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional Hal tersebut bermakna bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas jasmani sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya, yaitu meningkatkan kualitas hidup siswa secara menyeluruh baik secara fisik, psikis, mental, moral maupun sosial agar menjadi manusia seutuhnya. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, pendidikan jasmani selanjutnya disebut Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) yang tidak hanya memperhatikan aktivitas fisik, melainkan juga kesehatan peserta didik. (Depdiknas, 2003b:6).

2.1.2 Tujuan Penjasorkes

Pada dasarnya Penjasorkes merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani, oleh karena itu tujuan yang ingin dicapai melalui Penjasorkes mencakup pengembangan individu secara menyeluruh artinya cakupan Penjasorkes tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual. Menurut Depdiknas (2003:195) Penjasorkes bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih.
2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang baik.
3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam Penjasorkes.
5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.
6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

2.1.3 Ruang Lingkup Penjasorkes

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1) Permainan dan olahraga meliputi ; olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bola basket, sepaktakraw, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis dan beladiri, serta aktivitas lainnya
2) Aktivitas pengembangan meliputi ; mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya

3) Aktivitas senam meliputi ; ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai serta aktivitas lainnya.
4) Aktivitas ritmik meliputi ; gerak bebas, senam pagi, SKJ, senam aerobik serta aktivitas lainnya
5) Aktivitas air meliputi ; permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya
6) Pendidikan luar kelas meliputi ; piknik/karya wisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung

Kesehatan meliputi ; penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek (Depdiknas,2003:vi).

2.1.4 Karakteristik Siswa Usia 6 sampai dengan 13 Tahun

Pada jenjang pendidikan di Indonesia, siswa sekolah dasar adalah anak dengan usia sekitar 6 sampai dengan 13 tahun. Pada usia ini, perkembangan fisik anak berbeda dengan masa sebelumnya, pertumbuhan tangan dan kaki cenderung lebih cepat dibanding pertumbuhan togok. Pada masa akhir jaringan otot akan mengalami perkembangan yang pesat, ini akan berpengaruh pada peningkatan kekuatan yang lebih besar.

Seiring dengan meningkatnya ukuran tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak besar. Peningkatan kemampuan gerak dapat

diidentifikasi dalam bentuk gerak yang bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang lebih efesien, gerakan yang dilakukan menjadi semakin lancar dan terkontrol, pola atau bentuk gerakan semakin variatif, gerakan semakin kuat dan mantap. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan gerak anak besar apabila ditinjau dari segi kebenaran mekanika tubuh dan kecepatan dalam melakukan gerakan adalah faktor koordinasi tubuh, ukuran tubuh dan kekuatan otot. Keterampilan gerak tubuh akan mengalami peningkatan secara bertahap, perkembangan koordinasi gerak tubuh merupakan kunci perkembangan penguasaan berbagai macam keterampilan yang telah mulai dikuasai pada masa anak kecil bahkan pada masa bayi (Khomsin, 2003:25).

Aktifitas yang perlu dilakukan anak besar adalah aktifitas yang menggunakan keterampilan untuk mencapai tujuan tertentu, aktifitas secara beregu atau kelompok, aktifitas mencoba-coba, aktifitas untuk meningkatkan kemampuan fisik dan keberanian dalam bentuk aktifitas individual atau permainan kelompok terutama yang melibatkan kekuatan dan ketahanan (Khomsin, 2003:25).

Periode spesifikasi, umumnya pada anak yang berusia antara 10-13 tahun. Pada saat ini, anak sudah dapat menentukan pilihannya akan cabang olahraga yang disukainya. Secara umum mereka sudah memiliki kemampuan dalam koordinasi dan kelincahan yang jauh lebih baik. Atas dasar pertimbangan pada faktor fisik, kognitif dan budaya, mereka memilih untuk lebih mengkhususkan pada salah satu cabang yang dianggap mampu dia lakukan. Mereka sudah mulai bisa memahami kelebiahn dan kekurangan yang dimilikinya. Anak mulai mencari atau menghindari aktivitas yang tidak disukainya.

Dari ketiga fase perkembangan gerak dasar yanng terjadi pada anak usia sekolah dasar ini, perlu adanya upaya guru dalam menentukan dan mengarahkan

anak didiknya dalam jenjang yang berbeda. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, guru bisa membagi siswa menjadi dua kelompok tahapan ajar yaitu : kelompok kelas bawah (kelas 1,2, dan 3) serta kelompok atas (kelas 4,5, dan 6

2.2 Belajar dan Pembelajaran

2.2.1 Belajar

Bell-Gredler (dalam Winataputra dkk, 2007:1.5), menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies*, *skills*, *and attitudes*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

Fontana (dalam Winataputra dkk, 2007:1.8), mengartikan belajar adalah suatu perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman.

Gagne (dalam Winataputra dkk, 2007:1.8) juga menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan.

Morgan (dalam Anni, 2007:2) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman.

Slavin (dalam Anni, 2007:2) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.

Dari pengertian menurut para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan individu yang terjadi relatif lama dan permanen yang disebabkan oleh pengalaman untuk memperoleh berbagai macam kemampuan, keterampilan dan sikap. Menurut peneliti, dalam proses belajar tersebut harus ada interaksi antara individu dengan individu lain atau individu dengan lingkungan belajarnya agar proses belajar tersebut menjadi lebih bermakna dan hasilnya akan bertahan lama.

2.2.2 Pembelajaran

Dan pembelajaran menurut Briggs (dalam Sugandi, 2007:9) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi si belajar sedemikian rupa sehingga si belajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungannya.

Corey (dalam Ruminiati, 2007:1-14), mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang dikelola secara disengaja untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi-kondisi khusus akan menghasilkan respons terhadap situasi tertentu juga.

Gagne, Briggs, dan Wager (dalam Winataputra dkk, 2007:1.19), mengemukakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran menurut para ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa hakekat pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang telah dirancang dengan sengaja untuk memungkinkan terjadinya proses belajar siswa sehingga siswa memperoleh kemudahan untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Sebelum pembelajaran dilakukan, semua kebutuhan mulai dari perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran, media pembelajaran, serta kebutuhan lain yang menunjang proses pembelajaran harus dirancang secara matang agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan hasilnya dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal sesuai yang diharapkan.

2.3 Peningkatan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, peningkatan berarti proses, cara, perbuatan meningkatkan (Depdiknas, 2003:1712). Dalam penelitiann ini, indikator

adanya peningkatan adalah adanya perubahan menjadi lebih baik antara kondisi awal dan kondisi akhir.

2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian -pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Suprijono 2011:5-7).

Menurut Rifa'i (2009: 85) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari peserta didik. Menurut Anni, (2007:5) dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Sementara itu, Kemp (dalam Uno, 2009:35) memandang bahwa pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Bloom (dalam Poerwanti, 2008:1.23) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi *cognitive, affective, dan psychomotor*. Bloom mengelompokkan kemampuan manusia ke dalam dua ranah (domain) utama yaitu ranah kognitif dan ranah non-kognitif. Ranah non-kognitif dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu ranah afektif dan ranah psikomotor. Setiap ranah diklasifikasikan secara berjenjang mulai dari yang sederhana sampai pada yang kompleks.

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah

kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. dalam penelitian ini hasil belajar siswa pada ranah kognitif diperoleh dari evaluasi yang diberikan guru kepada siswa yang akan menentukan tingkat kelulusan siswa.

2.5 Hakikat Pembelajaran Bola Voli Untuk Anak SD

2.5.1 Hakikat Permainan Bola Voli

Bola voli merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu dengan jumlah pemain masing masing regu 6 orang, tujuan dari permainan ini adalah masing masing regu harus menyeberangkan bola melewati bagian atas net kedaerah lapangan lawan dengan cara memvoli bola (Sahadi Anwarudin, 2011;21).

Permainan bola voli diciptakan oleh *William G. Morgan* pada tahun 1895 dikota Holyoke, Messachusset, Amerika serikat, semula permainan ini diberi nama''Mintonette:, dimana permainan hampir menyerupai permainan bulu tangkis, tapi kemudian nama permainan tersebut diubah menjadi ''Volley Ball'' yang artinya memvoli bola secara bergantian melewati jarring/net.

Pada saat berlangsungnya perang dunia 1, permainan bola voli menyebar luas keseluruh dunia, terutama kedaratan benua Eropa dan Asia, sedangkan perkembangan permainan bola voli di Indonesia dimulai ketika langsung perang dunia II, dimana pada waktu itu prajurit jepang sering memainkan bola voli, dengan cepat permainan bola vol berkembang di tanah air sehingga bermunculan perkumplan-perkumpulan yang dipelopori oleh angkatan darat Indonesia.

Kemudian atas prakarsa dari negara negara prancis, rusia, polandia dan cekoslowakia maka dibentuklah Federasi Bola voli seluruh dunia atau ‘’Internasional Volley Ball Federation’’ yang disingkat IVBF, yang dibentuk pada tahun 1948 di kota paris, kemudian pada tahun 1949, diadakan kejuaraan bola voli nasional yang pertama ketika berlangsungnya PON II di jakarta, pada tahun 1955 di bentuklan persatuan bola voli seluruh indonesia’’ (PBVSI) (Sahadi Anwarudin, 2011;21).

2.1.5.2 Servis

Servis adalah tindakan memukul bola oleh seorang pemain belakang yang dilakukan dari daerah servis, langsung kelapangan lawan. Servis merupakan aksi untuk melakukan bola ke dalam permainan. Keberhasilan pada servis tergantung pada kecepatan bola, jalanya perputaran bola serta penempatan bola ketempat kosong kepada pemain ke garis belakang kepada pemain yang melakukan perpindahan tempat. ada beberapa jenis servis dalam permainan bola voli yaitu:

1) *Underhand service*
2) Servis Mengembang (*Float Service*)
3) Servis *Topspin*
4) *Jumping service*

2.1.5.3 *Passing*

Passing adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. Dalam permainan bola voli, *passing* dapat dilakukan dengan cara:

1) *Passing* bawah

Yang dimaksut *passing* bawah adalah mengoper bola/menerima bola dengan dua tangan secara bersamaan.

2) *Passing* atas

Cara melakukan teknik *passing* atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antar sikut dan badan ± 45°. Bola disentuhkan dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan. Sikap pergelangan dan jari-jari tidak berubah (Sahadi Anwarudin, 2011;26).

3) *Blocking* (Bendungan)

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Keberhasilan block ditentukan oleh ketinggian loncatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul lawan. *Block* dapat dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (saat melakukan block tangan digerakkan ke kanan maupun ke kiri). Atau juga pasif (tangan pemain hanya di julurkan ke atas tanpa digerakkan). (Sahadi Anwarudin, 2011;34).

4) Smash

Pukulan keras atau smash disebut juga *spike*, merupakan bentuk serangan yang paling banyak digunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatutim. Smash adalah pukulan bola yang keras dari atas ke bawah, jalannya bola menukik.

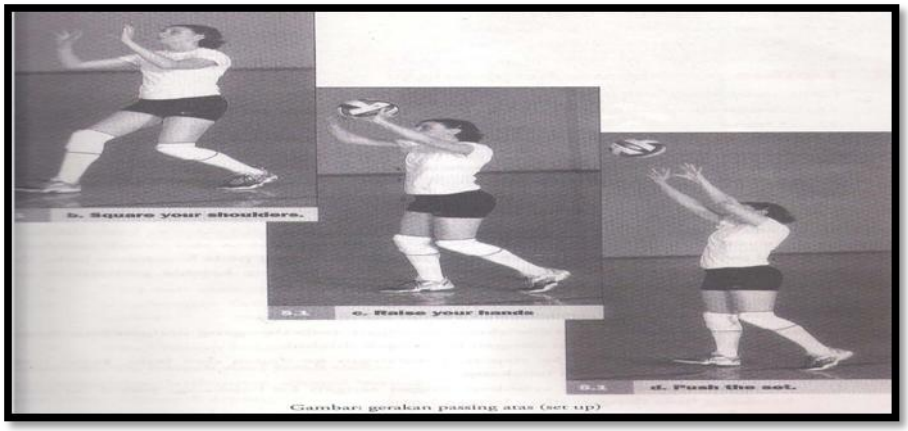
Dari penjelasan tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan bola voli merupakan permainan beregu yang terdiri dari dua regu,

tiap regu ada 6 anggota. Bola voli memiliki 4 teknik dasar yaitu servis, *passing*, *blocking*, dan *smash*. Bola voli juga yang membutuhkan teknik, taktik dan strategi. Hal tersebut sangatlah penting di kuasai oleh setiap pemain dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai hasil yang optimal dalam suatu pertandingan bola voli (Sahadi Anwarudin, 2011;35).

2.6 Hakikat Teknik Passing Atas

Yang dimaksud dengan *passing* atas adalah cara mengoper dan menerima bola yang dilakukan dengan dua tangan diatas kepala.

1) Sikap Awal
   a) Berdiri dengan dua lutut agak ditekuk, kaki dibuka selebar bahu.
   b) Angkat kedua tangan lurus didepan bagian atas wajah, dengan ibu jari dan jari telunjuk dari kedua tangan membentuk segitiga atau membentuk mangkuk.
   c) Kedua punggaung tangan dan lengan bawah membentuk sudut 90 derajat.
   d) Sebelum menyentuh bola, sikap kaki agak jongkok, badan agak condong kedepan dan pandangan kearah bola.
2) Sikap Perkenaan
   a) Tepat ketika bola dating, dengan segera bola dipassing dengan dua tangan dari atas kepala dengan siku diluruskan.
   b) Setelah bola didorong dengan jari-jari tangan yang dibantu dengan meluruskan siku, sikap jari tangan dan pergelangan tangan tidak kaku.
3) Sikap Akhir
   a) Pandangan mengikuti laju bola
   b) Setelah berhasil memantulkan bola, segera bersikap kembali memantulkan/memainkan bola selanjutnya.



Gambar 1. Gerakan Passing Atas

Sumber: Sahadi Anwarudin, (2011;29)

2.7 Permainan Voli Sasaran Lempar

1) Pengertian Voli Sasaran Lempar

Pengertian Voli Sasaran Lempar

Permainan voli sasaran lempar adalah bentuk dari modifikasi yang digunakan untuk melatih *passing* atas bagi siswa sekolah dasar, permainan voli sasaran lempar dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing tim terdiri atas 5 orang.

2) Metode Permainan Voli Sasaran Lempar

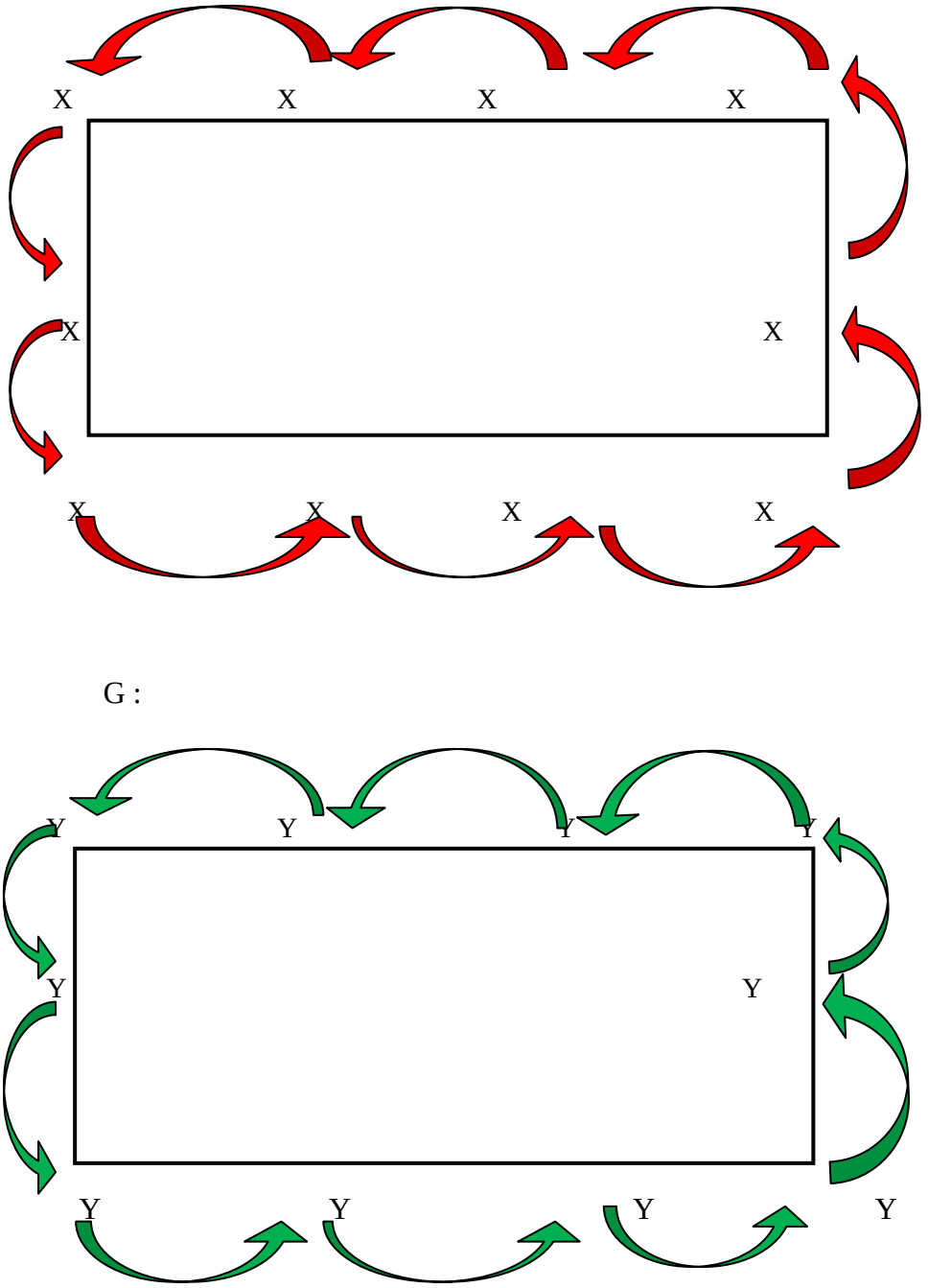
Metode permainan voli sasaran lempar digunakan untuk melatih *passing* atas pada bola voli untuk anak usia sekolah dasar, voli sasaran lempar mengkombinasikan permainan dan dasar-dasar melakukan *passing* atas.

Permainan I

Peraturan permainan:

a) Siswa dibagi menjadi dua kelompok yang di tempatkan pada dua lapangan, Lapangan A dan lapangan B. Tiap siswa berdiri digaris lapangan sesuai urutan nomor yang sudah ditentukan mengelilingi lapangan seperti persiapan lari

estafet, Jika persiapan sudah selesai guru memberi tanda bahwa permainan dimulai. Siswa yang berada di urutan nomor satu melempar bola ke temannya yang berada di urutan nomor dua dengan kedua tangan seperti halnya melakukan *passing* atas, dan yang berada diurutan nomor dua menangkap bola menggunakan kedua tangan, setelah menangkap bola nomor dua lalu melempar kembali ke nomor tiga dan seterusnya sampai ke nomor terakhir yaitu nomor sepuluh. Setelah bola sampai di urutan nomor sepuluh lalu nomor sepuluh berpindah tempat ke nomor satu dengan cara lari, siswa nomor satu lari ke nomor dua seterusnya sampai perpindahan tempat nomor satu kembali lagi pada posisi nomor satu. Pemenangnya adalah kelompok yang tercepat melakukan perpindahan tempat sambil lempar tangkap bola.



Gambar 1. Contoh Permainan Volsal I

Keterangan : G : Guru

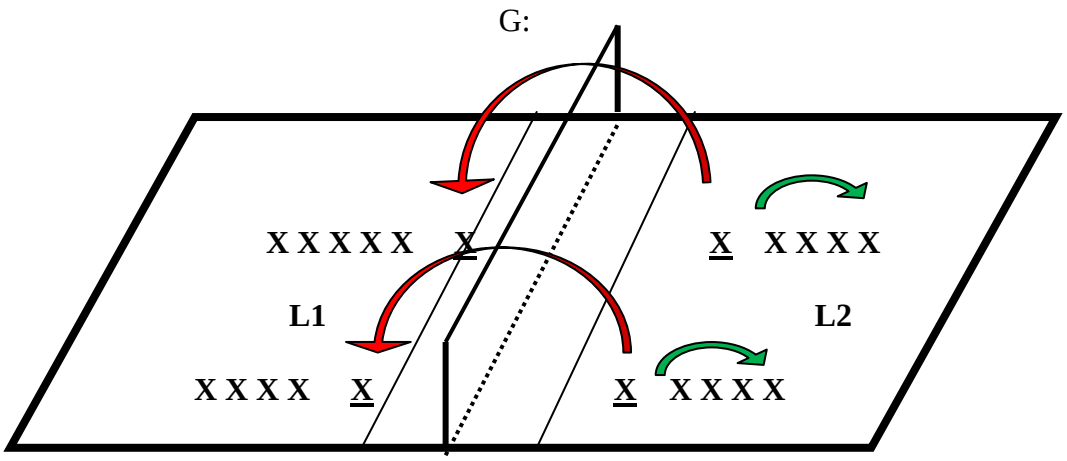
Y : Regu II

X : Regu I : Arah lemparan lola

2) Permainan II

Peraturan dalam bermain :

a) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok
b) 2 kelompok ditempatkan di lapangan 1 dan kelompok lainnya berada di lapangan 2
c) Masing-masing kelompok dibariskan berbanjar menghadap net voli dengan jarak lemparan 2 meter dari net voli.
d) Kelompok 1 dan 2 diberi masing-masing 1 bola pada siswa paling depan.
e) Setelah diberi aba-aba siswa yang memegang bola langsung menimang bola keatas satu kali lalu langsung melempar bola melewati net dengan kedua tangan dari atas kepala dengan cara mendorong bola seperti melakukan *passing* atas.
f) Setelah melempar bola siswa langsung berlari kearah barisan paling belakang.
g) Kelompok yang berada di lapangan 2 menangkap bola lalu langsung menimang bola dan melemparkan bola tersebut melewati net seperti melakukan passing atas kembali dan setelah melempar berlari kearah barisan paling belakang.
h) Berulang seterusnya sampai siswa paling terakhir.
i) Kelompok yang paling cepat menyelesaikan sebagai pemenangnya



Gambar 2. Cara Permainan Volsal

Keterangan :

: Arah lemparan bola : Arah lari setelah melempar bola

G : Guru **X** : Siswa

L1 : lapangan 1 **L2** : lapangan 2

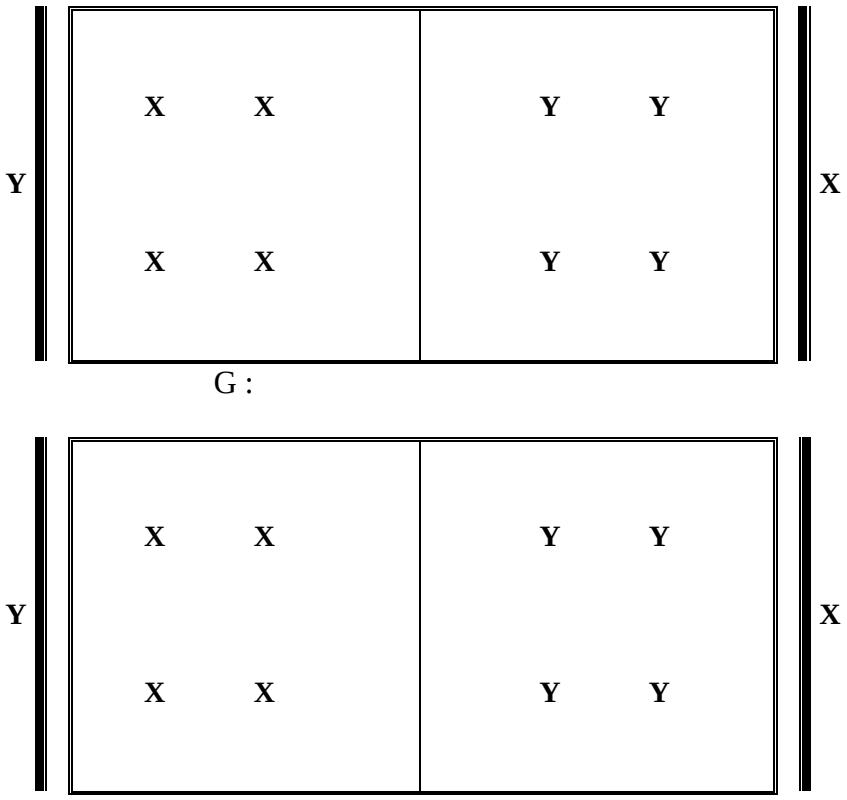
3) Permainan III

Aturan permainan: Siswa di bagi menjadi empat kelompok, yang berada di dua lapangan A dan lapangan B. Tiap kelompok menempatkan diri pada posisi yang sudah di tentukan, Guru mengundi regu mana yang memegang atau memainkan bola terlebih dahulu.

Tugas setiap kelompok adalah memasukkan bola ke teman sendiri yang terletak dibelakang garis larangan dengan jarak lemparan dua meter. Siswa yang berhasil memasukan bola bergantian menjadi gawang. Bola dapat dimainkan hanya dengan kedua tangan seperti halnya bermain bola voli passing atas, membawa bola tidak boleh lebih dari tiga langkah dan harus saling mengoper bola. Baik lawan maupun yang mempertahankan

tidak boleh melewati garis larangan.

Jika persiapan telah selesai, guru dapat memberikan tanda bahwa permainan telah di mulai. Lama bermain dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Pemenangnya adalah regu yang paling banyak memasukkan bola ke teman sendiri dengan cara bola di tangkap dengan kedua tangan :



Gambar 3. Cara Permainan

Keterangan : G : Guru

: Jarak Lemparan

X : Regu I **Y** : Regu I

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang objektif, valid, dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang tertentu (Mahmud, 2011: 97).

Adapun metode dalam penelitian ini mencakup tentang subjek penelitan, variabel penelitian, prosedur/langkah-langkah PTK, siklus penelitian, data dan cara pengumpulan data, teknik analisis data, dan indikator keberhasilan.

3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Cablikan, Kecamatan Reban, Kabupaten Batang yang berjumlah 20 siswa, dengan jumlah siswa putra 12 anak dan siswa putri 8 anak.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian tindakan kelas ini berlokasi pada lapangan voli yang berada di halaman sekolah SD Negeri Cablikan, Kecamatan Reban, Kabupaten Batang.

3.3 Waktu Penelitian

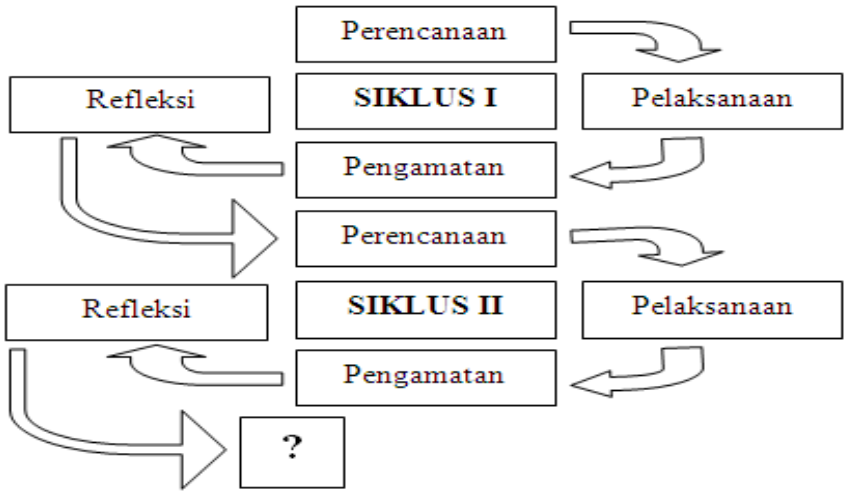
Penelitian tindakan kelas ini direncanakan akan dilaksanakan mulai dari bulan Mei 2013 sampai selesai.

3.4 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang.

3.5 Prosedur / Langkah PTK

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Adapun empat tahapan penting dalam penilitian tindakan kelas,yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, seperti tergambar dalam bagan di bawah ini (Arikunto, 2009:16) :



Bagan 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

(Sumber: Arikunto, 2009:16)

Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut adalah :

3.5.1 Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini meliputi sebagai berikut :

1)Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah.

2)Menerapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

3)Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator yang ditetapkan.

4)Memilih media bantu yaitu bola spons.

5)Mempersiapkan instrument yang digunakan dalam siklus PTK

6)Mempersiapkan media yang diperlukan untuk pembelajaran.

7)Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

3.5.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan kelas (Arikunto, 2009:18).Pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam dua siklus. siklus pertama dilaksanakan dengan materi permainan volsal (Voli sasaran lempar).

3.5.3 Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2009:19). Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengamati aktivitas siswa, dan meningkatkan hasil belajar *passing* atas melalui permainan volsal siswa kelas V SDN Cablikan Kec. Reban Kab. Batang. Instrumen yang dipakai dalam pengamatan adalah lembar catatan lapangan untuk mengamati aktivitas siswa serta data hasil evaluasi dan lembar hasil praktek siswa.

3.5.4 Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan (Arikunto, 2009:19). Setelah mengkaji pelaksanaan proses pembelajaran yaitu aktifitas siswa, serta hasil *passing* atas melalui permainan volsal apakah sudah efektif dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar

permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama, kemudian kesemuanya itu akan dijadikan acuan bagi peneliti dalam membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus kedua. Pada siklus kedua sudah memenuhi indikator keberhasilan, refleksi dilakukan dengan pemantapan yaitu menyampaikan rencana yang disarankan kepada peniliti lain apabila peniliti menghentikan kegiatannya, atau kepada diri sendiri apabila akan melanjutkan dalam kesempatan lain.

3.6 Perencanaan Tahap Penelitian

3.6.1 Perencanaan Siklus I

Ada beberapa perencanaan tindakan pertama yaitu;

1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti: bola voli, bola spons, net, tambang plastik, peluit.
2) Mempersiapkan metode pengajaran yang telah disiapkan sebelumnya.
3) Menyediakan lembar catatan lapangan untuk mengamati seluruh kegiatan selama proses pembelajaran lompat jauh melalui permainan pos patahan.
4) Menyediakan alat instrumen angket respon siswa mengenai proses pembelajaran passing atas bola voli melalui permainan volsal**.**

3.6.1.1 Pelaksanaan Tindakan

1) Waktu pelaksanaan tindakan pada hari Rabu 22 Mei 2013.
2) Tempat pelaksanaan di halaman SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang.
3) Kegiatan belajar-mengajar disesuaikan dengan rencana kegiatan yaitu:

a) Melakukan pre-tes selama 10 menit untuk memotivasi siswa/siswi menerima pelajaran atau latihan
b) Penjelasan teknik dasar *Passing* atas dalam pelaksanaannya
c) Guru membimbing siswa/siswi dan memberikan bantuan kepada siswa/siswi yang membutuhkannya.
d) Dalam siklus 1 ini siswa diberikan kegiatan melalui permainan beregu sebagai upaya meningkatkan Ketrampilan gerak lokomotor, non lokomotor stabilitas dan manipulatif.

Pemanasan

Memiliki fungsi khusus yaitu untuk mempersiapkan tubuh supaya dapat menyesuaikan dirinya dengan tuntutan pelaksanaan tugas, melakukan gerakan – gerakan penguluran.

Latihan inti

Dengan dipandu oleh guru, siswa melakukan:

1) Gerakan *passing* atas.
2) Cara memegang bola dalam *passing* atas.
3) Gerakan memberikan bola kepada temannya dengan dua tangan.
4) Lempar tangkap berkelompok dengan temanya sendiri.
5) Lempar tangkap dengan temanya sendiri secara bervariasi.
6) Kemudian disambung dengan permainan volsal lempar tangkap bola sasaran.

Pendinginan

Kegiatan penutup berisi kegiatan yang tujuannya untuk menyesuaikan keadaan tubuh secara bertahap, agar kembali ke kondisi normal, kegiatan pendinginan ini bermanfaat untuk mencegah otot terasa pegal dan kaku.

3.6.1.2 Observasi

a) Melakukan pengamatan terhadap aktifitas siswa dalam pembelajaran *passing* atas bola voli melalui permainan volsal.
b) Melakukan evaluasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran *passing* atas bola voli melalui permainan volsal.

3.6.1.3 Refleksi

1) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus III
2) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus III
3) Menganalisis hasil pembelajaran

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode tes, metode dokumentasi, dan angket.

3.7.1 Metode Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008: 1-5). Dalam penelitian ini tes dilakukan dalam proses dan setiap akhir siklus yang berupa tes praktik. Untuk teknik tes, alat pengumpul data berupa tes praktik, selama siklus penelitian berlangsung. Tes praktik ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan permainan volsal.

3.7.2 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen (Mahmud, 2011: 183). Dalam penelitian ini metode dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal, selain hal tersebut metode dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh observer mengenai kegiatan praktik siswa, suasana kelas ketika berlangsungnya proses pembelajaran, digunakan dokumen berupa foto.

3.8 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.8.1 Rencana Pelaksanaan RPP

RPP 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 sumber belajar.

3.8.2 Lembar Pengamatan Tes Praktik

Instrumen ini berupa lembar pengamatan individual untuk menilai praktik siswa dalam melakukan teknik *passing* atas. Rubrik penilaian disesuaikan dengan komponen-komponen teknik yang harus dilakukan siswa dalam melakukan teknik pada pembelajaran *passing* atas.

Dalam kegiatan pengamatan tes praktik, digunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan ketuntasan belajar dan rata-rata kelas yang disajikan dalam bentuk persentase dan angka.

Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum Siswayangtuntasbelajar}{\sum siswa} x100\%$$

Dan rumus untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut :

$$\chi = \frac{\Sigma semuanilaisiswa}{\Sigma siswa}$$

Keterangan : P = ketuntasan belajar

χ = nilai rata-rata kelas

Penghitungan dengan menggunakan rusmus di atas harus sesuai dan memperhatikan kriteria ketuntasan belajar siswa kelas V di SD Negeri Cablikan Kabupaten Batang yang dikelompokkan dalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.2. Kriteria Ketuntasan Belajar

Kriteria ketuntasan	**Klasifikasi**
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak tuntas

3.8.3 Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung

ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen (Mahmud, 2011:183). Dalam penelitian ini metode dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat penelitian pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal berlangsung, selain hal tersebut metode dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh observer mengenai kegiatan siswa ketika berlangsungnya proses pembelajaran, digunakan dokumen berupa foto.

3.9 Analisis Data

Untuk mengetahui bagaimana efek suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan data analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran selama proses pembelajaran passing atas melalui permainan volsal Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tes praktik pada setiap akhir putaran. Tes praktik yang dinilai meliputi tiga aspek yaitu: afektif, kognitif dan psikomotor.

3.10 Indikator Keberhasilan

Melalui penerapan permainan volsal pada pembelajaran *passing* atas dengan indikator meningkatnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cablikan Kabupaten Batang secara individual ≥ 70 dan secara klasikal sebesar 80% dalam

pembelajaran *passing* atas melalui permianan volsal di kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penerapan permainan volsal (voli sasaran lempar) pada pembelajaran *passing* atas bola volit di kelas V SD Negeri Cablikan Kabupaten Batang terbukti dapat meningkatkan minat siswa. Hal tersebut ditunjukan dengan meningkatnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cablikan Kabupaten Batang. Berikut ini akan dipaparkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada pemaparan hasil penelitian, akan dijabarkan lebih lanjut mengenai hasil yang diperoleh meliputi pemaparan hasil belajar siswa pada mata pelajaran *passing* atas bola voli melalui permainan volsal dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri Cablikan Kabupaten Batang.

4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus I

4.1.1.1 Perencanaan Siklus I

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu membuat berbagai perencanaan. Perencanaan agar kegiatan pelaksanaan tindakan dapat berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan. Perencanaan pada siklus I sebagai berikut:

1) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator yang ditetapkan.

2) Mempersiapkan sumberdan media pembelajaran berupa buku paket

Penjasorkes untuk kelas V dan media bantu pembelajaran yang akan digunakan.

3)Menyiapkan lembar catatan lapangan untuk mengamati kegiatan selama pembelajaran di lapangan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal.

4)Menyiapkan alat instrument angket respon siswa mengenai proses pembelajaran *passing* atas melalaui permainan volsal.

4.1.1.2 Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan kegiatan pada siklus I merupakan kegiatan pemberian tindakan awal pada langkah perbaikan pembelajaran. Tindakan perbaikan tersebut peneliti menggunakan permainan volsal. Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Mei 2013 di kelas V SDNegeri Cablikan Kabupaten Batang. Pembelajaran berlangsung selama 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran. Siswa kelas V yang mengikuti pembelajaran adalah semua siswa kelas V SDNegeri Cablikan Kabupaten Batang tahun ajaran 2012/2013 sejumlah 20 siswa.

4.1.1.3 Hasil Tes Kemampuan *Passing* Atas Siklus I

Siklus I merupakan pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal. Tindakan siklus I ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar *passing* atas. Penerapan permainan volsal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *passing* atas. Data hasil tindakan siklus I terdiri atas data hasil tes, data nontes, dan dokumentasi. Data hasil tes merupakan data ketuntasan belajar siswa dalam melakukan pembelajaran

passing atas. Data nontes berupa hasil angket tanggapan siswa dan telaah jurnal untuk membantu guru merefleksi tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Sedangkan dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data penelitian ini dan diletakkan di lampiran.

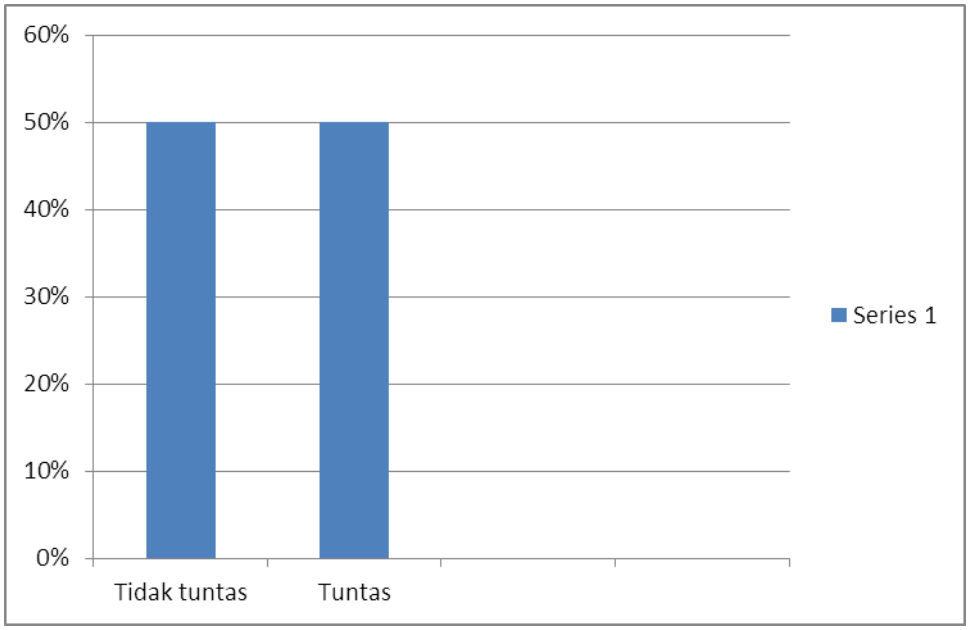
Dalam penelitian ini, ketuntasan hasil belajar individual yang ditetapkan adalah ≥ 70 dan ketuntasan belajar klasikal ditetapkan 80% siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 Berdasarkan analisis data hasil evaluasi siklus I pada pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal pada siswa kelas V SD Negeri Cablikan Kabupaten Batang diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Belajar Psikomotorik Siklus 1

No	Kategori	Jumlah	Frekuensi
1	Tuntas	10	50%
2	Tidak Tuntas	10	50%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 4.1, tingkat ketuntasan belajar meningkat bila dibandingkan dengan hasil sebelum menggunakan metode permainan volsal . Namun, tingkat ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai 80% dari keseluruhan siswa, sehingga dikatakan penelitian tindakan pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Banyaknya siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa atau 50% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa atau 50%.

Untuk mendapatkan gambaran peningkatan yang lebih jelas, hasil tersebut dapat diilustrasikan dalam diagram berikut.



Diagraml 4.1

Hasil Belajar PsikomotorikSiswa Siklus 1

Berdasarkan diagram 4.1 dapat dijelaskan bahwa, siswa yang mendapatkan nilai pada rentang 0-70 sebanyak 10 anak atau sebesar 50%, Pada rentang nilai 75-82 terdapat 2 anak atau sebesar 10%.Kemudian pada rentang nilai 83-91 terdapat 5 anak atau sebesar 25%. Sedangkan pada rentang nilai 91-100 terdapat 2 anak atau sebesar sebesar 10%.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, pelaksanaan tindakan siklus I pada pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 50% atau sebanyak 10siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70. Akan tetapi hal tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80% siswa yang mendapatkan nilai ≥ 67.

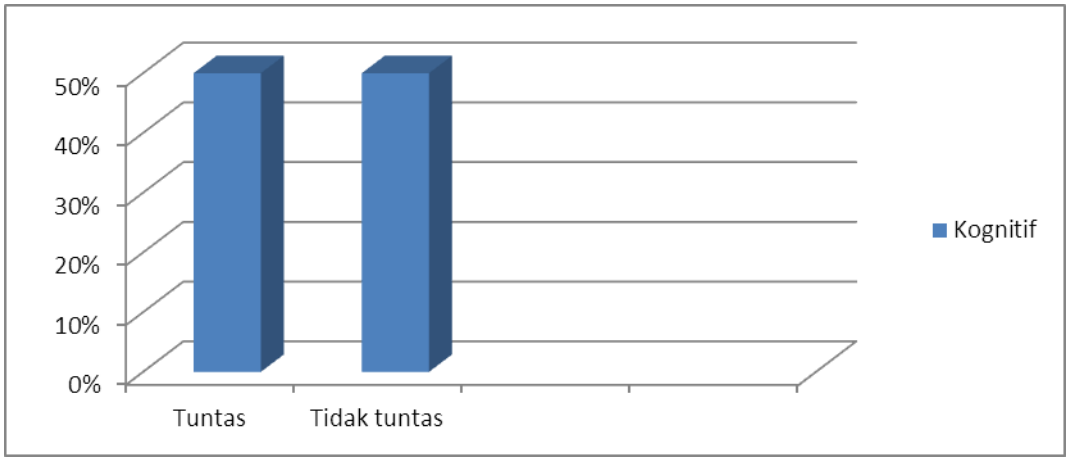
Tabel 4.2 Hasil Belajar Kognitif Siklus I

No	Kategori	Jumlah	Frekuensi

1	Tuntas	10	50%
2	Tidak Tuntas	10	50%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 4.2, tingkat ketuntasan belajar kognitif telah meningkat bila dibandingkan dengan hasil sebelum menggunakan metode permainan volsal. Banyaknya siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa atau 50% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa atau 50%.

Untuk mendapatkan gambaran peningkatan kognitif yang lebih jelas, hasil tersebut dapat diilustrasikan dalam diagram berikut.



Diagraml 4.2

Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I

Dari diagram 4.2 di atas dapat disimpulkan bahwa, pelaksanaan tindakan siklus I pada pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal mencapai ketuntasan belajar kognitif sebesar 50% atau sebanyak 10 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70. Dan siswa yang belum tuntas belajar kognitif sebesar

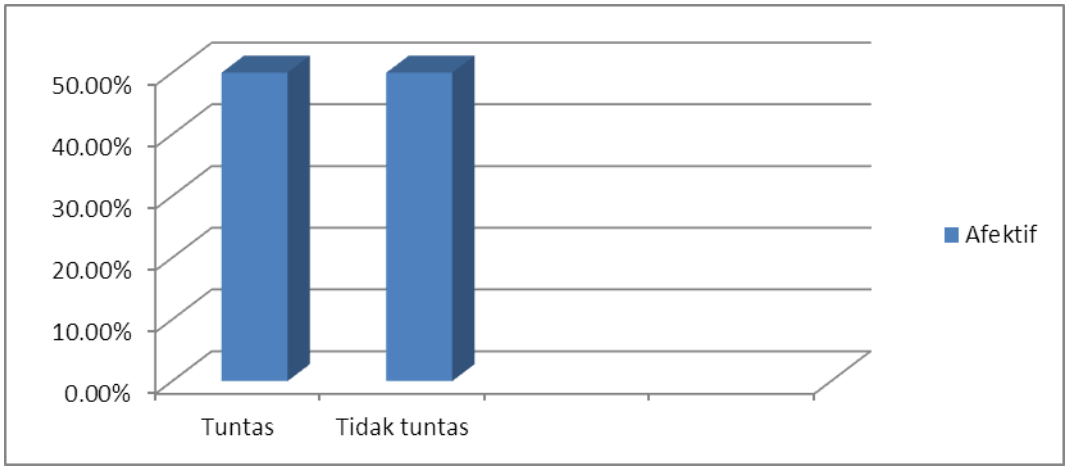
50% atau sebanyak 10 siswa.

Tabel 4.3 Hasil Belajar Afektif Siklus I

No	Kategori	Jumlah	Frekuensi
1	Tuntas	10	50%
2	Tidak Tuntas	10	50%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 4.3, tingkat ketuntasan belajar afektif telah meningkat bila dibandingkan dengan hasil sebelum menggunakan metode permainan volsal. Banyaknya siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa atau 50% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa atau 50%.

Untuk mendapatkan gambaran peningkatan afektif yang lebih jelas, hasil tersebut dapat diilustrasikan dalam diagram berikut.



Diagraml 4.3

Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I

Dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa, pelaksanaan tindakan

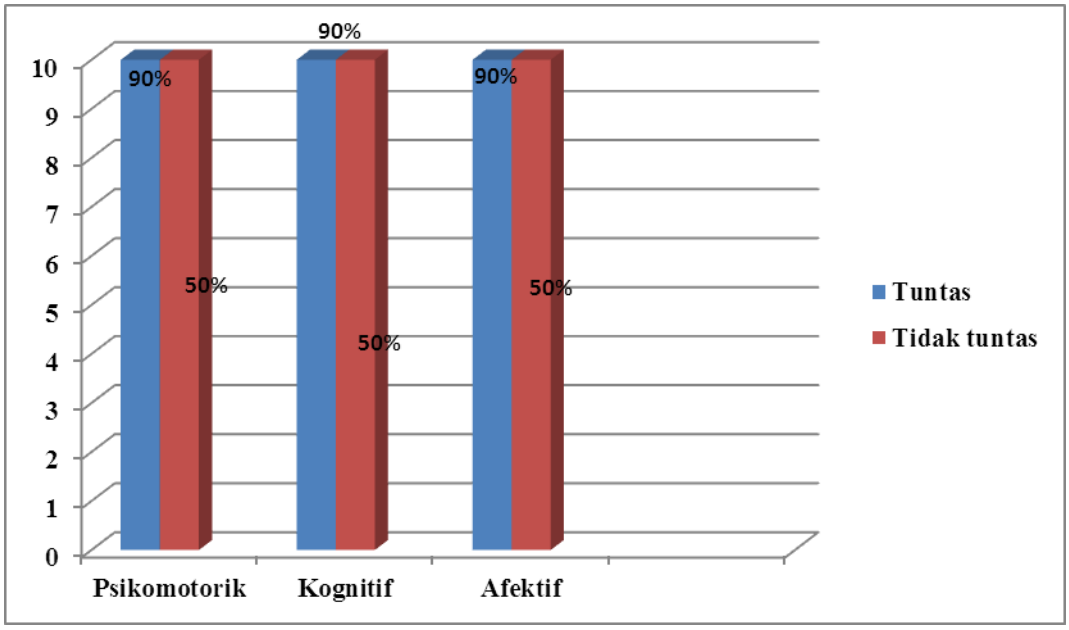
siklus I pada pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal mencapai ketuntasan belajar afektif sebesar50% atau sebanyak 10 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70. Dan siswa yang belum tuntas belajar afektif sebesar 50% atau sebanyak 10 siswa.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik, Kognitif, Afektif Siklus I

No	Kategori	Jumlah			Frekuensi		
		Psiko	Kog	Afek	Psiko	Kog	Afek
1	Tuntas	10	10	10	50%	50%	50%
2	Tidak Tuntas	10	10	10	50%	50%	50%
Jumlah		20			100%		

Berdasarkan tabel 4.4, rekapitulasi tingkat ketuntasan belajar psikomotorik, kognitif, afektif siswa meningkat bila dibandingkan dengan hasil sebelum menggunakan metode permainan volsal. Banyaknya siswa yang tuntas belajar psikomotorik sebanyak 10 siswa atau 50% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa atau 50%. Sedangkan untuk ketuntasan kognitif sebanyak 50% atau sebanyak 10 siswa yang tuntas belajar dan 50% atau 10 siswa belum tuntas. Dan untuk ketuntasan afektif 10 siswa atau sebesar 50% siswa tuntas belajar sedangkan yang belum tuntas sebesar 50% atau sebanyak 10 siswa.

Untuk mendapatkan gambaran peningkatan aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif yang lebih jelas, hasil tersebut dapat diilustrasikan dalam diagram berikut.



Diagraml 4.4

Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik,Kognitif, dan Afektif Siklus I

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, aspek-aspek yang dinilai dari pelaksanaan tindakan siklus I pada pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal yaitu aspek psikomotorik, kognitif, afektif, aspek psikomotorik mencapai 50% atau 10 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 dan 50% atau 10 siswa yang mendapatkan nilai ≤70, aspek kognitif mencapai 50% atau 10 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 dan 50% atau 10 siswa yang mendapatkan nilai ≤70, dan aspek afektif sebesar 50% atau 10 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 dan 50% atau 10 siswa yang mendapatkan nilai ≤70.

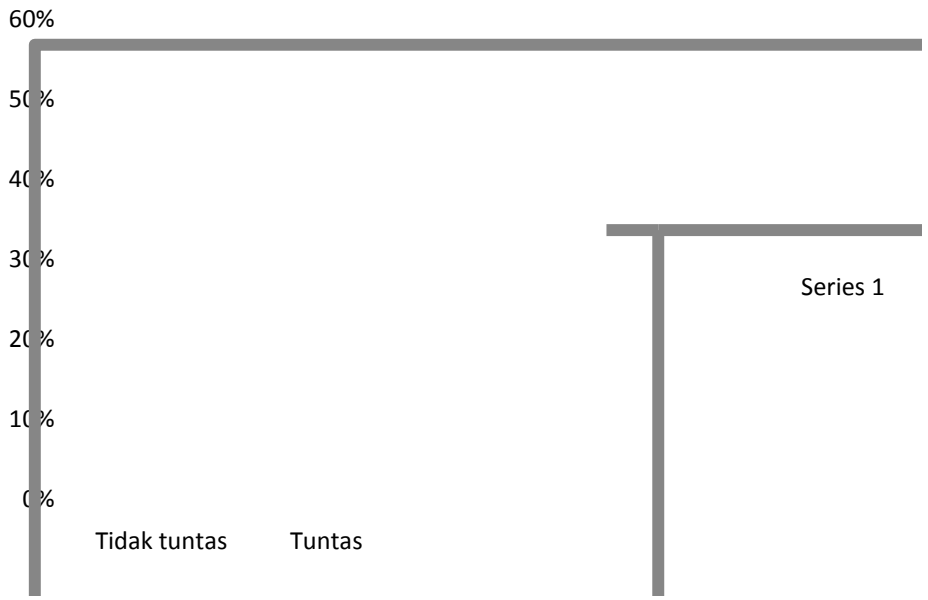
Dari tiga aspek pengambilan nilai diatas didapatkan nilai klasikal hasil belajar siswa siklus I di bawah ini

Tabel 4.5 Hasil Belajar Siklus I

No	Kategori	Jumlah	Frekuensi
1	Tuntas	10	50%
2	Tidak Tuntas	10	50%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 4.5, tingkat ketuntasan belajar meningkat bila dibandingkan dengan hasil sebelum menggunakan metode permainan volsal. Namun, tingkat ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai 85% dari keseluruhan siswa, sehingga dikatakan penelitian tindakan pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Banyaknya siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa atau 50% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa atau 50%.

Untuk mendapatkan gambaran peningkatan yang lebih jelas, hasil tersebut dapat diilustrasikan dalam diagram berikut.



Diagraml 4.5

Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, pelaksanaan tindakan siklus I pada pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 50% atau sebanyak 10 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70. Akan tetapi hal tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80% siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70.

4.1.1.4 Refleksi Siklus I

Dalam melakukan pembelajran *passing* atas melalui permainan volsal kendala yang dialami oleh peneliti antara lain sebagai berikut.

1) Penyampaian materi

   Siswa merupakan murid kelas V SD sehingga perlu adanya peragaan secara kongkret dan perlu adanya kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan *passing* atas secara langsung.dengan mempraktikkan secara langsung, diharapkan siswa dapat melakukan *passing* atas dengan teknik yang baik dan benar.

2) Perhatian siswa masih kurang

   Hal ini disebabkan siswa cenderung ingin secara instan dapat menguasai teknik *passing* atas sehingga masih mengganggap gampang penjelasan dari guru.

3) Media Bantu Pembelajaran masih kurang

   Media bantu sangat diperlukan agar pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaan.

4) Pembagian Jumlah siswa perkelompok

Pembagian jumlah siswa perkelompok sangat penting karena mempengaruhi keaktivan siswa dalam pembelajaran

5) Permainan masih kuang menarik

Permanan yang menarik dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

4.1.1.5 Revisi

Berdasarkan temuan permasalahan yang masih terdapat pada siklus I maka perlu diadakan revisi. Hal yang perlu diperbaiki pada siklus II adalah sebagai berikut :

a. Siswa harus diberikan motivasi yang lebih agar lebih percaya diri dalam mempraktikan permainan volsal.
b. Konsentrasi siswa dalam mempraktikan permainan volsal harus ditingkatkan, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran harus ditingkatkan lebih baik lagi dengan motivasi dari guru,
c. Jumlah siswa dalam satu kelompok dibuat lebih sedikit, agar siswa tidak ada yang menunggu giliran praktik,
d. Permainan dibuat lebih bervariasi lagi agar lebih menarik bagi siswa.
e. Guru dapat menambah media bantu pembelajaran, agar pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran.

4.1.1.6 Dokumentasi

Selain data-data yang dipaparkan di atas, peneliti juga menyertakan dokumentasi kegiatan pembelajaran pada siklus 1. Pembelajaran dimulai dengan

persiapan, pemanasan statis/dinamis. Kemudian guru memberikan peragaan dengan menggunakann siswa sebagai model. Selanjutnya siswa mempraktikan permainan volsal.

Lapangan volsal dibuat menjadi dua lapangan, tujuanya agar semua siswa tidak ada yang menunggu saat pembelajaran berlangsung.ukuran tiap lapangan volsal sebesar lapangan bola voli orang dewasa, Panjang 18 meter dan lebar 9 meter. Keseluruhan dokumentasi foto kegiatan disajikan pada lampiran.

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus II

4.1.2.1 Perencanaan siklus II

Berdasarkan hasil refleksi yang dilaksanakan pada siklus I, peneliti merumuskan beberapa perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II, upaya tersebut tercermin pada perbaikan RPP serta langkah-langkah pada kegiatan pembelajaran. Sehingga dibuat perencanaan pada siklus II sebagai berikut:

1. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator yang ditetapkan.
2. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku paket Penjasorkes untuk kelas Vdan alat pembelajaran yang akan digunakan.
3. Menyiapkan lembar catatan lapangan untuk mengamati kegiatan selama pembelajaran di lapangan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal.
4. Menyiapkan alat instrumen angket respon siswa mengenai proses pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal.

4.1.2.2 Pelaksanaan siklus II

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II merupakan kegiatan perbaikan dari kegiatan siklus I dan merupakan kelanjutan dari perbaikan pembelajaran.Tindakan perbaikan tersebut peneliti menggunakan permainanvolsal. Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 29 Mei 2013 di kelas V SDNegeri Cablikan kabupaten Batang. Pembelajaran berlangsung selama 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran. Siswa kelas V yang mengikuti pembelajaran adalah semua siswa kelas V SDNegeri Cablikan Kabupaten Batang tahun ajaran 2012/2013 sejumlah 20 siswa.

4.1.2.3 Hasil Tes Kemampuan *Passing* Atas Siklus II

Data hasil tes merupakan data ketuntasan belajar siswa dalam melakukan pembelajaran *passing* atas. Data nontes berupa hasil angket tanggapan siswa dan telaah jurnal untuk membantu guru merefleksi tindakan yang telah dilakukan pada siklus II. sedangkan dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data penelitian ini dan diletakkan di lampiran.

Berdasarkan analisis data hasil evaluasi siklus IIpada pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal diperoleh data sebagai berikut:

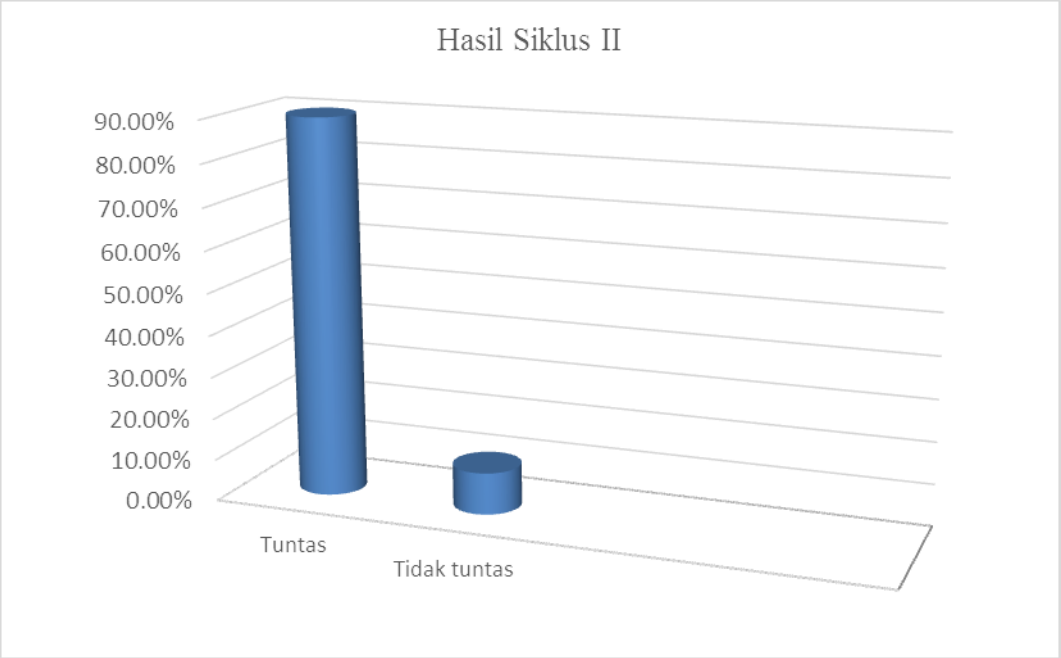
Tabel 4.6

Hasil Belajar Psikomotorik Sklus II

No	Kategori	Jumlah	Frekuensi
1	Tuntas	18	90%
2	Tidak tuntas	2	10%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 4.6, tingkat ketuntasan belajar psikomotorik pada pembelajaran siklus II meningkat bila dibandingkan dengan hasil pembelajaran pada siklus I. Banyaknya siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa atau 90% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa atau 10%.

Untuk mendapatkan gambaran peningkatan hasil belajar psikomotorik pada siklus II yang lebih jelas, hasil tersebut dapat diilustrasikan dalam diagram berikut.



4.6 Diagram

Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus II

Dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa, pelaksanaan tindakan siklus II pada pembelajaran lompat jauh melalui permainan pos patahan mencapai ketuntasan belajar psikomotorik sebesar 90% atau sebanyak 18 anak yang

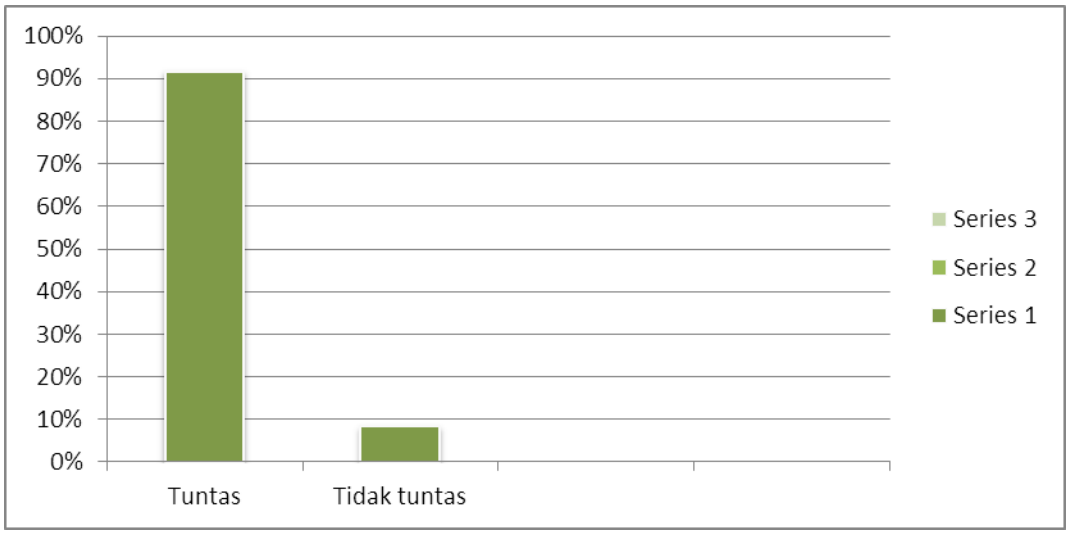
mendapatkan nilai ≥ 70. Dan siswa yang belum tuntas belajar psikomotorik sebesar 10% atau sebanyak 3 anak yang mendapatkan nilai ≤ 70.

Tabel 4.7 Hasil Belajar Kognitif Siklus II

No	Kategori	Jumlah	Frekuensi
1	Tuntas	18	90%
2	Tidak Tuntas	2	10%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 4.7, tingkat ketuntasan belajar kognitif pada pembelajaran siklus II telah meningkat bila dibandingkan dengan hasil pembelajaran pada siklus I. Banyaknya siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa atau 90% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa atau 10%.

Untuk mendapatkan gambaran peningkatan hasil belajar kognitif pada siklus II yang lebih jelas, hasil tersebut dapat diilustrasikan dalam diagram berikut.



Diagraml 4.7

Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II

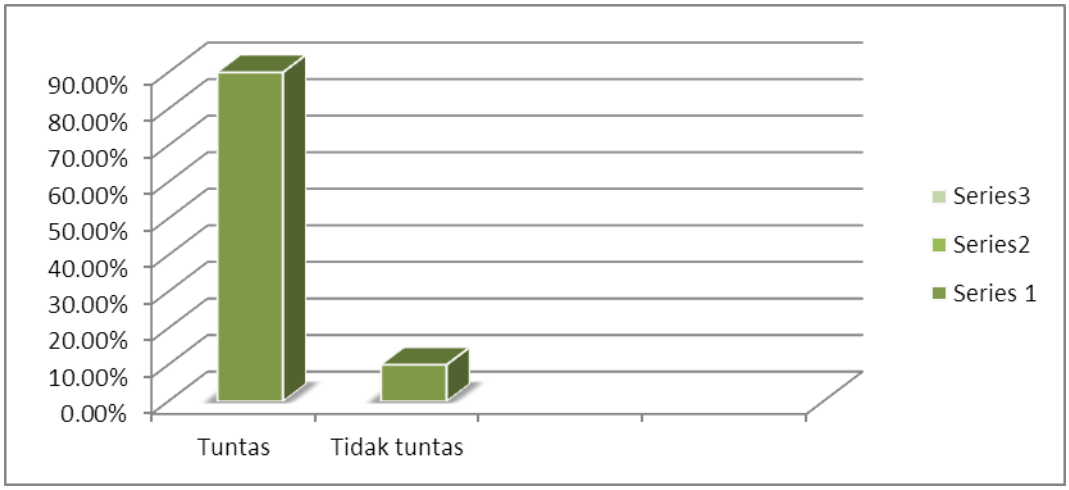
Dari diagram 4.7 di atas dapat disimpulkan bahwa, pelaksanaan tindakan siklus II pada pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal mencapai ketuntasan belajar kognitif sebesar 90% atau sebanyak 18 anak yang mendapatkan nilai ≥ 70. Dan siswa yang belum tuntas belajar kognitif sebesar 810% atau sebanyak 2 anak yang mendapatkan nilai ≤ 70.

Tabel 4.8 Hasil Belajar Afektif Siklus II

No	Kategori	Jumlah	Frekuensi
1	Tuntas	18	90%
2	Tidak Tuntas	2	10%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 4.8, tingkat ketuntasan belajar afektif pada siklus II telah meningkat bila dibandingkan dengan hasil pada siklus I. Banyaknya siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa atau 90% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa atau 10%.

Untuk mendapatkan gambaran peningkatan hasil belajar afektif pada siklus II yang lebih jelas, hasil tersebut dapat diilustrasikan dalam diagram berikut.



Diagraml 4.8

Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II

Dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa, pelaksanaan tindakan siklus II pada pembelajaran lompat jauh melalui permainan pos patahan mencapai ketuntasan belajar afektif sebesar 90% atau sebanyak 18 anak yang mendapatkan nilai ≥ 70. Dan siswa yang belum tuntas belajar afektif sebesar 10% atau sebanyak 2 anak yang mendapatkan nilai ≤ 70.

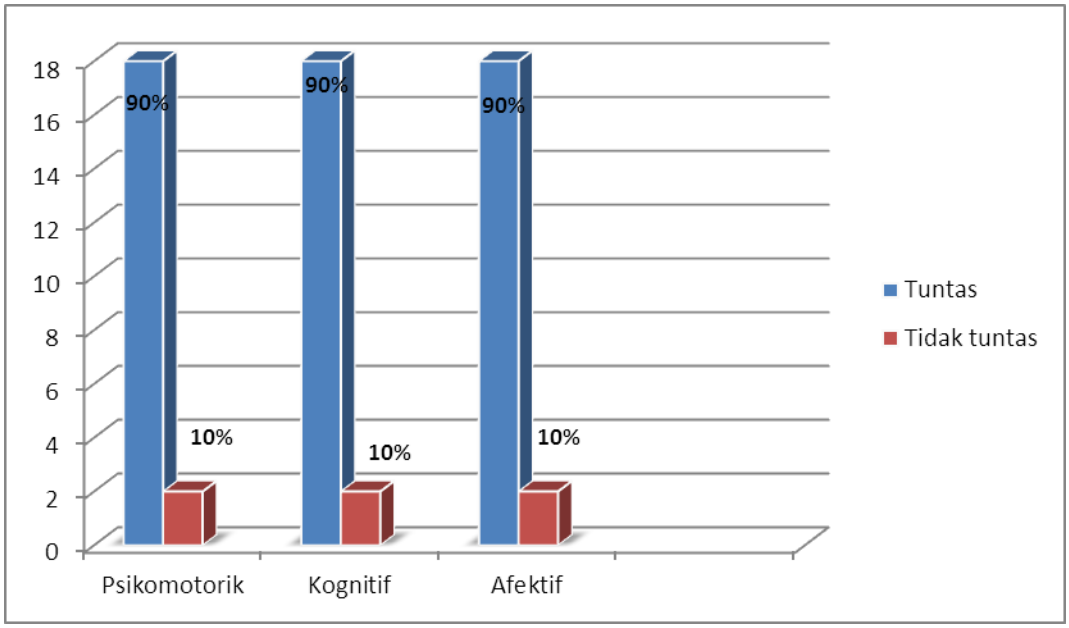
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik, Kognitif, Afektif Siklus II

No	Kategori	Jumlah			Frekuensi		
		Psiko	Kog	Afek	Psiko	Kog	Afek
1	Tuntas	18	18	18	90%	90%	90%
2	Tidak Tuntas	2	2	2	10%	10%	10%
Jumlah		20			100%		

Berdasarkan tabel 4.9, rekapitulasi tingkat ketuntasan belajar psikomotorik, kognitif, afektif siswa pada siklus II meningkat bila dibandingkan

dengan hasil pada siklus I. Banyaknya siswa yang tuntas belajar psikomotorik sebanyak 18 siswa atau 90% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa atau 10%. Sedangkan untuk ketuntasan kognitif sebanyak 90% atau sebanyak 18 siswa yang tuntas belajar dan 10% atau 2 siswa belum tuntas. Dan untuk ketuntasan afektif 18 siswa atau sebesar 90% siswa tuntas belajar sedangkan yang belum tuntas sebesar 10% atau sebanyak 2 siswa.

Untuk mendapatkan gambaran peningkatan aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif yang lebih jelas pada siklus II, hasil tersebut dapat diilustrasikan dalam diagram berikut.



Diagraml 4.9

Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik,Kognitif, dan Afektif Siklus II

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, aspek-aspek yang dinilai dari pelaksanaan tindakan siklus II pada pembelajaran lompat jauh melalui permainan pos patahan yaitu aspek psikomotorik, kognitif, afektif. Aspek psikomotorik

mencapai 87,50% atau 21 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 dan 10% atau 2 siswa yang mendapatkan nilai ≤ 70, aspek kognitif mencapai 90% atau 18 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70, dan aspek afektif sebesar 90% atau 18 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 dan 10% atau 3 siswa yang mendapatkan nilai ≤ 70.

Dari tiga aspek pengambilan nilai diatas didapatkan nilai klasikal hasil belajar siswa siklus I sebagai berikut.

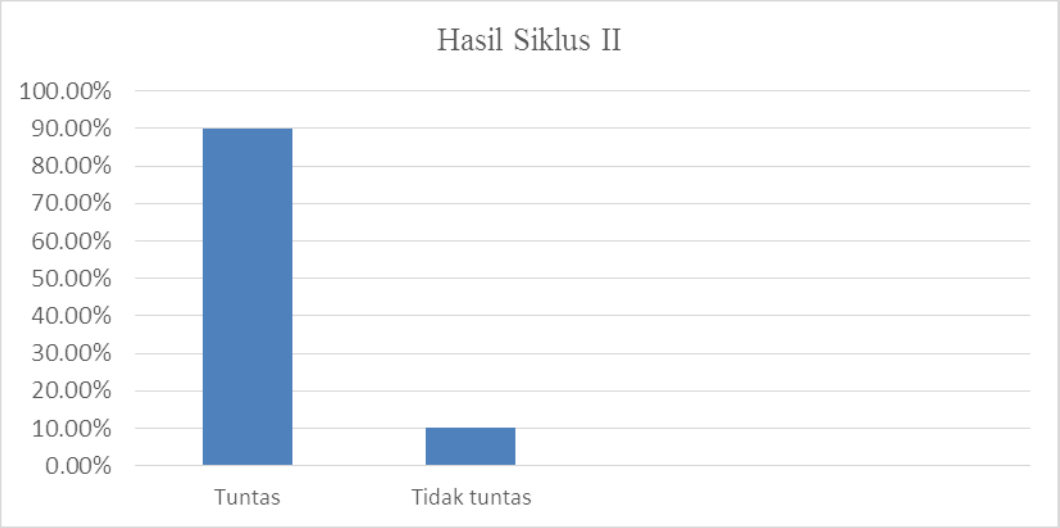
Tabel 4.10

Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Kategori	Jumlah	Frekuensi
1	Tuntas	18	90%
2	Tidak tuntas	2	10%
Jumlah		20	100%

Berdasakan tabel 4.10, banyaknya siswa yang tuntas belajar sebanyak 22 siswa atau sebesar 90%. Siswa yang tidak tuntas hanya 2 siswa atau 10%. Hal ini tidak terlepas dari hasil perbaikan siklus I. Siswa benar-benar sudah memahami apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran siklus I sehingga siswa terbiasa dengan permainan yang dilakukan, mengetahui apa tugas-tugas yang harus dilakukan, sehingga hasil belajarnya lebih baik. Selain itu, upaya guru dalam mencermati satu per satu proses latihan siswa menjadi nilai tambah bagi perkembangan kemampuan *passing* atas siswa. Siswa menjadi mahir dalam melakukan teknik *passing* atas dengan baik dan benar.

Hasil siklus II tersebut dapat diperjelas pada diagram berikut.



4.10 Diagram

Hasil Belajar Siklus II

4.1.2.4 Refleksi Siklus II

Pada siklus II ini, guru melakukan refleksi terhadap tindakan yang dilaksanakan pada siklus II. Kendala yang dialami pada siklus I dinanalisis dan diperbaiki pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3

Kendala Siklus I dan Alternatif Solusi Yang Diberikan Pada Siklus II

Kendala	Solusi Alternatif
Penyampaian Materi	Penyampain materi dilakukan dengan peragaan yang jelas
Perhatian Siswa	Teman sejawat sebagai pemberi masukan dan evaluasi dengan konfirmasi dari guru
Media Bantu Pembelajaran	Media Bantu pembelajaran diberikan agar pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran

Jumlah Siswa	Pembagian jumlah siswa perkelompok disesuaikan dengan jumlah siswa perkelas dan permainan yang diajarakan
Permainan	Permainan dibuat lebih menarik dan bervariatif

Secara keseluruhan, kegiatan yang dilakukan pada siklus II sudah baik dan mencapai target yang diharapkan. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran*passing* atas dapat meningkat dengan penerapan permainan volsal.

Pada penelitian tindakan kelas ini hanya berhenti pada siklus II, karena hasil belajar siswa siklus II sudah mengalami peningkatan yang signifikan.Untuk kelemahan-kelemahan pada siklus II tidak begitu tampak, semua indikator yang dilakukan siswa dilaksanakan dengan baik. Selanjutnya, hasil pengumpulan data, hasil pengamatan Siklus I sampai Siklus II dijadikan dasar pembuatan laporan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

4.1.2.5 Revisi

Berdasarkan uraian data tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik karena sudah mencapai target indikator. Pencapaian hasil belajar yang berupa nilai pada pembelajaran *passing* atas juga sudah mencapai target yang ditetapkan yaitu secara klasikal sebesar 80% siswa mendapatkan nilai ≥ 70 .

Berdasarkanhasil penelitian tersebut, indikator keberhasilan hasil belajar siswa melalui permainan volsal telah tercapai memenuhi target, oleh sebab itu penelitian tersebut dihentikan.

4.1.2.6 Dokumentasi

Selain data-data yang dipaparkan di atas, peneliti juga menyertakan dokumentasi kegiatan pembelajaran pada siklus 2. Pembelajaran dimulai dengan persiapan, pemanasan statis/dinamis, pemanasan melalui permainan bola sambung dan estafet bola. Kemudian guru memberikan peragaan dengan menggunakan siswa sebagai model. Guru benar-benar mencermati dan melatih siswa melakukan teknik *passing* atas dengan benar. Pembelajaran dilakukan secara bersamaan dan dibagi menjadi 4 kelompok. Lapangan volsal dibuat menjadi dua lapangan, tujuanya agar semua siswa tidak ada yang menunggu saat pembelajaran berlangsung. ukuran tiap lapangan volsal sebesar lapangan bola voli orang dewasa, Panjang 18 meter dan lebar 9 meter.

Peningkatan rata-rata nilai yang diperoleh siswa dari siklus satu sampai siklus kedua juga disajikan dalam diagram berikut:

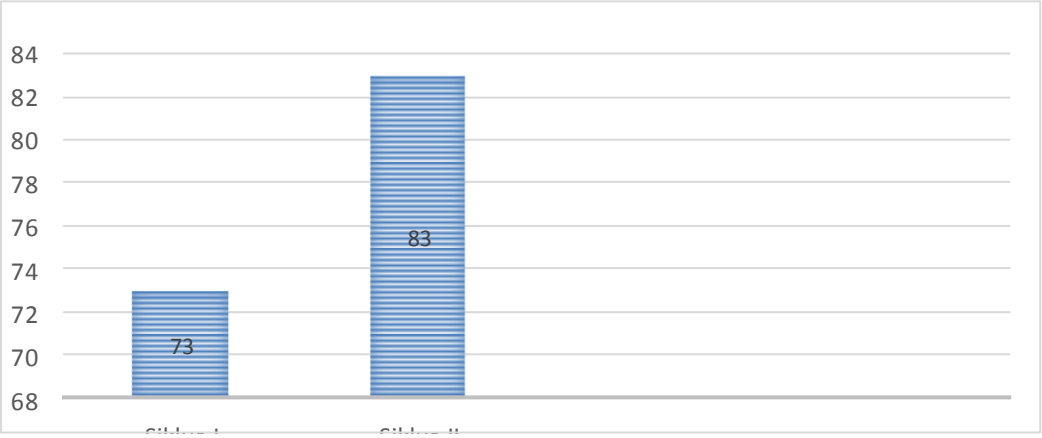


Diagram 4.11 Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar psikomotorik siswa dari siklus I sampai siklus II juga disajikan dalam diagram berikut:

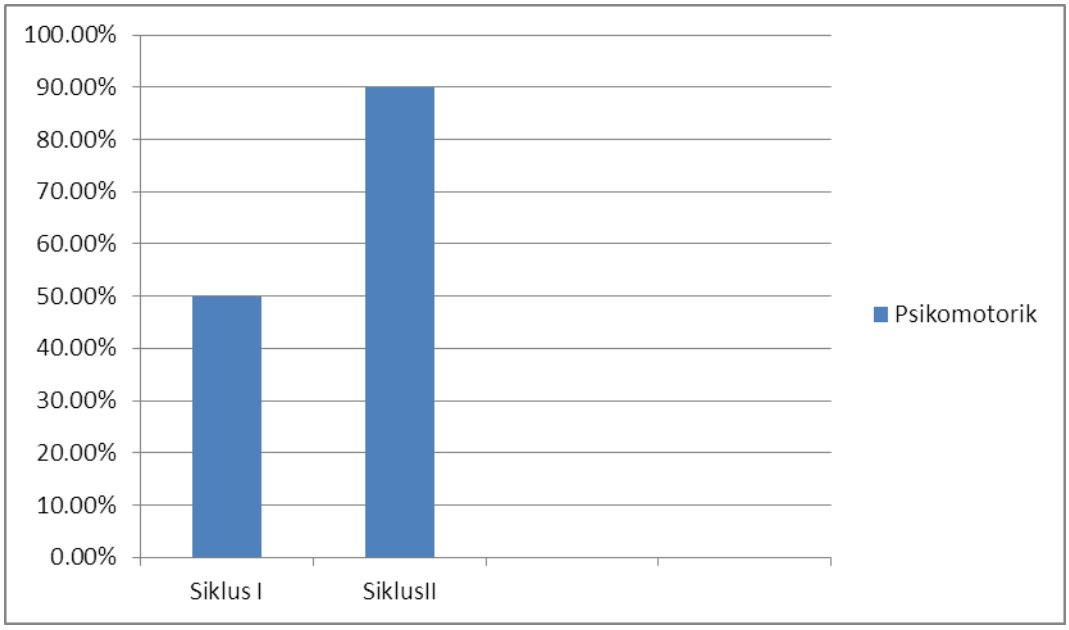


Diagram 4.12 Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik

Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa dari siklus I sampai siklus II juga disajikan dalam diagram berikut:

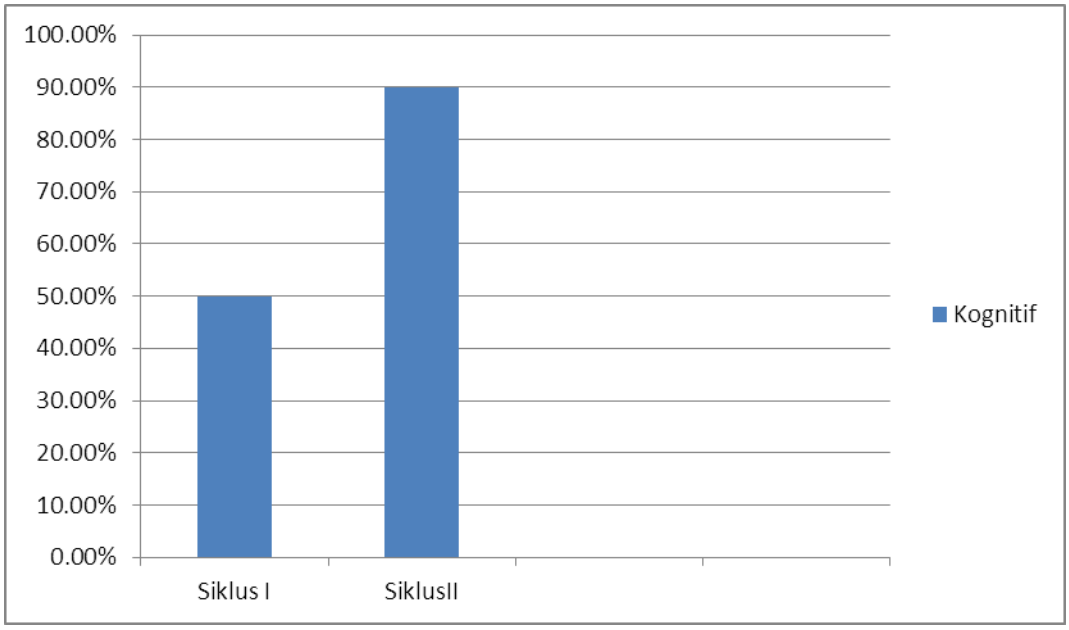


Diagram 4.13 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar afektif siswa dari siklus I sampai siklus II juga disajikan dalam diagram berikut:

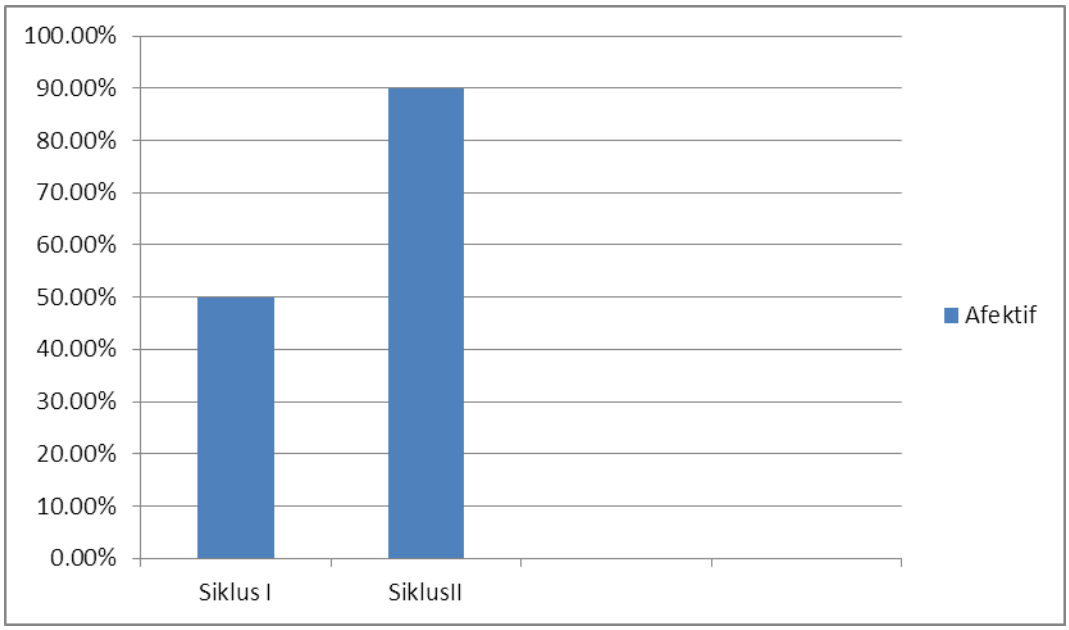


Diagram 4.14 Peningkatan Hasil Belajar Afektif

Rekapitulasi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar psikomotorik, kognitif, dan afektif siswa dari siklus I sampai siklus II juga disajikan dalam diagram berikut:

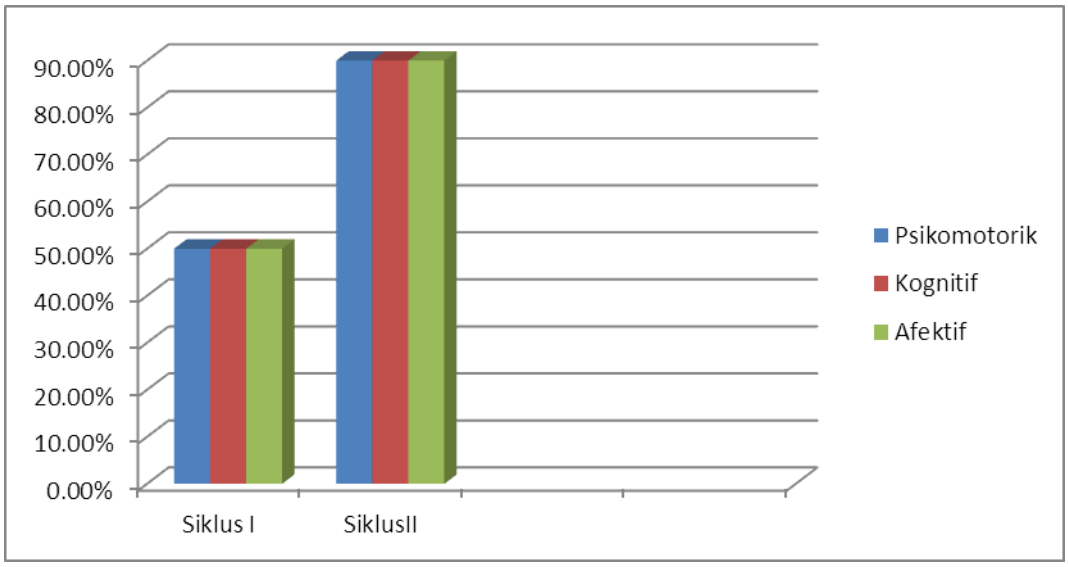


Diagram 4.15 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik, Kognitif, dan Afektif

Peningkatan persentase ketuntasan klasikal siswa dari siklus I sampai siklus II juga disajikan dalam diagram berikut:

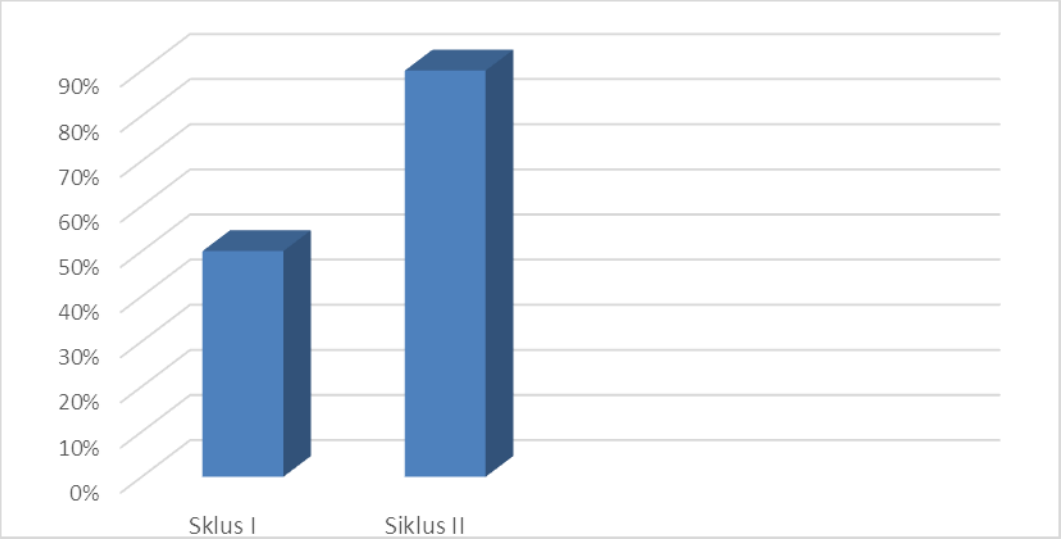
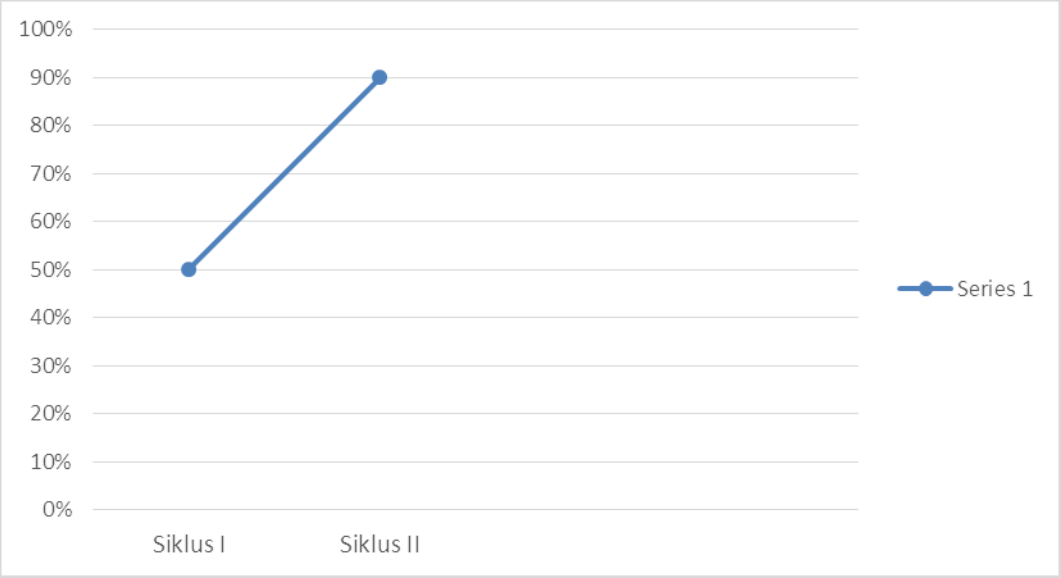


Diagram 4.16 Peningkatan Presentase Ketuntasan Klasikal



Grafik 4.1 Peningkatan Presentase Ketuntasan Klasikal

4.2 Pembahasan

Berdasarkanhasilanalisis data, diketahui bahwa sebelum diterapkanya permainan volsal pada siswa kelas V belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Hanya 50%siswa yang mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Hal ini dikarenakan banyak siswa belum menguasai teknik *passing* atas dan siswa belum mendapatkan pembelajaran mengenai materi *passing* atas melalui perminanvolsal, guru hanya ingin menjajaki seberapa jauh modal yang dimiliki oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran olahraga pada*passing* atas . Dalam penelitian ini, guru memilih untuk menerapkan permainan volsal untuk meningkatkan hasil belajar*passing* atas.

Pada siklus I, guru menerapkan pembelajaran *passing* atas melalui permainan volsal. Permainan volsal merupakan metode mengajar dengan memberikan pendekatan pembelajaran melalui permainan. Pembelajaranmelalui permainan ini akan menghasilkan hasil pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan permainan akan menghasilkan kemampuan yang sesuai dengan karakteristik materi*passing* atas. Kemampuan yang dihasilkan melalui pendekatan permainan volsal akan berbeda dengan kemampuan yang dihasilkan dengan metode monoton. Pembelajaran yang bervariasi dapat menggairahkan belajar anak didik, pada suatu kondisi tertentu anak didik akan merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton, disebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

Hasil tes pada siklus Imenunjukkan persentase yang lebih baik dibandingkan persentase ketuntasan hasil belajar sebelum diterapkanya

pembelajaran melalui permaian volsal dengan 10 siswa atau 50% siswa yang tuntas dan 10 siswa atau 50% yang belum tuntas hal tersebut dikarenakan antusias siswa terhadap pembelajaran sebelum menggunakan permainan volsal yang diberikan masih kurang. Pada siklus I, dengan diterapkanya pembelajaran melalui permainan volsal siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat mencapai 18 siswa atau 90%, meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran *passing* atas dikarenakan siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Walaupun menunjukkan peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu 80% dari keseluruhan siswa, terbukti masih terdapat 10 atau 50% siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar.

Belum tercapainya indikator yang diharapkan yang terbukti masih terdapat 50% siswa belum tuntas belajar disebabkan karena permainan yang kurang bervariasi, penggunaan media bantu pembelajaran yang masih sedikit yang menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, dan terlalu banyaknya jumlah siswa dalam satu kelompok yang menyebabkan siswa terlalu banyak diam dalam menunggu giliran mempraktikan gerakan *passing* atas sehingga pembelajaran kurang efektif dan hasil belajar belum mencapai indikator yang diharapkan.

Berdasarkan hasil siklus I tersebut, perbaikan yang dilakukan pada siklus II adalah pembelajaran *passing* atas melalui permaianan volsal yaitu *pertama* pembagian jumlah siswa yang lebih sedikit dalam setiap kelompok. Dengan pembagian jumlah siswa yang lebih sedikit disetiap kelompok,maka siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran*passing* atas.*Kedua* penambahan media bantu

pembelajaran sehingga lebih menarik bagi siswa. *Ketiga*memberikan permainan yang lebih bervariasi dan menarik bagi siswa sehingga siswa lebih antusias dalam mengikut pembelajaran*passing* atas.

Pada siklus II tersebut, hasil belajar siswalebihbaikdaripada hasil belajar pada siklus I. Sebanyak 18 siswaatau 90% siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Halinidikarenakanperubahanpermainan yang lebihmenarik, yaituberupapenambahan media bantú pembelajaranberupabola spons sehinggasiswalebihtertarikuntukmengikutipembelajaran. Guru juga mengevaluasipembagianjumlahsiswadalamtiapkelompok, yang sebelumnya pada siklus I jumlah siswa dalam tiap kelompok masih terlalu banyak sehingga masih terdapat sebagian siswa yang diam dalam menunggu giliran mempraktikan gerakan*passing*. atas dalam siklus II guru membagi jumlah siswa dalam tiap kelompok menjadi lebih sedikit, sehingga pembelajaran lebih efektif karena siswa lebih banyak bergerak dan tidak ada yang menunggu giliran mempraktikan gerakan*passing* atas. Selain hal tersebut penambahan permainan yang bervariasi juga sangat membantu tercapainya hasil belajar yang diharapkan, terbukti dengan siswa antusias, semangat, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. dan yang terakhir adanya evaluasi antara guru dan siswa secara individu sehingga membantu aktivitassiswauntuk memahami lebih baik apa yang harus diperbaiki dalam pembelajaran *passing* atas yang telah dia lakukan. Sehingga terbukti setelah dilaksanakanya siklus II terdapat 2 siswa atau sebesar 10% siswa yang masih belum mencapai ketuntasan belajar dibandingakan dengan siklus I yaitu 10 atau 50% siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar..

Ditinjau dari pengaruh permainan volsal, siswaterlihatlebihaktif dan antusiasdalammengikutipembelajaran. Hal ini dikarenakan, lebih bervariatifnya permainan dan media bantu pembelajaran yang diberikan. Sehingga siswa lebih semangat dalam pembelajaran*passing* atas.

Dengan telah tercapainya indikator yang diinginkan yaitu 90% siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70dari target indikator yang ditetapkan sebesar 80% maka peneliti menetapkan penelitian berakhir sampai siklus II.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap hasil belajar siswa pada *passing* atas melalui permainan volsal di kelas V SD Negeri Cablikan Kabupaten Batang dan pembahasan yang disajikan pada bab IV dapat ditarik simpulan bahwa permainan volsal dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukan dengan perolehan data hasil belajar siswa pada siklus I dengan nilai terendah 50, nilai tertinggi 92, rata-rata nilai 73 dengan kategori sedang, dan ketuntasan klasikal sebesar 50%. Pada pelaksanaan siklus II diperoleh data dengan nilai terendah 67, nilai tertinggi 92, rata-rata nilai 83 dengan kategori baik, dan ketuntasan klasikal sebesar 90%. Hasil belajar *passing* atas siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya ketuntasan klasikal mencapai 80% dengan KKM Penjasorkes di kelas V SD Negeri Cablikan Kabupaten Batang tahun ajaran 2012/2013 adalah 70.

Dengan demikian maka *hipotesis tindakan* bahwa pembelajaran melalui permainan volsal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar *passing* atas di kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang telah terbukti kebenarannya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka rekomendasi yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut :

5.2.1 Bagi Guru Penjas

Sebaiknya penggunaan model permainan volsal digunakan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran *passing* atas permainan bola voli sebab penggunaan model permainan volsal terbukti mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, dapat meningkatkan aktivitas siswa, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta dapat meningkatkan kinerja guru dalam kegiatan belajar mengajar.

5.2.2 Bagi siswa

Dengan penggunaan model permainan volsal aktifitas pembelajaran dapat berlangsung dengan efisien dan efektif.

5.2.3 Bagi Lembaga Pendidikan

Laporan ini dapat dijadikan bahan diskusi dalam kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG), serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam mengambil kebijakan.

DAFTAR PUSTAKA.

Adang Suherman, 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Depdiknas

Arikunto, Suharsimi. dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Awwaludin, dkk. *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

Depdiknas. 2003. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Depdiknas.2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah dasar Kurikulum 2004*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Khomsin, 2003.*Atletik 2*. Semarang: Unnes Press.

Krisyanto, Agus, M.Pd, Dr (2010). *Penellitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani dan Kepelatihan Olahraga*. Surakarta : Percetakan Universitas Sebelas Maret.

Mahmud, H. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: CV Pustaka Setia.

Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD.* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang press.

Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD.* Jakarta: Depdiknas.

Sahadi Anwarudin, 2011 *Berlatih Olahraga Permainan Bola Besar*. PT Wadah Ilmu..

Soemitro. *1992. Permainan kecil.*Jakarta : Depdikbud.

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Sugandi, Achmad. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.

Tri Anni, Catharina. 2007. *Psikologi Belajar.* Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.

Uno, Hamzah B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Formulir Usulan Topik Skripsi
FM-1-AKD-24/rev.00
UNIVASERISTAS NEGERI SEMARANG

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

Nama	:	KUSWANTONO
NIM	:	6101911124
Jurusan	:	Jasmani Kes. & Rekreasi
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik	:	PENELITIAN TINDAKAN KELAS MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING ATAS BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN VOLSAL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI CABLIKAN KECAMATAN REBAN KABUPATEN BATANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Semarang, 15 Mei 2013
Yang mengajukan,

KUSWANTONO
NIM. 6101911124

Menyetujui
Ketua Jurusan

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 196109031988031002

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor :

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

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)

Memperhatikan : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Januari 1970

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Agus Pujianto, S.Pd.,M.Pd.
   NIP : 197302022006041001
   Pangkat/Golongan : III/b - Penata Muda Tk. I
   Jabatan Akademik : Asisten Ahli
   Sebagai Pembimbing I

2. Nama : dr. Hasty Widyastari
   NIP : 197810202005012001
   Pangkat/Golongan : III/b - Penata Muda Tk. I
   Jabatan Akademik : Tenaga Pengajar
   Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : KUSWANTONO
NIM : 6101911124
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : PENELITIAN TINDAKAN KELAS MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING ATAS BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN VOLSAL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI CABLIKAN KECAMATAN REBAN KABUPATEN BATANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 27 Mei 2013
DEKAN

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

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

6101911124

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508007
Laman: http://fik.unnes.ac.id, surel: fik_unnes@telkom.net

No. : 1885 / UN.37.1.6/PP/2013
Lamp : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD N Cablikan
di SD N Cablikan

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

Nama	: KUSWANTONO
NIM	: 6101911124
Prodi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik	: PENELITIAN TINDAKAN KELAS MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING ATAS BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN VOLSAL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI CABLIKAN KECAMATAN REBAN KABUPATEN BATANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 22 Mei 2013
Dekan,

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

6101911124

...:: FM-05-AKD-24/Rev. 00 ::...

Lampiran 2

PEMERINTAH KABUPATEN BATANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPTD KECAMATAN REBAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CABLIKAN
Alamat : Ds. Cablikan - Kec. Reban Kab. Batang ✉ 51273

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **BAMBANG SUKACA, S.Pd.**
NIP.	: 196202171982011003
Pangkat/Gol. Ruang	: Pembina/IV.a
Jabatan	: Kepala SD Negeri Cablikan
Unit Kerja	: SD Negeri Cablikan UPTD Kecamatan Reban

Menerangkan bahwa :

Nama	: **KUSWANTONO**
NIM	: 6101911124
Prodi	: PKG, PJKR S1

Telah mengadakan penelitian di SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang pada tanggal 22 Mei 2013 dengan judul :

"MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING ATAS BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN VOLSAL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI CABLIKAN KECAMATAN REBAN KABUPATEN BATANG 2012/2013"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cablikan, 20 Mei 2013

Kepala Sekolah
SD Negeri Cablikan

PEMERINTAH KABUPATEN BATANG DISDIKPORA UPTD SD NEGERI CABLIKAN KECAMATAN REBAN

Bambang Sukaca, S.Pd
NIP. 196202171982011003

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SD Negeri Cablikan

Kelas/Semester : V/II

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (1 Pertemuan)

---

1. Standar Kompetensi

1.1 Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai – nilai yang terkandung didalamnya.

2. Kompetensi Dasar

2.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar passing atas yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran, disiplin dan percaya diri.

3. Indikator

3.1 Mempraktikkan gerak dasar sikap awal passing atas

3.2 Mempraktikan gerak dasar sikap saat perkenaan bola passing atas

3.3 Mempraktikan gerak dasar sikap akhir passing atas.

3.4 Melakukan passing atas kedalam permainan volsal.

4. Tujuan Pembelajaran

4.1 Siswa dapat melakukan gerakan sikap awal passing atas

4.2 Siswa dapat melakukan gerakan sikap saat perkenaan bola passing atas

4.3 Siswa dapat melakukan gerakan sikap akhir passing atas

4.4 Siswa dapat melakukan teknik passing atas dalam permainan volsal.

5. Materi Pembelajaran

Passing atas bola voli

6. Metode Pembelajaran

Ceramah

Demonstrasi

Tanya Jawab

Diskusi

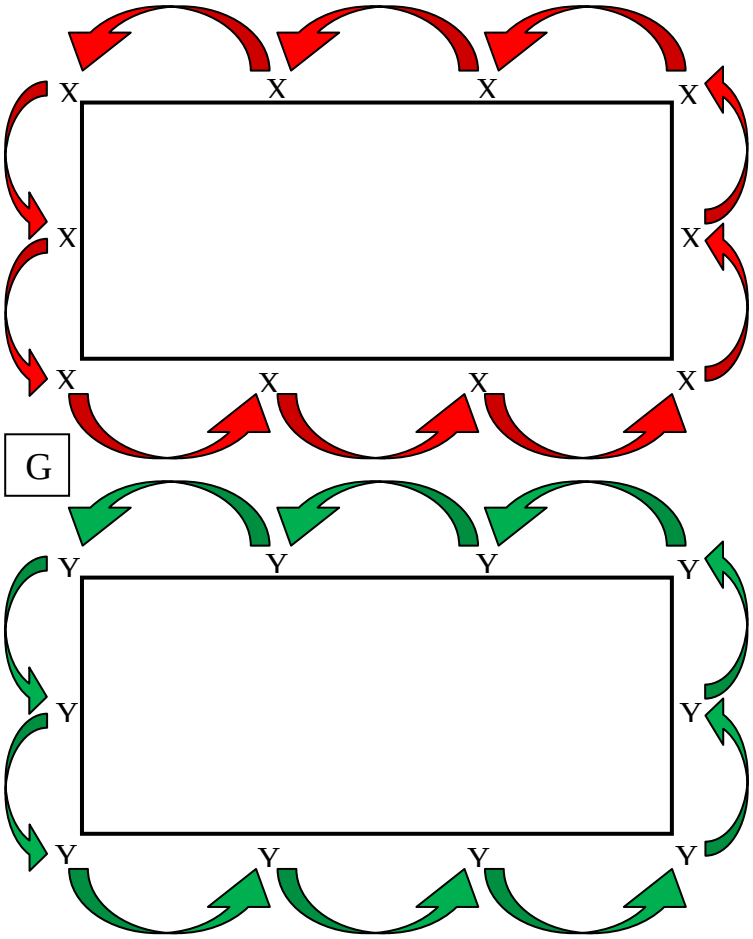
Penugasan

Observasi

7. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-	**Tahap Pembelajaran**	**Waktu**
1.	**1. Kegiatan Pendahuluan** 1.1 Guru menyiapkan lapangan yang akan digunakan. 1.2 Guru menyiapkan siswa untuk berbaris 1.3 Berhitung 1.4 Guru membuka pelajaran, memimpin doa, mengadakan presensi kehadiran siswa 1.5 Guru memberi acuan kepada peserta didik dengan cara menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. 1.6 Guru memberikan motivasi dengan cara menginformasikan kegunaan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari – hari. 1.7 Guru bersama – sama dengan peserta didik melakukan	15 Menit

	pemanasan statis dan dinamis terlebih dahulu. 1.8 Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan cara mengingatkan kembali materi pembelajaran tentang berbagai gerakan/tekik dasar passing atas 1.9 Pemanasan melalui permainan bola sambung dan estafet bola.	10 Mnit
	2. Kegiatan inti Permainan Voli Sasaran Lempar. Peraturan permainan : 2.1 Permainan I Siswa dibagi menjadi dua kelompok yang di tempatkan pada dua lapangan, Lapangan A dan lapangan B. Tiap siswa berdiri digaris lapangan sesuai urutan nomor yang sudah ditentukan mengelilingi lapangan seperti persiapan lari estafet, Jika persiapan sudah selesai guru memberi tanda bahwa permainan dimulai. Siswa yang berada di urutan nomor satu melempar bola ke temanya yang berada di ururtan nomor dua denga kedua	60 Menit

	tanganseperti halnya melakukan passing atas,dan yang berada diurutan nomor dua menangkap bola menggunakan kedua tangan, setelah menangkap bola nomor dua lalu melempar kembali ke nomor tiga dan seterusnya sampai ke nomor terakhir yaitu nomor sepuluh. Setelah bola sampai di urutan nomor sepuluh lalu nomor sepuluh berpindah tempat ke nomor satu dengan cara lari, siswa nomor satu lari kenomordua sterusnya sampai perpindahan tempat nomor satu kembali lagi pada posisi nomor satu. Pemenangnya adalah kelompok yang tercepat melakuakan perpindahan tempat sambil lempar tangkap bola. Contoh gambar :  	

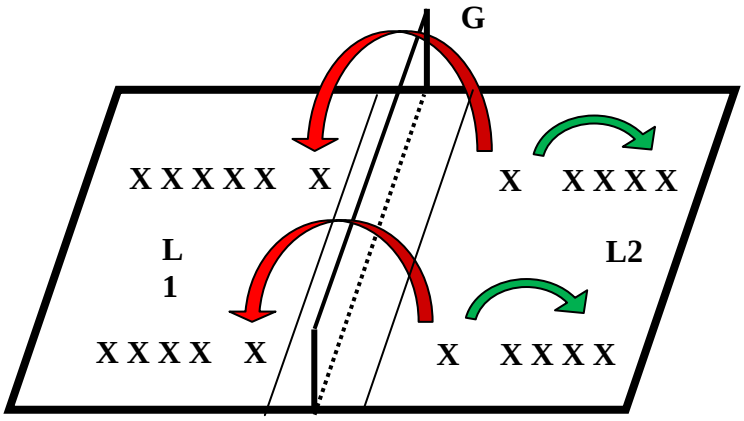
	Keterangan : G : Guru X : Regu I Y : Regu II : Arah lemparan bola	
	3.2 Permainan II Peraturan dalam bermain : 3.2.1 Siswa dibagi menjadi 4 kelompok 3.2.2 2 kelompok ditempatkan di lapangan 1 dan kelompok lainnya berada di lapangan 2 3.2.3 Masing - masing kelompok dibariskan berbanjar menghadap net voli dengan jarak lemparan 2 meter dari net voli. 3.2.4 Kelompok 1 dan 2 diberi masing - masing 1 bola pada siswa paling depan. 3.2.5 Setelah diberi aba - aba siswa yang memegang bola langsung menimang bola keatas satu kali lalu langsung melempar bola melewati net dengan kedua tangan dari atas kepala dengan cara mendoronsg bola seperti melakukan passing atas. 3.2.6 Setelah melempar bola siswa langsung berlari kearah barisan paling belakang.	

3.2.7 Kelompok yang berada di lapangan 2 menangkap bola lalu langsung menimang bola dan melemparkan bola tersebut melewati net seperti melakukan passing atas kembali dan setelah melempar berlari kearah barisan paling belakang.

3.2.8 Berulang seterusnya sampai siswa paling terakhir.

3.2.9 Kelompok yang paling cepat menyelesaikan sebagai pemenangnya.

Contoh Gambar :



Keterangan :

: Arah lemparan bola

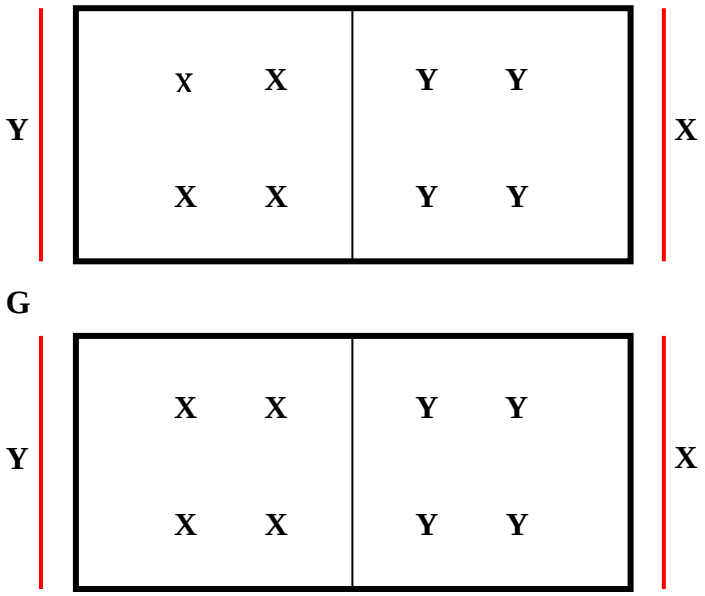
G : Guru X : Siswa

L1 :lapangan 1 **L2** : lapangan 2

: Arah lari setelah melempar bola

3.3 Permainan III

	Aturan permainan : 3.3.1 Siswa di bagi menjadi empat kelompok, yang berada di dua lapangan A dan lapangan B. Tiap kelompok menempatkan diri pada posisi yang sudah di tentukan, Guru mengundi regu mana yang memegang atau memainkan bola terlebih dahulu. 3.3.2 Tugas setiap kelompok adalah memasukkan bola ke teman sendiri yang terletak dibelakang garis larangan dengan jarak lemparan dua meter. Siswa yang berhasil memasukan bola bergantian menjadi gawang. Bola dapat dimainkan hanya dengan kedua tangan seperti halnya bermain bola voli passing atas, membawa bola tidak boleh lebih dari tiga langkah dan harus saling mengoper bola. Baik lawan maupun yang mempertahankan tidak boleh melewati garis larangan. 3.3.3 Jika persiapan telah selesai, guru dapat memberikan tanda bahwa permainan telah di mulai. Lama bermain dapat disesuaikan dengan kebutuhan. 3.3.4 Pemenangnya adalah regu yang paling banyak memasukkan bola ke teman sendiri dengan cara bola di tangkap dengan kedua tangan.	

	Contoh Gambar :  Keterangan: G : Guru X : Regu I Y : Regu II : Jarak Lemparan	
	3. Kegiatan Akhir 4.1 Guru meminta siswa untuk melakukan pendinginan. 4.2 Guru meminta siswa untuk melakukan pendinginan. 4.3 Guru membimbing peserta didik mengevaluasi teknik dasar passing atas. 4.4 Guru meminta perwakilan dari masing – masing kelompok untuk menjelaskan materi passing atas yang sudah dipraktikkan tadi. 4.5 Guru memberi penguatan terhadap hasil evaluasi oleh	10 Menit

	peserta didik. 4.6 Guru menutup pembelajaran. 4.7 Berbaris, berdoa, dan siswa dibubrkan.	

8. Alat dan Sumber Belajar

- Buku Penjasorkes SD Kelas V
- Alat-alat praktik: lapangan, tali, pluit, tiang, bola plastik, bola voli,net, dan alat tulis menulis.

9. Penilaian

- Jenis Penilaian : Tes Praktik
- Bentuk Instrumen :
- Instrumen Tes Praktik :

Indikator	Contoh Instrumen
Melakukan permainan volsal secara berkelompok	-Lakukan koordinasi dengan kelompok. -Peragaan teknik sikap awalan, saat perkenaan, sikap akhir sesuai dengan gerakan passing atas. -Peragaan kerjasama antar peserta didik dalam satu kelompok. -Menggunakan trik atau cara yang kreatif dalam persaingan permainan volsa.

Batang, 22 Mei 2013

Mengetahui :
Kepala Sekolah

Guru Mapel Penjasorkes

Bambang Sukaca, S.Pd
NIP :196202171982011003

Kuswantono
NIM :6101911124

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SD Negeri Cablikan

Kelas/Semester : V/II

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (1 Pertemuan)

---

10. Standar Kompetensi

10.1 Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai – nilai yang terkandung didalamnya.

11. Kompetensi Dasar

11.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar passing atas yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran, disiplin dan percaya diri.

12. Indikator

12.1 Mempraktikkan gerak dasar sikap awal passing atas

12.2 Mempraktikan gerak dasar sikap saat perkenaan bola passing atas

12.3 Mempraktikan gerak dasar sikap akhir passing atas.

12.4 Melakukan passing atas kedalam permainan volsal.

13. Tujuan Pembelajaran

13.1 Siswa dapat melakukan gerakan sikap awal passing atas

13.2 Siswa dapat melakukan gerakan sikap saat perkenaan bola passing

13.3 Siswa dapat melakukan gerakan sikap akhir passing ata**s**

13.4 Siswa dapat melakukan teknik passing atas dalam permainan volsal

14. Materi Pembelajaran

Passing atas bola voli

15. Metode Pembelajaran

Ceramah

Demonstrasi

Tanya Jawab

Diskusi

Penugasan

Observasi

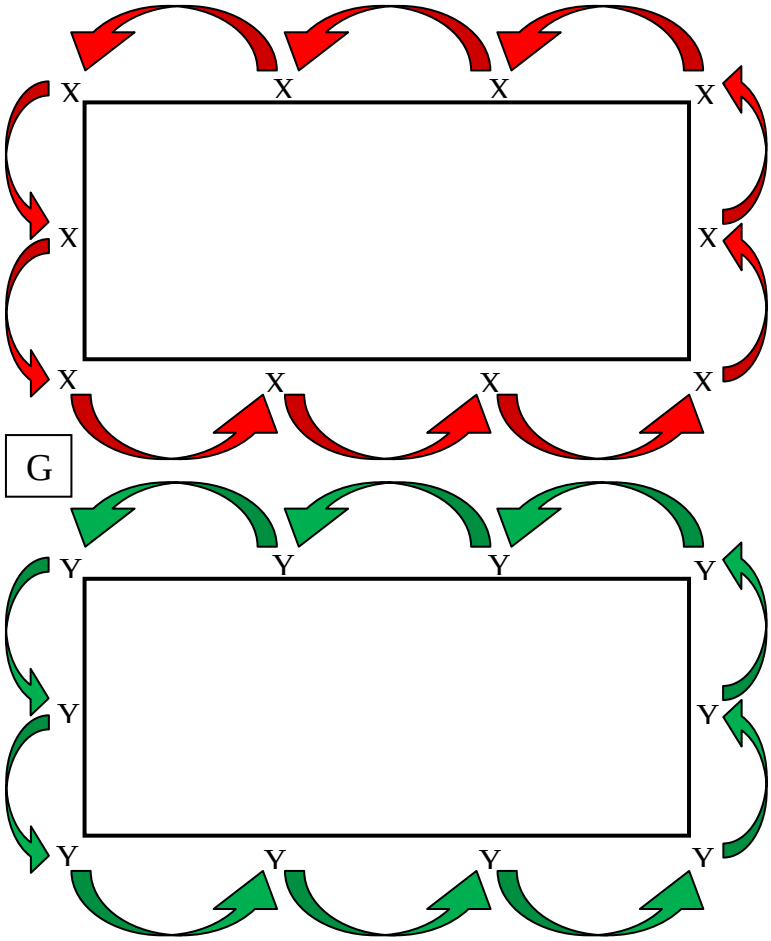
16. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-	Tahap Pembelajaran	Waktu
2.	**4. Kegiatan Pendahuluan** 1.10 Guru menyiapkan lapangan yang akan digunakan. 1.11 Guru menyiapkan siswa untuk berbaris 1.12 Berhitung 1.13 Guru membuka pelajaran, memimpin doa, mengadakan presensi kehadiran siswa 1.14 Guru memberi acuan kepada peserta didik dengan cara menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. 1.15 Guru memberikan motivasi dengan cara menginformasikan kegunaan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari – hari. 1.16 Guru bersama – sama dengan peserta didik melakukan pemanasan statis dan dinamis terlebih dahulu.	15 Menit

	1.17 Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan cara mengingatkan kembali materi pembelajaran tentang berbagai gerakan/tekik dasar passing atas 1.18 Pemanasan melalui permainan bola sambung dan estafet bola.	10 Mnit
	5. Kegiatan inti Permainan Voli Sasaran Lempar. Peraturan permainan : 2.1 Permainan I Siswa dibagi menjadi dua kelompok yang di tempatkan pada dua lapangan, Lapangan A dan lapangan B. Tiap siswa berdiri digaris lapangan sesuai urutan nomor yang sudah ditentukan mengelilingi lapangan seperti persiapan lari estafet, Jika persiapan sudah selesai guru memberi tanda bahwa permainan dimulai. Siswa yang berada di urutan nomor satu melempar bola ke temanya yang berada di ururtan nomor dua denga kedua	60 Menit

	tanganseperti halnya melakukan passing atas,dan yang berada diurutan nomor dua menangkap bola menggunakan kedua tangan, setelah menangkap bola nomor dua lalu melempar kembali ke nomor tiga dan seterusnya sampai ke nomor terakhir yaitu nomor sepuluh. Setelah bola sampai di urutan nomor sepuluh lalu nomor sepuluh berpindah tempat ke nomor satu dengan cara lari, siswa nomor satu lari kenomordua sterusnya sampai perpindahan tempat nomor satu kembali lagi pada posisi nomor satu. Pemenangnya adalah kelompok yang tercepat melakuakan perpindahan tempat sambil lempar tangkap bola.	

Contoh Gambar :



Keterangan : G : Guru

X : Regu I

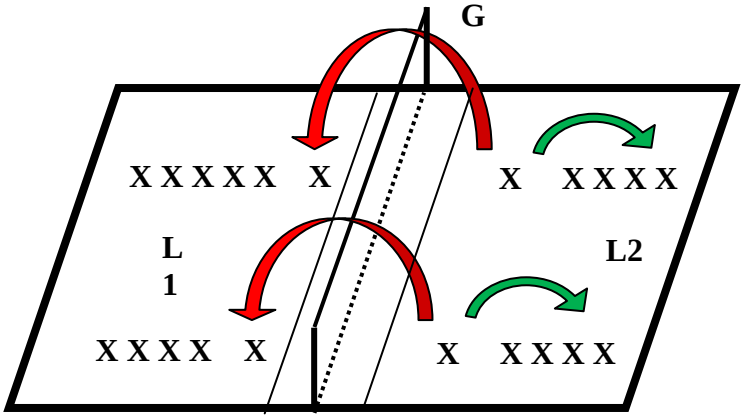
Y : Regu II

: Arah lemparan bola

	3.4 Permainan II Peraturan dalam bermain : 3.4.1 Siswa dibagi menjadi 4 kelompok 3.4.2 2 kelompok ditempatkan di lapangan 1 dan kelompok lainnya berada di lapangan 2 3.4.3 Masing - masing kelompok dibariskan berbanjar menghadap net voli dengan jarak lemparan 2 meter dari net voli. 3.4.4 Kelompok 1 dan 2 diberi masing - masing 1 bola pada siswa paling depan. 3.4.5 Setelah diberi aba - aba siswa yang memegang bola langsung menimang bola keatas satu kali lalu langsung melempar bola melewati net dengan kedua tangan dari atas kepala dengan cara mendoronsg bola seperti melakukan passing atas. 3.4.6 Setelah melempar bola siswa langsung berlari kearah barisan paling belakang. 3.4.7 Kelompok yang berada di lapangan 2 menangkap bola lalu langsung menimang bola dan melemparkan bola tersebut melewati net seperti melakukan *passing* atas kembali dan setelah melempar berlari kearah barisan paling belakang. 3.4.8 Berulang seterusnya sampai siswa paling terakhir. 3.4.9 Kelompok yang paling cepat menyelesaikan sebagai	

pemenangnya.

Contoh Gambar :



Keterangan :

: Arah lemparan bola

G : Guru X : Siswa

L1:lapangan 1 **L2**: lapangan 2

:Arah lari setelah melempar bola

3.5 Permainan III

Aturan permainan :

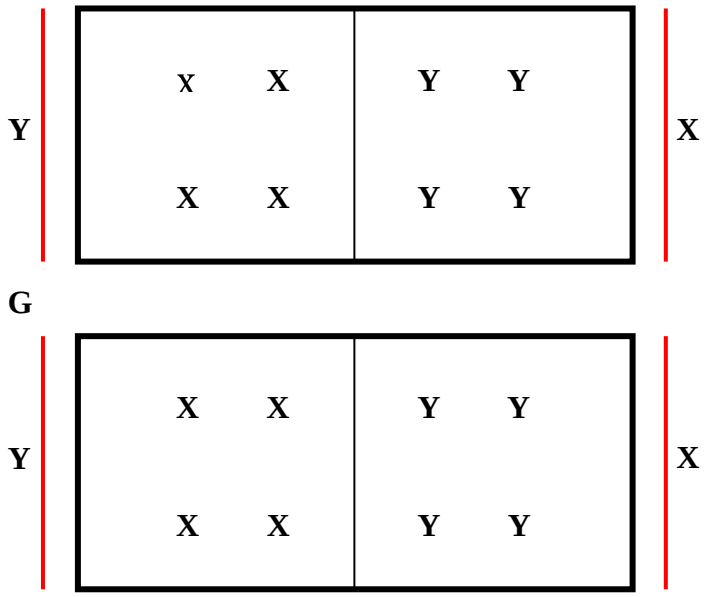
3.5.1 Siswa di bagi menjadi empat kelompok, yang berada di dua lapangan A dan lapangan B. Tiap kelompok menempatkan diri pada posisi yang sudah di tentukan, Guru mengundi regu mana yang memegang atau memainkan bola terlebih dahulu.

3.5.2 Tugas setiap kelompok adalah memasukkan bola ke teman sendiri yang terletak dibelakang garis larangan dengan jarak lemparan dua meter. Siswa yang berhasil memasukan bola bergantian menjadi gawang. Bola dapat dimainkan hanya dengan kedua tangan seperti halnya bermain bola voli passing atas, membawa bola tidak boleh lebih dari tiga langkah dan harus saling mengoper bola. Baik lawan maupun yang mempertahankan tidak boleh melewati garis larangan.

3.5.3 Jika persiapan telah selesai, guru dapat memberikan tanda bahwa permainan telah di mulai. Lama bermain dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

3.5.4 Pemenangnya adalah regu yang paling banyak memasukkan bola ke teman sendiri dengan cara bola di tangkap dengan kedua tangan.

Contoh Gambar :



Keterangan : G :.Guru Y : Kelompok I X : Kelompok II

	6. Kegiatan Akhir 4.8 Guru meminta siswa untuk melakukan pendinginan. 4.9 Guru meminta siswa untuk melakukan pendinginan. 4.10 Guru membimbing peserta didik mengevaluasi teknik dasar passing atas. 4.11 Guru meminta perwakilan dari masing – masing kelompok untuk menjelaskan materi passing atas yang sudah dipraktikkan tadi. 4.12 Guru memberi penguatan terhadap hasil evaluasi oleh peserta didik. 4.13 Guru menutup pembelajaran. 4.14 Berbaris, berdoa, dan siswa dibubrkan.	11 Menit

17. Alat dan Sumber Belajar

- Buku Penjasorkes SD Kelas V
- Alat-alat praktik: lapangan, tali, pluit, tiang, bola plastik, bola voli,net, dan alat tulis menulis.

18. Penilaian

- Jenis Penilaian : Tes Praktik
- Bentuk Instrumen :
- Instrumen Tes Praktik :

Indikator	Contoh Instrumen
Melakukan permainan	-Lakukan koordinasi dengan kelompok. -Peragaan teknik sikap awalan, saat perkenaan,

volsal secara berkelompok	sikap akhir sesuai dengan gerakan passing atas. -Peragaan kerjasama antar peserta didik dalam satu kelompok. -Menggunakan trik atau cara yang kreatif dalam persaingan permainan volsa.

Lampiran 3

INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTIK *PASSING* ATAS SISWA KELAS V SD NEGERI CABLIKAN

1. Penilaian Psikomotorik

Norma penilaian tes unjuk kerja *passing* atas

ASPEK YANG DINILAI	KUALITAS GERAK			
	1	2	3	4
a. Sikap awal *passing* atas. b. Sikap saat perkenaan bola passing atas. c. Sikap akhir *passing* atas.				
JUMLAH				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL				

- Kriteria skor pada setiap aspek gerak :

1. Skor 4, jika tiga komponen gerak dilakukan secara benar
2. Skor 3, jika dua komponen gerak dilakukan secara benar
3. Skor 2, jika hanya satu komponen gerak yang dilakukan secara benar
4. Skor 1, jika tidak satupun komponen gerak dilakukan secara benar

- Skor maksimal dari penilaian psikomotorik adalah 12
- Rumus psikomotorik

$$\textbf{NPsikomotorik} = \frac{\sum skor\ yang\ diperoleh}{\sum skor\ maksimal} \times 100\ \%$$

Batang, 29 Mei 2013

Mengetahui :
Kepala Sekolah

Guru Mapel Penjasorkes

Bambang Sukaca, S.Pd
NIP :196202171982011003

Kuswantono
NIM :6101911124

2. Penilaian Kognitif

No	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak
1	Apakah anda mengenal permainan voli?		
2	Apakah anda mengetahui tentang teknik dasar *passing* atas?		

3	Apakah anda mengenal permainan volsal (voli sasaran lempar)?		
4	Apakah anda mengetahui cara-cara bermain volsal?		
5	Apakahanda merasa kesulitan dalam melakukan permainan volsal?		
6	Apakah anda merasa senang saat melakukan permainan volsal?		
7	Apakah anda selalu melakukan pemanasan sebelum melakukan olahraga?		
8	Apakah dengan mengikuti pelajaran penjasorkes dapat meningkatkan kesehatan jasmani?		
9	Apakah anda tahu tujuan dari latihan *passing* atas melalui permainan volsal?		
10	Apakah guru anda selalu memberikan kesempatan bertanya dan berlatih bagi siswa yang belum menguasai materi pembelajaran?		

- Setiap soal diberi skor 1 untuk jawaban "ya", skor maksimal dari penilaian aspek kognitif adalah 10.
- Rumus Kognitif :

$$\textbf{\textit{N Kognitif}} = \frac{\sum skor\ yang\ diperoleh}{\sum skor\ maksimal} \textbf{ x 100 \%}$$

3. Penilaian Afektif

Norma pengamatan penilaian afektif

No	Aspek yang dinilai	Indikator pencapaian
1	Semangat	Siswa melakukan tugas dari guru dengan aktif dan bersungguh-sungguh

2	Sportivitas	Siswa dapat mengakui kekalahan sendiri dan keunggulan lawan tanpa paksaan.
3	Kerjasama	Siswa dapat bekerjasama dalam melaksanakan tugas yang diberikan dari guru dalam pembelajaran.
	Percaya diri	Siswa berani dan tidak merasa ragu dalam melaksanakan tugas dari guru.
	Kejujuran	Siswa tidak berbohong dalam pembelajaran saat diberikan tugas dari guru untuk dilaksanakan.

a. Kriteria skor :

1. Mendapatkan skor 1, jika melakukan 1 aspek afektif
2. Mendapatkan skor 2, jika melakukan 2 aspek afektif
3. Mendapatkan skor 3, jika melakukan 3 aspek afektif
4. Mendapatkan skor 4, jika melakukan 4 aspek afektif
5. Mendapatkan skor 5, jika melakukan 5 aspek afektif

b. Skor maksimal dari penilaian afektif adalah 5

c. Rumus afektif

$$N\ Afektif = \frac{\sum skor\ yang\ diperoleh}{\sum skor\ maksimal} x100\ \%$$

otorik

Siklus I

No.	Nama	Aspek Penilaian												Skor	NA	T/TT
		Sikap Awal				Perkenaan				Sikap Akhir						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Muslimin			√				√				√		9	75	T
2	Puji Sukur				√			√				√		10	83	T
3	Puji Syamsah		√						√				√	10	83	T
4	Khoerunfik			√					√				√	11	92	T
5	Cicik Kuswati		√					√			√			8	67	TT

6	Ulwiyah		√					√				√		8	67	TT
7	M.Sarifudin			√			√					√		8	67	TT
8	Murniyanti			√			√			√				6	50	TT
9	Umriyah		√					√				√		8	67	TT
10	Heri Hermawan				√				√			√		11	92	T
11	Turini			√				√		√				7	58	TT
12	Hanif Ahmad R				√			√				√		10	83	T
13	Zulfatun Nadiro			√				√					√	10	83	T
14	Irfan Arianto			√					√				√	11	92	T
15	Feri Ariadi	√					√						√	7	58	TT
16	Trihidayah		√					√					√	7	58	TT
17	Amin Styojati			√			√					√		8	67	TT
18	Tri Andrianto			√				√			√			8	67	TT
19	Rifki Azizi			√				√					√	10	83	T
20	Prayoga AF			√			√					√		9	75	T
Jumlah															1467	
Rata-rata															73	
Nilai Tertinggi															92	
Nilai Terendah															50	
Ketuntasan															**50%**	

Kriteria Penilaian

a. Kriteria skor pada setiap aspek gerak :

1. Skor 4, jika tiga komponen gerak dilakukan secara benar
2. Skor 3, jika hanya dua komponen gerak yang dilakukan secara benar
3. Skor 2, jika hanya satu komponen gerak yang dilakukan secara benar
4. Skor 1, jika tidak satupun komponen gerak dilakukan secara benar

b. Skor maksimal dari penilaian psikomotorik adalah 12

c. Rumus psikomotorik :

$$N\ Psikomotorik = \frac{\sum skor\ yang\ diperoleh}{\sum skor\ maksimal} \times 100$$

Lampiran 6

Daftar Nilai Evaluasi Aspek Psikomotorik
Siklus II

No.	Nama	Aspek Penilaian												Skor	NA	T/TT
		Sikap Awal				Perkenaan				Sikap Akhir						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Muslimin			√				√					√	10	83	T
2	Puji Sukur				√			√					√	11	92	T
3	Puji Syamsah			√					√				√	11	92	T
4	Khoerunfik				√				√			√		11	92	T
5	Cicik Kuswati		√					√				√		9	75	T
6	Ulwiyah			√			√					√		8	67	TT
7	M.Sarifudin				√		√					√		9	75	T
8	Murniyanti			√				√				√		10	83	T
9	Umriyah				√			√				√		10	83	T
10	Heri Hermawan			√					√				√	11	92	T
11	Turini			√				√			√			8	67	TT
12	Hanif Ahmad R				√			√				√		10	83	T
13	Zulfatun Nadiro			√				√					√	10	83	T
14	Irfan Arianto			√					√				√	11	92	T
15	Feri Ariadi			√					√				√	9	75	T
16	Trihidayah		√					√					√	10	83	T
17	Amin Styojati			√					√			√		10	83	T
18	Tri Andrianto			√					√		√			9	75	T
19	Rifki Azizi			√					√				√	11	92	T
20	Prayoga AF			√				√				√		10	83	T
Jumlah															1650	
Rata-rata															83	
Nilai Tertinggi															92	
Nilai Terendah															67	
Ketuntasan															**90%**	

Kriteria Penilaian

a. Kriteria skor pada setiap aspek gerak :

1. Skor 4, jika tiga komponen gerak dilakukan secara benar
2. Skor 3, jika hanya dua komponen gerak yang dilakukan secara benar
3. Skor 2, jika hanya satu komponen gerak yang dilakukan secara benar
4. Skor 1, jika tidak satupun komponen gerak dilakukan secara benar

b. Skor maksimal dari penilaian psikomotorik adalah 12

c. Rumus psikomotorik :

$$\textbf{\textit{N Psikomotorik}} = \frac{\sum skor\ yang\ diperoleh}{\sum skor\ maksimal} \textbf{ x 100}$$

Lampiran 7

Daftar Nilai Evaluasi Aspek Afektif
Siklus I

NO	NAMA	ASPEK PENILAIAN					Skor	NA	T/TT
		Semangat	Sportif	Kerjasama	Percaya Diri	Kejujuran			
1	Muslimin	√		√	√	√	4	80	T
2	Puji Sukur	√	√	√		√	4	80	T
3	Puji Syamsah		√	√	√	√	4	80	T
4	Khoerunfik	√	√	√	√		4	80	T
5	Cicik Kuswati				√	√	2	40	TT
6	Ulwiyah	√		√		√	3	60	TT
7	M.Sarifudin		√		√	√	3	60	TT
8	Murniyanti	√		√			2	40	TT
9	Umriyah	√		√		√	3	60	TT
10	Heri Hermawan	√	√	√	√	√	5	100	T
11	Turini	√		√		√	3	60	TT
12	Hanif Ahmad R	√	√		√	√	4	80	T
13	Zulfatun Nadiro		√	√	√	√	4	80	T
14	Irfan Arianto	√	√	√	√		4	80	T
15	Feri Ariadi	√		√		√	3	60	TT
16	Trihidayah	√		√			2	40	TT
17	Amin Styojati		√			√	2	40	TT
18	Tri Andrianto	√		√		√	3	60	TT
19	Rifki Azizi	√	√		√	√	4	80	T
20	Prayoga AF	√	√	√	√		4	80	T
JUMLAH								**1330**	
RATA - RATA								**67**	
NILAI TERTINGGI								**100**	
NILAI TERENDAH								**40**	
KETUNTASAN								**50%**	

Kriteria Penilaian

1. Mendapatkan skor 1, jika melakukan 1 aspek afektif
2. Mendapatkan skor 2, jika melakukan 2 aspek afektif
3. Mendapatkan skor 3, jika melakukan 3 aspek afektif
4. Mendapatkan skor 4, jika melakukan 4 aspek afektif
5. Mendapatkan skor 5, jika melakukan 5 aspek afektif

6. Skor maksimal dari penilaian afektif adalah 5
7. Rumus afektif :

$$\textit{Nilai afektif} = \frac{\sum skor\ yang\ diperoleh}{\sum skor\ maksimal} x100$$

Lampiran 8

Daftar Nilai Evaluasi Aspek Afektif
Siklus II

NO	NAMA	ASPEK PENILAIAN					Skor	NA	T/TT
		Semangat	Sportif	Kerjasama	Percaya Diri	Kejujuran			
1	Muslimin	√		√	√	√	4	80	T
2	Puji Sukur	√	√	√		√	4	80	T
3	Puji Syamsah		√	√	√	√	4	80	T
4	Khoerunfik	√	√	√	√		4	80	T
5	Cicik Kuswati	√	√	√	√	√	5	100	T
6	Ulwiyah	√		√		√	3	60	TT
7	M.Sarifudin	√	√		√	√	4	80	T
8	Murniyanti	√		√	√	√	4	80	T
9	Umriyah	√	√	√	√	√	5	100	T
10	Heri Hermawan	√	√	√	√	√	5	100	T
11	Turini	√		√		√	3	60	TT
12	Hanif Ahmad R	√	√		√	√	4	80	T
13	Zulfatun Nadiro		√	√	√	√	4	80	T
14	Irfan Arianto	√	√	√	√		4	80	T
15	Feri Ariadi	√	√	√	√	√	5	100	T
16	Trihidayah	√	√	√	√		4	80	T
17	Amin Styojati	√	√		√	√	4	80	T
18	Tri Andrianto	√	√	√	√	√	5	100	T
19	Rifki Azizi	√	√		√	√	4	80	T
20	Prayoga AF	√	√	√	√		4	80	T
JUMLAH								**1580**	
RATA - RATA								**79**	
NILAI TERTINGGI								**100**	
NILAI TERENDAH								**60**	
KETUNTASAN								**90%**	

Kriteria Penilaian

1. Mendapatkan skor 1, jika melakukan 1 aspek afektif
2. Mendapatkan skor 2, jika melakukan 2 aspek afektif
3. Mendapatkan skor 3, jika melakukan 3 aspek afektif
4. Mendapatkan skor 4, jika melakukan 4 aspek afektif
5. Mendapatkan skor 5, jika melakukan 5 aspek afektif

6. Skor maksimal dari penilaian afektif adalah 5
7. Rumus afektif :

$$\textit{Nilai afektif} = \frac{\sum skor\ yang\ diperoleh}{\sum skor\ maksimal} \times 100$$

Lampiran 9

Daftar Nilai Evaluasi Aspek Kognitif
Siklus I

No	Nama	Butir pertanyaan										Skor	NA	T/TT
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Muslimin	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90	T
2	Puji Sukur	√		√	√	√	√			√	√	7	70	T
3	Puji Syamsah		√	√	√	√	√	√	√	√		8	80	T
4	Khoerunfik			√	√	√	√	√		√		8	80	T
5	Cicik Kuswati	√		√		√		√		√		5	50	TT
6	Ulwiyah	√	√		√			√	√		√	6	60	TT
7	M.Sarifudin	√		√		√			√			4	40	TT
8	Murniyanti		√		√	√	√		√	√	√	6	60	TT
9	Umriyah	√			√			√			√	4	40	TT
10	Heri Hermawan	√	√	√	√		√	√	√	√		8	80	T
11	Turini	√	√	√			√	√		√	√	6	60	TT
12	Hanif Ahmad R	√	√	√	√	√	√		√		√	8	80	T
13	Zulfatun Nadiro		√	√	√	√		√	√	√	√	8	80	T
14	Irfan Arianto	√	√			√	√		√		√	6	60	TT
15	Feri Ariadi	√	√	√		√	√		√		√	7	70	T
16	Trihidayah	√	√	√	√			√		√		6	60	TT
17	Amin Styojati					√	√			√	√	4	40	TT
18	Tri Andrianto	√	√		√		√		√	√	√	6	60	TT
19	Rifki Azizi		√	√		√	√	√	√	√		7	70	T
20	Prayoga AF	√	√		√	√	√		√	√	√	8	80	T
JUMLAH													**1310**	
RATA –RATA													**67**	
NILAI TERTINGGI													**90**	
NILAI TERENDAH													**40**	
PROSENTASE KETUNTASAN													**50%**	

a. Setiap soal diberi 1 skor untuk jawaban “ya”, skor 0 untuk jawaban tidak, maksimal dari penilaian aspek kognitif adalah 10.

b. Rumus kognitif :

$$N\ Kognitif = \frac{\sum skor\ yang\ diperoleh}{\sum skor\ maksimal} \times 100$$

Lampiran 10

Daftar Nilai Evaluasi Aspek Kognitif
Siklus II

No	Nama	Butir pertanyaan										Skor	NA	T/TT
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Muslimin	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90	T
2	Puji Sukur	√		√	√	√	√		√	√	√	8	80	T
3	Puji Syamsah		√	√	√	√	√	√	√	√	√	9	90	T
4	Khoerunfik			√	√	√	√	√		√		8	80	T
5	Cicik Kuswati	√	√	√	√	√		√		√		8	80	T
6	Ulwiyah	√	√		√			√	√		√	6	60	TT
7	M.Sarifudin	√	√	√	√	√	√		√			7	70	T
8	Murniyanti		√		√	√	√		√	√	√	8	80	T
9	Umriyah	√		√	√	√	√	√			√	7	70	T
10	Heri Hermawan	√	√	√	√		√	√	√	√		8	80	T
11	Turini	√	√	√			√	√		√	√	6	60	TT
12	Hanif Ahmad R	√	√	√	√	√	√		√		√	8	80	T
13	Zulfatun Nadiro		√	√	√	√		√	√	√	√	8	80	T
14	Irfan Arianto	√	√	√	√	√	√	√	√		√	9	90	T
15	Feri Ariadi	√	√	√		√	√		√		√	7	70	T
16	Trihidayah	√	√	√	√	√	√	√		√		8	80	T
17	Amin Styojati	√	√	√	√	√	√			√	√	8	80	T
18	Tri Andrianto	√	√		√		√		√	√	√	7	70	T
19	Rifki Azizi		√	√		√	√	√	√	√		7	70	T
20	Prayoga AF	√	√		√	√	√		√	√	√	8	80	T
JUMLAH													1540	
RATA –RATA													77	
NILAI TERTINGGI													90	
NILAI TERENDAH													60	
PROSENTASE KETUNTASAN													90%	

c. Setiap soal diberi 1 skor untuk jawaban "ya", skor 0 untuk jawaban tidak, maksimal dari penilaian aspek kognitif adalah 10.

d. Rumus kognitif :

$$N\ Kognitif = \frac{\sum skor\ yang\ diperoleh}{\sum skor\ maksimal} \times 100$$

REKAPITULASI NILAI AKHIR *PASSING* ATAS

SIKLUS I

No	Nama	Aspek yang dinilai			JML	NA	T/TT
		Psikomotorik	Kognitif	Afektif			
1	Muslimin	75	90	80	245	82	T
2	Puji Sukur	83	70	80	233	78	T
3	Puji Syamsah	83	80	80	243	81	T
4	Khoerunfik	92	80	80	252	84	T
5	Cicik Kuswati	67	50	40	157	52	TT
6	Ulwiyah	67	60	60	187	62	TT
7	M.Sarifudin	67	40	60	167	56	TT
8	Murniyanti	50	60	40	150	50	TT
9	Umriyah	67	40	60	167	56	TT
10	Heri Hermawan	92	80	100	272	91	T
11	Turini	58	60	60	178	59	TT
12	Hanif Ahmad R	83	80	80	243	81	T
13	Zulfatun Nadiro	83	80	80	243	81	T
14	Irfan Arianto	92	60	80	232	77	T
15	Feri Ariadi	58	70	60	188	63	TT
16	Trihidayah	58	60	40	158	53	TT
17	Amin Styojati	67	40	40	147	49	TT
18	Tri Andrianto	67	60	60	187	62	TT
19	Rifki Azizi	83	70	80	233	78	T
20	Prayoga AF	75	80	80	235	78	T
JUMLAH						**1373**	
RATA-RATA						**67**	
NILAI TERTINGGI						**91**	
NILAI TERENDAH						**49**	
PRESENTASE KETUNTASAN						**50%**	

Keterangan :

1. Tuntas (T)
2. Tidak tuntas (TT)

REKAPITULASI NILAI AKHIR *PASSING* ATAS

SIKLUS II

No	Nama	Aspek yang dinilai			JML	NA	T/T T
		Psikomotorik	Kognitif	Afektif			
1	Muslimin	83	90	80	253	84	T
2	Puji Sukur	92	80	80	252	84	T
3	Puji Syamsah	92	90	80	262	87	T
4	Khoerunfik	92	80	80	252	84	T
5	Cicik Kuswati	75	80	100	255	85	T
6	Ulwiyah	67	60	60	187	62	TT
7	M.Sarifudin	75	70	80	225	75	T
8	Murniyanti	83	80	80	243	81	T
9	Umriyah	83	70	100	253	84	T
10	Heri Hermawan	92	80	100	272	91	T
11	Turini	67	60	60	187	62	TT
12	Hanif Ahmad R	83	80	80	243	81	T
13	Zulfatun Nadiro	83	80	80	243	81	T
14	Irfan Arianto	92	90	80	262	87	T
15	Feri Ariadi	75	70	100	245	82	T
16	Trihidayah	83	80	80	243	81	T
17	Amin Styojati	83	80	80	243	81	T
18	Tri Andrianto	75	70	100	245	82	T
19	Rifki Azizi	92	70	80	242	81	TT
20	Prayoga AF	83	80	80	243	81	T
JUMLAH						**1616**	
RATA-RATA						**81**	
NILAI TERTINGGI						**91**	
NILAI TERENDAH						**62**	
PRESENTASE KETUNTASAN						**90%**	

Keterangan :

1. Tuntas (T)
2. Tidak tuntas (TT)

Rekapitulasi Hasil Belajar *Passing* Atas Siswa Kelas V SD Negeri Cablikan Kabupaten Batang Siklus I, dan Siklus II

No	Nama	Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Kualifikasi	Nilai	Kualifikasi
1	Muslimin	82	T	84	T
2	Puji Sukur	78	TT	84	T
3	Puji Syamsah	81	T	87	T
4	Khoerunfik	84	T	84	T
5	Cicik Kuswati	52	TT	85	T
6	Ulwiyah	62	TT	62	TT
7	M.Sarifudin	56	TT	75	T
8	Murniyanti	50	TT	81	T
9	Umriyah	56	TT	84	T
10	Heri Hermawan	91	T	91	T
11	Turini	59	TT	62	TT
12	Hanif Ahmad R	81	T	81	T
13	Zulfatun Nadiro	81	TT	81	T
14	Irfan Arianto	77	TT	87	T
15	Feri Ariadi	63	T	82	T
16	Trihidayah	53	TT	81	T
17	Amin Styojati	49	TT	81	T
18	Tri Andrianto	62	TT	82	T
19	Rifki Azizi	78	T	81	T
20	Prayoga AF	78	T	81	T
JUMLAH		**1373**		**1616**	
RATA-RATA		**67**		**81**	
NILAI TERTINGGI		**91**		**91**	
NILAI TERENDAH		**49**		**62**	
PRESENTASE KETUNTASAN		**50%**		**90%**	

Lampiran 13

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V SD NEGERI CABLIKAN
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

NO	NAMA
1	Muslimin
2	Puji Sukur
3	Puji Syamsah
4	Khoerunfik
5	Cicik Kuswati
6	Ulwiyah
7	M.Sarifudin
8	Murniyanti
9	Umriyah
10	Heri Hermawan
11	Turini
12	Hanif Ahmad R
13	Zulfatun Nadiro
14	Irfan Arianto
15	Feri Ariadi
16	Trihidayah
17	Amin Styojati
18	Tri Andrianto
19	Rifki Azizi
20	Prayoga AF

LEMBAR PENILAIAN

KOGNITIF

(ANGKET) SIKLUS I

Mata Pelajaran : PENJASORKES

Kelas/Semester : V (Lima)

Sekolahan : SD NEGERI CABLIKAN

Petunjuk Mengerjakan

1. Sebelum mengerjakan soal, bacalah soal dengan teliti.
2. Kerjakan soal dengan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang saudara anggap paling benar

---

1) Apakah anda mengenal permainan voli ?

   a. Ya b. Tidak

2) Apakah anda mengetahui tentang teknik dasar passing atas ?

   a. Ya b. Tidak

3) Apakah anda mengenal permainan volsal (voli sasaran lempar) ?

   a. Ya b. Tidak

4) Apakah anda mengetahui cara – cara bermain volsal ?

   a. Ya b. Tidak

5) Apakah anda merasa kesulitan dalam melakukan permainan volsal ?

   a. Ya b. Tidak

6) Apakah anda merasa senang saat melakukan permainan volsal ?

   a. Ya b. Tidak

7) Apakah anda selalu melakukan pemanasan sebelum melakukan olahraga ?

a. Ya b. Tidak

8) Apakah dengan mengikuti pelajaran penjasorkes dapat meningkatkan kesehatan jasmani ?

a. Ya b. Tidak

9) Apakah anda tahu tujuan dari latihan passing atas melalui permainan volsal ?

a. Ya b. Tidak

10) Apakah guru anda selalu memberikan kesempatan bertanya dan berlatih bagi siswa yang belum mengusai materi pembelajaran ?

a. Ya b. Tidak

LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF

(ANGKET) SIKLUS II

Nama : .....

Mata Pelajaran : PENJASORKES

Kelas/Semester : V (Lima)

Sekolahan : SD NEGERI CABLIKAN

Petunjuk Mengerjakan

3. Sebelum mengerjakan soal, bacalah soal dengan teliti.
4. Kerjakan soal dengan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang saudara anggap paling benar

---

11) Apakah anda mengenal permainan voli ?

b. Ya b. Tidak

12) Apakah anda mengetahui tentang teknik dasar passing atas ?

b. Ya b. Tidak

13) Apakah anda mengenal permainan volsal (voli sasaran lempar) ?

b. Ya b. Tidak

14) Apakah anda mengetahui cara – cara bermain volsal ?

b. Ya b. Tidak

15) Apakah anda merasa kesulitan dalam melakukan permainan volsal ?

b. Ya b. Tidak

16) Apakah anda merasa senang saat melakukan permainan volsal ?

b. Ya b. Tidak

17) Apakah anda selalu melakukan pemanasan sebelum melakukan olahraga ?

b. Ya b. Tidak

18) Apakah dengan mengikuti pelajaran penjasorkes dapat meningkatkan kesehatan jasmani ?

b. Ya b. Tidak

19) Apakah anda tahu tujuan dari latihan passing atas melalui permainan volsal ?

b. Ya b. Tidak

20) Apakah guru anda selalu memberikan kesempatan bertanya dan berlatih bagi siswa yang belum mengusai materi pembelajaran ?

b. Ya b. Tidak

Lampiran 13.

Dokumentasi Perbaikan Pembelajaran Siklus I

Dokumentasi 1: Kegiatan awal pembelajaran

Pada Awal Pembeajaran Guru Melakukan Absensi Kehadiran Siswa

Guru Mempraktikan Gerak Dasar Passing Atas

Dokumentasi: Pemanasan Stastis dan Dinamis

Dokumentasi: pemanasan melalui permainan bola sambung

Dokumentasi: Pemanasan melalaui permainan kucing kucingan

Dokumentasi: Kegiatan inti permainan 1.Voli sasaran lempar estafet

Dokumentasi: Hukuman menggendong bagi kelompok yang kalah dalam permainan 1 voli sasaran lempar estafet

Dokumentasi: Permainan voli sasaran lempar II

Dokumentasi: Hukuman Loncat katak bagi kelompok yang kalah dalam permainan voli sasaran lempar II

Dokumentasi: Permainan voli sasaran lempar III

Dokumentasi: Hukuman Bernyanyi bagi kelompok yang kalah dalam permainan voli sasaran lempar III

UNNES

Dokumentasi: Kegiatan Evaluasi

Kegiatan Akhir