



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* DALAM
PERMAINAN BOLA VOLI MELALUI MODEL
RING TARGET BAGI SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 3 KOTA SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

oleh

**ARDIANSYAH
6101411004**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

ABSTRAK

Ardiansyah. 2015. Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Ring Target bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes.

Kata Kunci : bola voli, *passing*, ring target.

Latar belakang penelitian ini yaitu hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli di SMP Negeri 3 Kota Semarang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat serapan siswa terhadap materi *passing* dalam permainan bola voli yang hanya 20%. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah ring target dapat membantu meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang tahun pelajaran 2014/2015 ? Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target bagi siswa kelas VIII D SMP Negeri 3 Kota Semarang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII D yang berjumlah 32 siswa. Teknik Pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, pemberian kuesioner, tes unjuk kerja serta dokumentasi berupa dokumen dan foto.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target meningkat. Hal ini dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa dari semua aspek pada siklus I yaitu sebesar 62,5% meningkat pada siklus II menjadi 81,25%. Ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus dirata-rata dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Ketuntasan belajar aspek kognitif pada siklus I yaitu sebesar 31,25 %, pada siklus sebesar II 87,5%. Ketuntasan belajar aspek afektif pada siklus I yaitu sebesar 68,75%, siklus II sebesar 81,25%. Ketuntasan belajar aspek psikomotor pada siklus I yaitu sebesar 53,12%, siklus II sebesar 78,12%.

Berdasarkan dari hasil penelitian bahwa pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target bagi siswa kelas VIII D SMP Negeri 3 Kota Semarang tahun pelajaran 2014/2015 dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli sebesar 18,75%. Saran yang dapat disampaikan dari penelitian ini diharapkan pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan bola voli.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya:

Nama : Ardiansyah

NIM : 6101411004

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Ring Target bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah hukum negara Republik Indonesia.

Semarang, Juni 2015

Yang menyatakan,




Ardiansyah

NIM 6101411004

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Ardiansyah. NIM 6101411004. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Judul Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Ring Target bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, tanggal 6 Agustus 2015.



Ketua

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

Panitia Ujian

Sekretaris



PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
18/8/15

Supriyono S.Pd., M.Or.
NIP. 197201271998021001

Dewan Penguji

1. Drs. H. Cahyo Yuwono M.Pd. (Ketua)
NIP. 196204251986011001

2. Dra. Anirotul Qoriah M.Pd (Anggota)
NIP. 196508211999032001

3. Dra. Endang Sri Hanani M.Kes.(Anggota)
NIP. 195906031984032001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- ❖ “Tidak ada usaha yang tidak membuahkan hasil” (Penulis)
- ❖ “Belajarlah dari kesalahan di masa lalu, mencoba dengan cara yang berbeda, dan selalu berharap untuk sebuah kesuksesan di masa depan.” (Penulis)
- ❖ “Susah itu bagi orang yang tidak siap untuk kerja keras, bagi orang yang siap kerja keras, tidak ada yang susah” (Dahlan Iskan)

PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta orang tua saya: Bapak Srihono dan Ibu Sri Rahayu Windarsih, terima kasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang, serta nasehatnya.
2. Kakak saya Pratami Hananingtyas yang selalu mendukung dan memberi semangat.
3. Sahabat kos dan teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
4. Seseorang yang spesial yang selalu memberi semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
5. Teman-teman PJKR angkatan 2011 dan almamater FIK UNNES tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Ring Target bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, mendorong, membimbing, dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi.
5. Drs Djoko Novianto dan Soeparno S.Pd., selaku ahli pembelajaran penjas sekolah menengah pertama yang dengan penuh kesabaran memberikan kritik, saran, dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Siswa siswi kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.

7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ayah, Ibu, Saudara, seluruh keluarga besar serta teman-teman tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sesuai dengan kebaikan yang telah diberikan selama ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1. 1 Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2 Rumusan Masalah	3
1. 3 Tujuan Penelitian	4
1. 4 Kegunaan Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Pustaka	5
2.1.1 Pengertian Belajar.....	5
2.1.2 Belajar Gerak	6
2.1.3 Pengertian Pembelajaran	7
2.1.4 Pengertian Pendidikan Jasmani	8
2.1.5 Tujuan Pendidikan Jasmani	10
2.1.6 Konsep Bermain	11
2.1.7 Permainan Bola Voli	12
2.1.7.1 Teknik Dasar <i>Passing</i> dalam Permainan Bola Voli	13
2.1.7.2 Prasarana dan Sarana dalam Permainan Bola Voli	16
2.1.8 Pengertian Ring Target	19
2.1.9 Kerangka Berpikir.....	21
2.2 Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Subyek Penelitian.....	23
3.2 Objek Penelitian	23
3.3 Waktu Penelitian	24
3.4 Lokasi Penelitian	24
3.5 Perencanaan Tindakan per Siklus	24
3.5.1 Siklus I.....	25
3.5.2 Siklus II.....	27
3.6 Teknik Pengumpulan Data	29
3.7 Instrumen Pengumpulan Data.....	30
3.7.1 Instrumen Pembelajaran	30
3.7.2 Instrumen Evaluasi.....	31
3.7.2.1 Aspek Kognitif	31
3.7.2.2 Aspek Afektif	33

3.7.2.3	Aspek Psikomotor	33
3.8	Analisis Data	35
3.8.1	Peningkatan Hasil Belajar <i>Passing</i> dalam Permainan Bola Voli Tiap Aspek Pada Tiap Siklus	35
3.8.2	Hasil Akhir Pembelajaran <i>Passing</i> dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Ring Target.....	36
3.8.2.1	Aspek Kognitif	36
3.8.2.2	Aspek Afektif	36
3.8.2.3	Aspek Psikomotor	36
3.8.2.4	Nilai Akhir	37
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian.....	38
4.1.1	Hasil Penelitian Siklus I	38
4.1.1.1	Perencanaan (<i>Planning</i>).....	38
4.1.1.2	Tindakan (<i>Acting</i>)	39
4.1.1.3	Pengamatan (<i>Observing</i>)	40
4.1.1.4	Refleksi (<i>Reflecting</i>)	40
4.1.1.5	Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I	41
4.1.2	Hasil Penelitian Siklus II	44
4.1.2.1	Perencanaan (<i>Planning</i>).....	44
4.1.2.2	Tindakan (<i>Acting</i>)	44
4.1.2.3	Pengamatan (<i>Observing</i>)	45
4.1.2.4	Refleksi (<i>Reflecting</i>)	46
4.1.2.5	Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II	46
4.2	Pembahasan	49
4.2.1	Ketuntasan Belajar Siklus I dan Siklus II.....	49
4.2.2	Kelebihan dan Kelemahan Penelitian	51
4.2.2.1	Kelebihan Penelitian.....	51
4.2.2.2	Kelemahan Penelitian.....	52
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Simpulan	53
5.2	Saran	53
DAFTAR	KEPUSTAKAAN	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Instrumen Menilai Aspek Afektif	33
3.2 Format Menilai Aspek Psikomotor	34
3.3 Interval Nilai Kualitatif	34
3.4 Interval Nilai Kuantitatif	34
3.5 Kriteria Penilaian	34
4.1 Hasil Pembelajaran Aspek Kognitif Siklus I	41
4.2 Hasil Pembelajaran Aspek Afektif Siklus I	42
4.3 Hasil Pembelajaran Aspek Psikomotor Siklus I	43
4.4 Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siklus I	43
4.5 Hasil Pembelajaran Aspek Kognitif Siklus II	47
4.6 Hasil Pembelajaran Aspek Afektif Siklus II	47
4.7 Hasil Pembelajaran Aspek Psikomotor Siklus II	48
4.8 Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siklus II	48
4.9 Hasil Ketuntasan Belajar Setiap Aspek Pada Siklus I dan Siklus II	49
4.10 Hasil Ketuntasan Pembelajaran Siklus I Dan Siklus II	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Teknik <i>Passing</i> Bawah	14
2.2 Teknik <i>Passing</i> Atas	16
2.3 Lapangan Bola Voli.....	17
2.4 Bola Voli	18
2.5 Ring Target.....	20
3.1 Konsep Alur PTK	25
4.1 Diagram Ketuntasan Belajar Setiap Aspek Pada Siklus I dan Siklus II.	50
4.2 Diagram Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Tema dan Judul	57
2. Surat Keterangan Dosen Pembimbing	58
3. Surat Ijin Observasi	59
4. Surat Keterangan Sudah Melakukan Observasi.....	60
5. Surat Ijin Penelitian	61
6. Surat Pengantar Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	62
7. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	63
8. Silabus Pembelajaran Permainan Bola Voli	64
9. RPP <i>Passing</i> dalam Permainan Bola Voli Siklus I.....	65
10. RPP <i>Passing</i> dalam Permainan Bola Voli Siklus II.....	74
11. Lembar Observasi Pembelajaran.....	83
12. Hasil Pembelajaran Aspek Kognitif Siklus I.....	84
13. Hasil Pembelajaran Aspek Afektif Siklus I.....	85
14. Hasil Pembelajaran Aspek Psikomotor Siklus I.....	86
15. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siklus I	87
16. Hasil Pembelajaran Aspek Kognitif Siklus II.....	88
17. Hasil Pembelajaran Aspek Afektif Siklus II.....	89
18. Hasil Pembelajaran Aspek Psikomotor Siklus II	90
19. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siklus II	91
20. Dokumentasi.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah kelompok pelajaran wajib yang ada dalam kurikulum pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP)/ sederajat. Mata pelajaran penjasorkes merupakan mata pelajaran yang mempunyai aspek luas, tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan aspek fisik saja, namun penjasorkes berusaha untuk meningkatkan pengetahuan, meningkatkan kemampuan sosial dengan melatih siswa bersifat jujur dan sportif, mengembangkan kerja sama, dan mengembangkan nilai-nilai ataupun sikap positif dalam dirinya.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah mencakup beberapa cabang olahraga seperti atletik, senam, permainan, pengembangan, bela diri, olahraga air, aktifitas ritmik dan aktivitas luar kelas. Dari beberapa cabang olahraga tersebut, jenis olahraga permainanlah yang paling banyak diminati siswa. Olahraga permainan yang diajarkan di sekolah salah satunya yaitu permainan bola voli.

Permainan bola voli merupakan olahraga beregu yang dimainkan oleh 2 tim dengan jumlah pemain 6 orang pada setiap timnya yang dipisahkan oleh net dengan teknik dasar *service*, *passing*, *smash*, *block*. Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai adalah *passing*. *Passing* adalah suatu pukulan melambungkan bola yang bertujuan untuk memberikan umpan kepada teman di lapangannya sendiri.

Proses belajar mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang diampu oleh seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Februari 2015 dengan melakukan pengamatan dalam proses pembelajaran dan wawancara langsung kepada Bapak Djoko Novianto selaku guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas VIII, dalam proses belajar mengajar permainan bola voli khususnya pembelajaran teknik dasar *passing* muncul permasalahan yang dihadapi oleh guru setelah penyampaian materi.

Permasalahan yang dimaksud yaitu tingkat pemahaman masing-masing siswa setelah diberikan materi teknik *passing* dalam permainan bola voli muncul penyerapan yang berbeda-beda dalam prakteknya. Setelah diajarkan, siswa dalam melakukan teknik *passing* masih banyak yang salah. Seperti posisi kaki, sikap badan, perkenaan bola pada tangan dan arah bola setelah dilakukan *passing* oleh siswa tidak sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Memang tetap bisa melaksanakan pembelajaran tetapi hasil belajarnya tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh guru karena belum mencapai target.

Masalah yang paling mendasar yaitu tidak terarahnya *passing* saat menerima bola yang datang dari lawan. Hal ini disebabkan karena:

1. penguasaan teknik *passing* dalam permainan bola voli yang masih rendah
2. tingkat penyerapan materi *passing* dalam permainan bola voli hanya 20%.

Hal ini didapat dari rata-rata ketuntasan pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli tiap kelasnya sekitar 7 siswa.

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang tidak membekali diri dengan ikut kegiatan tambahan seperti ekstrakurikuler ataupun ikut klub di luar sekolah dan hanya mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan di sekolah saja maka kemampuannya masih relatif di bawah dibandingkan dengan mereka yang ikut kegiatan ekstra di luar jam sekolah. Ditambah jam belajar yang dirasa masih kurang untuk lebih mengintensifkan suatu teknik dasar saja. Karena banyak materi dari cabang olahraga lain yang harus diajarkan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam kurun waktu 1 semester sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini yang membuat hasil belajar terhadap siswa yang tidak mengikuti kegiatan tambahan di luar jam sekolah masih rendah.

Dari hasil observasi dengan wawancara tersebut, siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang membutuhkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna mengoptimalkan hasil belajarnya di sekolah. Ring target digunakan peneliti yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena merupakan model pembelajaran baru sehingga dapat memotivasi siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Ring Target bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka permasalahan yang muncul adalah Apakah ring target dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang tahun pelajaran 2014/2015?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang tahun pelajaran 2014/2015.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan peneliti sendiri, yaitu :

1. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam menguasai teknik dasar *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target sebagai alat bantu pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan untuk guru dalam memanfaatkan media pembelajaran guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif supaya tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal.

3. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengetahuan dan pengalaman secara langsung tentang meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target sehingga peneliti mendapat pemecahan masalah sebagai bekal untuk mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan nantinya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian belajar

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat pengalaman. Tingkah laku bisa berarti sesuatu yang tampak seperti berjalan, berlari, berenang, melakukan *shooting* ataupun juga bisa sesuatu yang tidak tampak seperti berpikir, bersikap, dan berperasaan. Adapun pengalaman bisa berbentuk membaca, mendengarkan, melihat, melakukan baik secara mandiri maupun bersama orang lain (Ali Maksum, 2008:11).

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap (Husdarta dan Yudha M Saputra, 2000:2).

Belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman (Morgan et.al. dalam Ahmad Rifa'l dan Catharina Tri Anni, 2010:82).

Pengertian belajar dari ketiga definisi tersebut adalah belajar merupakan proses perubahan tingkah laku akibat dari interaksi yang dilakukan individu dengan lingkungannya dimana perubahan tersebut relatif permanen. Proses belajar dapat berlangsung secara pasif maupun aktif. Belajar pasif terjadi apabila individu hanya bereaksi terhadap stimulus yang diberikan. Sementara belajar aktif terjadi apabila individu tidak hanya bereaksi ketika ada stimulus, tetapi juga proaktif melakukan sesuatu untuk mendapatkan hasil yang diinginkannya.

2.1.2 Belajar Gerak

Belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skills*). Sebab keterampilan gerak sangat terikat dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman, atau situasi belajar pada gerak manusia (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:3).

Belajar motorik adalah perubahan internal dalam bentuk gerak (motor) yang dimiliki individu yang disimpulkan dari perkembangan prestasinya yang relatif permanen dan ini semua merupakan hasil dari suatu latihan (Phil Yanuar Kiram, 1992:2).

Pengertian belajar gerak dari kedua pendapat diatas adalah proses belajar yang melibatkan perubahan gerak menjadi semakin sempurna dan sifatnya relatif permanen terhadap individu tersebut.

Ada 3 tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*), yaitu :

1. Tahapan verbal kognitif

Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan, dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu kemampuan verbal kognitif sangat mendominasi tahapan ini.

2. Tahapan gerak (*motorik*)

Pada tahapan ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang harus dikuasai

peserta didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

3. Tahapan otomatisasi

Pada tahapan ini, setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini motor program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dengan waktu singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih terampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:3).

Pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya adalah berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang tergambar dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh siswa tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu.

Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan yang dikuasai oleh siswa tersebut. Dengan demikian, maka keterampilan menunjuk pada kualitas tertentu dari suatu tugas gerak.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Gagne (dalam Achmad Rifa'i RC dan Chatarina Tri Anni, 2010:192) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar.

Menurut Briggs (dalam Achmad Rifa'i RC dan Chatarina Tri Anni, 2010:193) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang

mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan.

Pengertian pembelajaran adalah usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik (Achmad Rifa'i RC dan Chatarina Tri Anni, 2010:192).

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik. Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan pengertian pembelajaran yaitu serangkaian usaha yang dilakukan pendidik untuk membentuk tingkah laku peserta didik dengan melibatkan faktor eksternal seperti lingkungan belajarnya.

2.1.4 Pengertian Pendidikan Jasmani

Menurut Siedentop dalam Husdarta (2010:142) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan. Artinya pendidikan jasmani menjadi salah satu media untuk membantu ketercapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan yang diharapkan dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan pembangunan manusia.

Menurut Achmad Paturusi (2012:1), Pendidikan jasmani dan olahraga pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik (jasmani) dan olahraga untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental serta emosional.

Sesuai dengan asas dan landasan pendidikan jasmani yang diterbitkan oleh Depdikbud (1992:4), pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan.

Pendidikan jasmani dari ketiga pendapat tersebut adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk memperoleh perubahan baik fisik, mental serta emosional untuk membantu mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Menurut Hough, dkk dalam Rusli Lutan (2000:3), mendefinisikan mengajar sebagai proses penataan manusia, materi dan sumber-sumber untuk keperluan kelancaran proses belajar. Khususnya untuk pendidikan jasmani, penataan dalam proses pembuatan perencanaan mengajar pendidikan jasmani nampak lebih penting mengingat lingkungan belajarnya yang agak unik. Pentingnya suatu perencanaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain :

1. Waktu mengajar yang relatif terbatas

Jumlah waktu yang relatif terbatas untuk mengajar pendidikan jasmani merupakan salah satu faktor pentingnya membuat perencanaan pengajaran. Rata-rata frekuensi mengajar pendidikan jasmani dalam seminggu adalah satu kali dengan jumlah waktu sekitar 2 x 40 menit.

2. Jumlah siswa dan fasilitas

Jumlah siswa yang cukup banyak peralatan dan fasilitas yang relatif terbatas akan mempengaruhi teknik dan strategi mengajar agar tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik.

3. Latar belakang guru

Walaupun kemungkinan besar semua guru pendidikan jasmani adalah lulusan dari lembaga persiapan guru pendidikan jasmani, tetapi tidak menutup kemungkinan guru pendidikan jasmani harus mengajar pelajaran yang tidak diperolehnya waktu mengikuti pendidikan. Dalam hal ini

perencanaan pengajaran sangat membantu guru agar dapat mengajar dengan baik.

4. Karakteristik siswa

Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, seperti kemampuan fisik, pengetahuan, minat, lingkungan sosial, ekonomi dan letak geografinya. Semua itu memerlukan perencanaan yang baik sehingga semua ikut belajar sesuai dengan tingkat kemampuan dari perkembangannya.

5. Keterlibatan guru lain

Terkadang guru pendidikan jasmani memerlukan bantuan guru lain untuk mengawasi program yang diberikan siswa. Dalam kasus demikian perencanaan perlu dibuat sehingga guru yang terlibat pasti tahu arah, tujuan, dan jenis kegiatan yang harus dilakukan siswa yang diawasinya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses mengajar pada dasarnya adalah proses penataan yang akan selalu melibatkan proses sebelum pelaksanaan (perencanaan), pelaksanaan (melaksanakan perencanaan), dan proses setelah pelaksanaan (evaluasi) (menurut Hough, dkk dalam Rusli Lutan, 2000:3).

2.1.5 Tujuan Pendidikan Jasmani

Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktifitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup perkembangan individu secara menyeluruh. Artinya cakupan pendidikan jasmani tidak hanya melalui aspek jasmani saja, tetapi juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam 4 kategori, yaitu :

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillfull*).
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab siswa.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 2000:22).

2.1.6 Konsep Bermain

Menurut Johan Huizinga dalam Husdarta (2010:130), memaparkan karakteristik bermain sebagai aktifitas yang dilakukan secara bebas dan sukarela. Berbeda dengan motif bermain pada anak yang dilakukan karena merupakan dorongan naluri yang berguna untuk merangsang perkembangan fisik dan mentalnya, pada orang dewasa, bermain dilakukan sebagai kebutuhan, tanpa paksaan dan dilaksanakan karena orang mau melaksanakannya.

Menurut Sukintaka (1992:7) bermain merupakan aktifitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang. Bermain dengan rasa senang menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan. Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain

dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerja sama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuannya sendiri.

Konsep bermain dari definisi di atas yaitu aktifitas yang dilakukan dengan sukarela dan senang tanpa adanya paksaan.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terdapat mata pelajaran yang sifatnya permainan. Permainan tersebut dibedakan menjadi dua yaitu permainan bola kecil dan permainan bola besar. Untuk permainan bola kecil antara lain : tenis meja, kasti, *rounders*, *softball*, dan bulutangkis. Sedangkan permainan bola besar yaitu : sepak bola, bola basket dan bola voli.

2.1.5 Permainan Bola Voli

Permainan bola voli adalah permainan beregu dimana melibatkan lebih dari satu orang pemain misalnya bola voli pantai terdiri dari dua orang pemain tiap regu, bola voli sistem internasional tiap regu terdiri dari enam pemain (Macfud Irsyada, 2000:14).

Bola voli adalah permainan yang dilakukan oleh dua regu, yang masing-masing terdiri atas enam orang. Bola dimainkan di udara dengan melewati net, setiap regu hanya bisa memainkan bola tiga kali pukulan (Munasifah, 2008:3).

Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Sebab, dalam permainan bola voli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerak yang ada dalam permainan bola voli. Walaupun begitu, permainan bola voli sangat cepat berkembang dan merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di Indonesia sesudah cabang olahraga sepakbola dan bulutangkis. Kepopuleran olahraga ini tampak dari sarana lapangannya yang ada

dipedesaan maupun diperkotaan serta berbagai kegiatan yang diselenggarakan dalam kejuaraan antar sekolah, antar instansi, antar perusahaan, dan lain-lain. Dalam permainan bola voli, ada beberapa bentuk teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik-teknik dalam permainan bola voli terdiri atas *service*, *passing* bawah, *passing* atas, *block*, dan *smash* (Nuril Ahmadi, 2007:20).

Berdasarkan ketiga pendapat tentang pengertian permainan bola voli tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bola voli adalah olahraga beregu yang dimainkan oleh 2 tim dengan jumlah pemain 6 orang pada setiap timnya yang dipisahkan oleh net dengan teknik dasar *service*, *passing*, *smash*, *block*.

2.1.5.1 Teknik dasar *passing* dalam permainan bola voli

Passing adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri (Nuril Ahmadi, 2007:22). Dalam permainan bola voli, *passing* dibedakan menjadi 2, yaitu :

1. *Passing* bawah

Memainkan bola dengan sisi dalam lengan bawah merupakan teknik bermain yang cukup penting. Cara melakukan teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli sebagai berikut :

1) Persiapan

- (1) Bergerak ke arah datangnya bola dan atur posisi tubuh.
- (2) Genggam jemari tangan.
- (3) Kaki dalam posisi meregang dengan santai, bahu terbuka lebar.
- (4) Tekuk lutut, tahan tubuh dalam posisi rendah.
- (5) Bentuk landasan dengan lengan.
- (6) Siku terkunci.

(7) Lengan sejajar dengan paha.

(8) Pinggang lurus.

(9) Pandangan ke arah bola.

2) Pelaksanaan

(1) Terima bola di depan badan.

(2) Kaki sedikit diulurkan.

(3) Berat badan dialihkan ke depan.

(4) Pukullah bola jauh dari badan.

(5) Pinggul bergerak ke depan.

(6) Perhatikan bola saat menyentuh lengan. Perkenaan pada lengan bagian dalam pada permukaan yang luas diantara pergelangan tangan dan siku.

3) Gerakan lanjutan

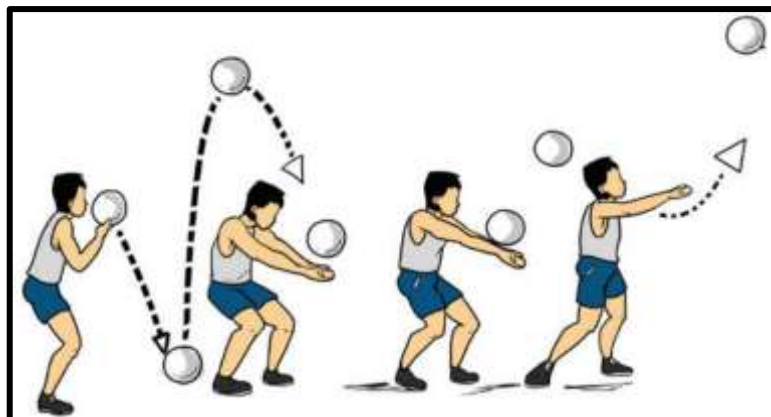
(1) Jari tangan tetap digenggam

(2) Siku tetap terkunci

(3) Landasan mengikuti bola ke arah sasaran

(4) Pindahkan berat badan ke arah sasaran

(5) Perhatikan bola bergerak ke arah sasaran.



Gambar 2.1 Teknik *Passing Bawah*

Sumber: Buku Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTS Kelas VIII

2. *Passing* atas

Cara melakukan teknik *passing* atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mengukuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara siku dan badan kurang lebih 45° . Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan. Sikap pergelangan tangan dan jari-jari tidak berubah. Cara melakukan teknik *passing* atas dalam permainan bola voli sebagai berikut :

1) Persiapan

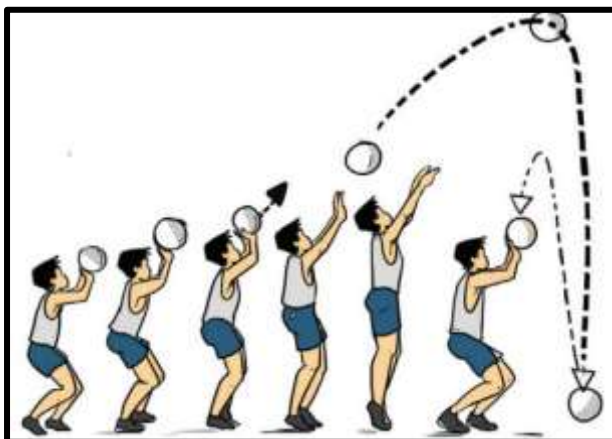
- (1) Bergerak ke arah datangnya bola, tepat di bawahnya
- (2) Siapkan posisi
- (3) Bahu sejajar sasaran
- (4) Kaki merenggang santai.
- (5) Bengkokkan sedikit lengan, kaki, dan pinggul
- (6) Tahan tangan 6 atau 8 inci di depan pelipis
- (7) Tahan tangan di depan pelipis
- (8) Melihat melalui "jendela " yang dibentuk tangan
- (9) Ikuti bola ke sasaran.

2) Pelaksanaan

- (1) Terima bola pada bagian belakang bawah
- (2) Terima dengan dua persendian teratas dari jari dan ibu jari
- (3) Luruskan lengan dan kaki ke arah sasaran
- (4) Pindahkan berat badan ke arah sasaran
- (5) Arahkan bola sesuai ketinggian yang diinginkan
- (6) Arahkan bola ke garis pinggir atau ke tangan penyerang.

3) Gerakan lanjutan

- (1) Luruskan tangan sepenuhnya
- (2) Arahkan bola ke sasaran
- (3) Pinggul bergerak maju ke arah sasaran
- (4) Pindahkan berat badan ke arah sasaran
- (5) Bergerak ke arah umpan (Nuril Ahmadi,2007:23).



Gambar 2.2 Teknik *Passing Atas*

Sumber: Buku Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTS Kelas VIII

2.1.5.2 Prasarana dan sarana dalam permainan bola voli

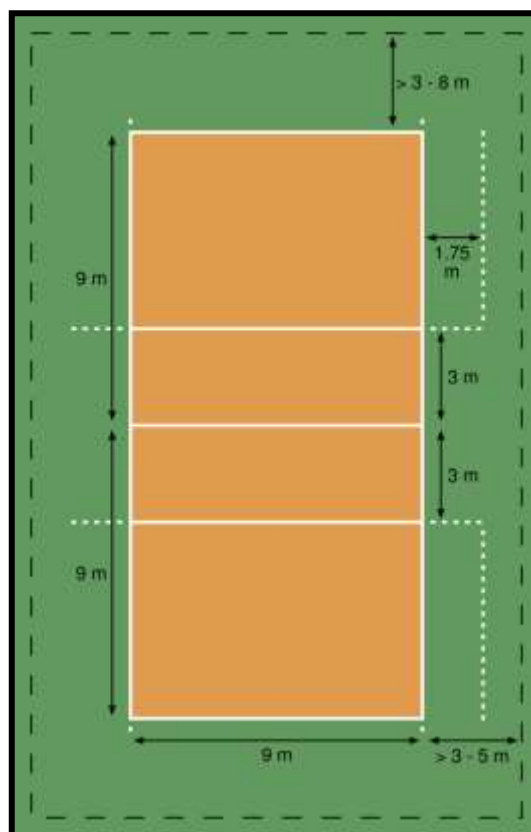
Setiap cabang olahraga memang secara khusus mempunyai fasilitas alat sesuai dengan yang dibutuhkan cabang olahraga tersebut. Dalam setiap cabang olahraga prasarana dan sarana yang dibutuhkan berbeda karena teknik dan cara bermainnya juga berbeda. Adapun prasarana dan sarana dalam permainan bola voli adalah sebagai berikut:

1. Prasarana

Menurut Soepartono (2000:6), secara umum prasarana berarti segala sesuatu yang merupakan penunjang terselenggaranya suatu proses (usaha atau pembangunan).

Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia (2005:3) prasarana olahraga adalah tempat atau ruang termasuk lingkungan yang digunakan untuk kegiatan olahraga dan/atau penyelenggaraan keolahragaan.

Pengertian prasarana dari definisi di atas yaitu segala sesuatu yang merupakan penunjang bagi terselenggaranya kegiatan termasuk ruang atau lingkungan yang digunakan sebagai kegiatan. Dalam olahraga prasarana didefinisikan sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Salah satu sifat tersebut adalah susah dipindahkan. Prasarana dalam permainan bola voli yaitu lapangan. Ketentuan lapangan bola voli yaitu berbentuk persegi panjang dengan panjang 18 m dan lebar 9 m. Lapangan dibagi menjadi 2 dengan garis tengah, masing-masing bagian terdapat garis serang melintang dari kiri ke kanan dengan jarak 3 m dari garis tengah.



Gambar 2.3 Lapangan bola voli
Sumber : id.m.wikipedia.org

2. Sarana

Istilah sarana dalam olahraga adalah terjemahan dari "*facilities*", yaitu sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga atau pendidikan jasmani (Soepartono, 2000:6).

Sarana olahraga adalah peralatan dan perlengkapan yang digunakan untuk kegiatan olahraga (Undang-undang Republik Indonesia, 2005:3)

Pengertian sarana dari penjelasan di atas adalah peralatan dan perlengkapan yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga.

Seperti halnya prasarana olahraga, sarana yang dipakai dalam kegiatan olahraga pada masing-masing cabang olahraga memiliki ukuran standard. Akan tetapi apabila cabang olahraga tersebut dipakai sebagai materi pembelajaran pendidikan jasmani, sarana yang digunakan bisa dimodifikasi, disesuaikan dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa. (Soepartono, 2000:6).

Dalam permainan bola voli sarana yang dibutuhkan ada 3, yaitu sebagai berikut :

1) Bola

Bola yang digunakan dalam permainan bola voli yaitu terbuat dari kulit lunak dan lentur, atau bahan kulit sintetis dan sejenisnya. Beberapa ketentuan mengenai bola antara lain:



Gambar 2.4 Bola voli
Sumber: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VII

- (1) bahan : kulit
- (2) keliling : 65-67 cm
- (3) berat : 200-280 gram
- (4) tekanan udara : 294,3-318,82 hpa

(Nuril Ahmadi, 2007:18).

2) Net

Net adalah sebuah jaring yang dibuat khusus untuk permainan bola voli yang dipasang melintang membagi lapangan menjadi 2. Ketentuan mengenai net dalam permainan bola voli yaitu :

- (1) Lebar net 1 m dan panjang 9,50 m
- (2) Mata jala pada net berukuran 10 cm dan berbentuk persegi
- (3) Pada bagian tepi atas net terdapat pita horizontal berukuran 5 cm
- (4) Tinggi net untuk putra adalah 2,43 m dan untuk putri 2,24 m.

3) Tiang

- (1) Tiang pemancang net harus bulat dengan ketinggian 2,55 m
- (2) Tiang harus didirikan secara kuat dilantai dengan jarak 0,50-1 m dari garis samping lapangan bola voli.

(2007:16).

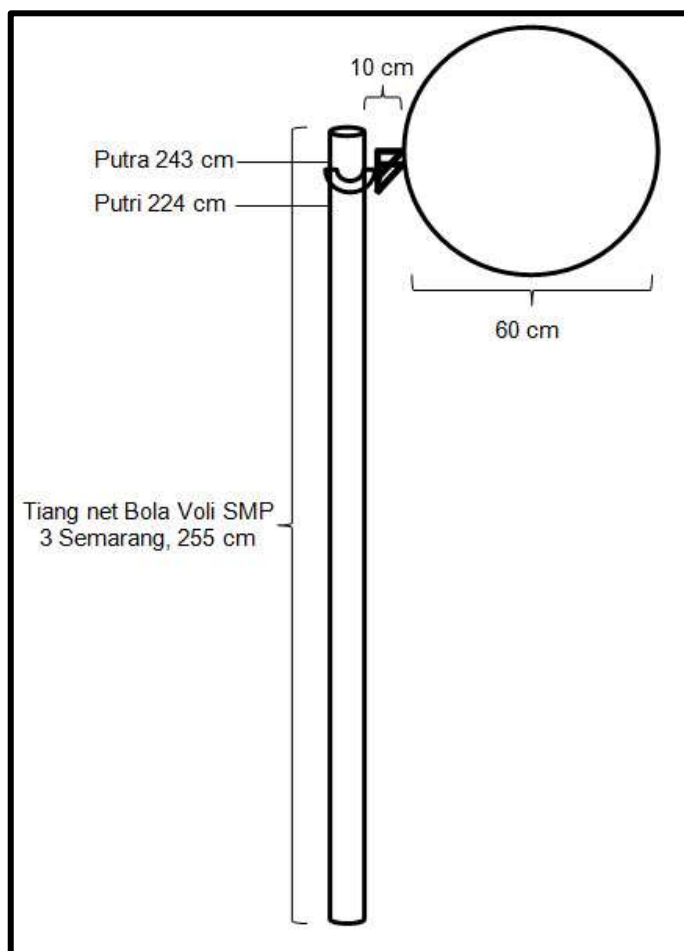
2.1.7 Pengertian Ring Target

Dalam permainan bola voli, teknik dasar menjadi modal utama supaya permainan dapat berjalan dengan baik. Salah satu teknik dasar yang sangat penting yaitu *passing*.

Arah bola setelah melakukan *passing* sering tidak sesuai dengan harapan. Tentunya juga harus dengan teknik yang benar supaya arah bola dapat terkendali. Melihat hal tersebut peneliti mencoba membuat metode pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target

supaya ketepatan siswa dalam melakukan *passing* meningkat. Yang dimaksud ring target adalah ketika siswa melakukan *passing* yang diumpam dari teman atau pasangannya, maka arah bola setelah dilakukan *passing* harus masuk ke dalam ring yang digunakan sebagai target.

Ring target terbuat dari besi dengan diameter 60 cm, dipasang pada tiang pada permainan bola voli yang berukuran 2,55 m dengan ketinggian 2,43 m untuk putra dan 2,24 m untuk putri. Untuk lebih jelasnya pada gambar 2.5 sebagai berikut :



Gambar 2.5 Ring Target yang Dipasang

2.1.8 Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang baik apabila *output* yang dihasilkan oleh siswa terhadap hasil belajarnya yaitu baik pula. Tetapi tidak semua pembelajaran sesuai dengan harapan guru. Permasalahan pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan salah satunya yaitu pada hasil belajar siswa. Masih banyak siswa yang kurang dapat menyerap materi dengan baik yang diberikan oleh guru sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Selain itu metode yang digunakan dalam evaluasi hasil belajar dirasa belum ada terobosan baru.

Pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli di sekolah merupakan suatu proses belajar yang dilakukan dengan cara bimbingan, pemberian pengetahuan atau materi *passing* secara benar. Untuk membuat pembelajaran menjadi baik, seorang guru harus pandai-pandai menciptakan inovasi supaya pembelajaran menarik bagi siswa. Pembelajaran yang baik akan berpengaruh pula terhadap hasil belajar siswa di sekolah.

Proses pembelajaran permainan bola voli tidak lepas dari sarana yang dibutuhkan untuk kelancaran pembelajaran. Sarana yang digunakan bisa dimodifikasi, disesuaikan dengan kebutuhan supaya hasil belajar siswa dapat tercapai. Dalam hal ini salah satu sarana yang digunakan untuk pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli yaitu ring target. Penggunaan ring target diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemikiran yang telah diuraikan tersebut, peneliti merangsang pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui model ring target untuk meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang tahun pelajaran 2014/2015.

2.2 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan terhadap penelitian ini adalah “ada peningkatan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang tahun pelajaran 2014/2015.”

BAB III

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Kelas yang dimaksud di sini adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru. Kelas bukan wujud ruangan tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar (Suharsimi Arikunto, 2010:130).

Bentuk penelitian tindakan kelas salah satunya yaitu penelitian tindakan kelas kolaboratif. Penelitian tindakan kelas kolaboratif merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan melibatkan beberapa pihak untuk melakukan penelitian. Disebut penelitian tindakan kelas kolaboratif karena peneliti berasal dari luar lingkungan subjek yang akan diteliti dan tidak melakukan penelitian langsung. Penelitian dilakukan oleh guru dengan peneliti sebagai inovator yang bekerja sama dengan guru tersebut.

3.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang.

3.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP Negeri 3 Kota Semarang tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 32 siswa terdiri dari 13 laki-laki dan 19 perempuan.

3.3 Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada tanggal 10-27 Mei 2015. Dalam 1 minggu dilaksanakan 1 kali pertemuan sesuai dengan jadwal mata pelajaran penjasorkes.

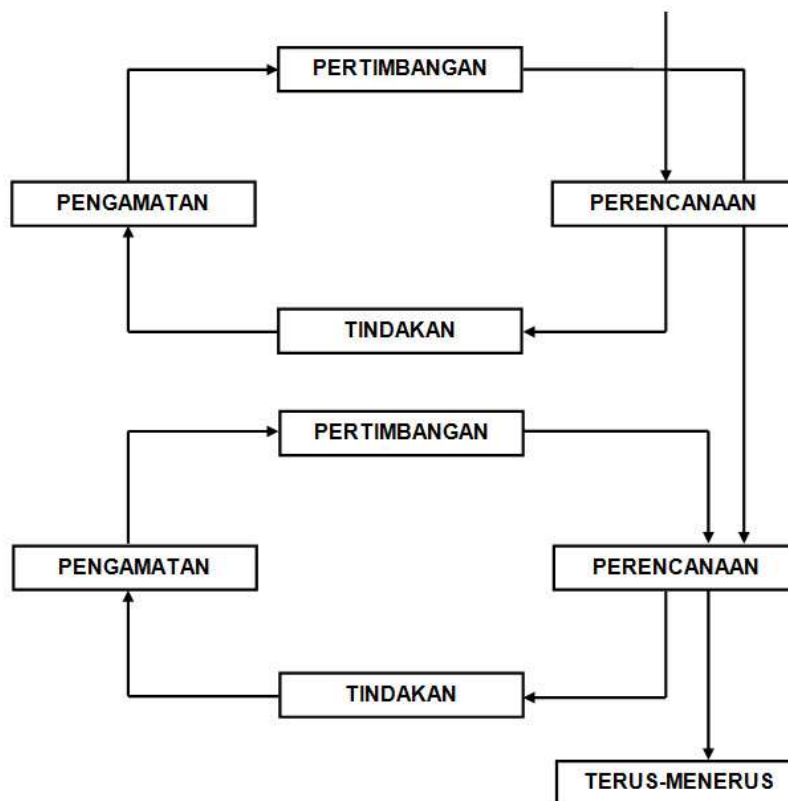
3.4 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kota Semarang pada kelas VIII D tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian dilaksanakan 2 siklus dengan mengaplikasikan pembelajaran dengan pokok masalah bagaimana meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan voli melalui model ring target.

3.5 Perencanaan Tindakan per Siklus

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target bagi siswa kelas VIII D SMP Negeri 3 Kota Semarang tahun pelajaran 2014/2015. Adapun setiap tindakan upaya untuk pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus.

Menurut Kurt Lewin dalam Trianto (2010:29) setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) dengan skema tindakan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Konsep Alur PTK
Sumber Kurt Lewin (dalam Trianto, 2012:30)

3.5.1 Siklus I

3.5.1.1 Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap ini peneliti dan guru mata pelajaran menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi *passing* dalam permainan bola voli
2. Menyusun instrumen tes *passing* dalam permainan bola voli
3. Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran
4. Menyusun lembar observasi
5. Menyiapkan media tambahan yang diperlukan untuk membantu pembelajaran
6. Menyiapkan tempat penelitian dan alat pembelajaran.

3.5.1.2 Tindakan (*acting*)

Pada tahap tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan dengan langkah-langkah kegiatan antara lain :

1. Kegiatan awal
 - 1) Siswa dibariskan dengan formasi 4 bersaf, setelah itu guru melakukan presensi.
 - 2) Siswa melakukan pemanasan dan peregangan terlebih dahulu untuk mempersiapkan tubuh agar mengurangi resiko terjadinya cedera pada saat pembelajaran.
2. Kegiatan inti
 - 1) Peneliti berkolaborasi dengan guru mempraktekkan cara melakukan *passing* dalam permainan bola voli dengan benar mulai dari sikap badan, posisi kaki, sikap tangan, perkenaan bola pada tangan, dan gerakan bola saat di udara
 - 2) Siswa baris 4 banjar dengan 2 banjar putra dan 2 banjar putri
 - 3) Siswa diminta melakukan *passing* dalam permainan bola voli melewati net ke arah teman yang ada di seberang net.
 - 4) Siswa berlatih melakukan *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target secara bergantian
 - 5) Kemudian siswa dikumpulkan kembali untuk melakukan tes *passing* melalui model ring target dengan pasangannya masing-masing dalam waktu 1 menit.
 - 6) Setelah semua melakukan tes *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target kemudian siswa dikumpulkan untuk mengerjakan soal pengetahuan yang diberikan oleh guru.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup guru memberikan refleksi dengan hasil pembelajaran yang telah dilakukan dalam siklus I, memotivasi siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran pada siklus I, kemudian membuat simpulan pembelajaran.

3.5.1.3 Pengamatan (*observing*)

Pengamatan dilakukan terhadap: 1) tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli, 2) aktivitas dan sikap siswa selama pembelajaran berlangsung, 3) hasil belajar melakukan *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target.

3.5.1.4 Refleksi (*reflecting*)

Tahapan Refleksi berdasarkan hasil observasi dan analisis yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target. Hasil analisis data pada tahap ini digunakan sebagai acuan perencanaan tindakan pada siklus II.

3.5.2 Siklus II

3.5.2.1 Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap ini peneliti dan guru mata pelajaran menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari :

1. Menyusun Rencana Program Pembelajaran (RPP) dengan materi *passing* dalam permainan bola voli
2. Menyusun instrumen tes *passing* dalam permainan bola voli
3. Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran
4. Menyusun lembar observasi

5. Menyiapkan media tambahan yang diperlukan untuk membantu pembelajaran
6. Menyiapkan tempat penelitian dan alat pembelajaran.

3.5.2.2 Tindakan (*acting*)

Pada tahap tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan dengan langkah-langkah kegiatan antara lain :

1. Kegiatan awal
 - 1) Siswa dibariskan dengan formasi 4 bersaf, setelah itu guru melakukan presensi.
 - 2) Siswa melakukan pemanasan dan peregangan terlebih dahulu untuk mempersiapkan tubuh agar mengurangi resiko terjadinya cedera pada saat pembelajaran.
2. Kegiatan inti
 - 1) Siswa berlatih melakukan *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target secara bergantian dengan pasangannya masing-masing.
 - 2) Setelah semua sudah latihan siswa dikumpulkan kembali untuk diadakan tes *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target dengan pasangannya masing-masing selama 1 menit.
 - 3) Kemudian setelah semua melakukan tes *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target, siswa dikumpulkan untuk mengerjakan soal pengetahuan yang diberikan oleh guru.
3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup guru memberikan refleksi dengan hasil pembelajaran yang telah dilakukan dalam siklus II, memberikan apresiasi kepada siswa yang memperoleh hasil dengan baik, memotivasi siswa yang

belum maksimal dalam pembelajaran pada siklus II, kemudian membuat simpulan pembelajaran.

3.5.2.3 Pengamatan (*observing*)

Pengamatan dilakukan terhadap: 1) tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli, 2) aktivitas dan sikap siswa selama pembelajaran berlangsung, 3) hasil belajar melakukan *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target.

3.5.2.4 Refleksi (*reflecting*)

1. Mengevaluasi proses dan hasil belajar siklus II
2. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus II
3. Kemudian hasil dari refleksi pada siklus II merupakan acuan bagi peneliti untuk menganalisis apakah *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yaitu :

1. Observasi (pengamatan)

Pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaannya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2. Pemberian kuesioner

Pemberian kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kognitif masing-masing siswa dalam pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target.

3. Tes

Dalam penelitian ini menggunakan tes *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring sebagai target untuk memasukkan bola yang dilakukan oleh siswa.

4. Dokumentasi

Digunakan untuk memperoleh data nama siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang dan juga daftar nilai hasil tes. Selain itu juga digunakan untuk dokumentasi gambar saat penelitian berlangsung guna memperkuat hasil penelitian.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Berdasarkan definisi tersebut suatu instrumen berfungsi untuk menjaring data-data hasil penelitian (Trianto, 2012:54).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah :

3.7.1 Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Silabus (Lampiran 8, halaman 61)

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

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Lampiran 9 halaman 62, lampiran 10 halaman 71).

RPP adalah perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun tiap putaran. Dalam RPP, memuat kompetensi dasar, indikator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran, skenario pembelajaran, alat peraga, penilaian, dan belajar mengajar.

3. Lembar Observasi (Lampiran 11, halaman 80)

Lembar observasi ini digunakan untuk memantau dan mengontrol siswa dalam setiap pembelajaran mengenai aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotornya.

3.7.2 Instrumen Evaluasi

Instrumen evaluasi hasil belajar yang digunakan dalam pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target berupa tes, yaitu :

3.7.2.1 Aspek Kognitif

Untuk menilai aspek kognitif siswa dalam pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target yaitu menggunakan pilihan ganda berjumlah 15 soal. Adapun butir soalnya adalah sebagai berikut:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x)!

1. Di bawah ini adalah teknik permainan bola voli, kecuali...

a. <i>passing</i>	c. mengontrol bola
b. <i>service</i>	d. <i>smash</i>
2. Permainan bola voli dimainkan oleh..... pemain

a. 5 orang	c. 2 orang
b. 6 orang	d. 11 orang
3. Tinggi net pada permainan bola voli untuk putri yaitu...

a. 2,24 m	c. 2,44 m
b. 2,43 m	d. 2,34 m
4. Tinggi net pada permainan bola voli untuk putra yaitu...

a. 2,24 m	c. 2,44 m
-----------	-----------

Tabel 3.2 Format Menilai Aspek Psikomotor

No	Nama Siswa	Kualitatif	Kuantitatif		Nilai Akhir
			<i>Passing</i>	Nilai	
1.					
2.					
3.					
4.					
5...					

Tabel 3.3 Interval Nilai Kualitatif

No	Nilai	Keterangan
1	>70	Kurang
2	71-80	Cukup
3	81-90	Baik
4	91-100	Sangat Baik

Tabel 3.4 Interval Kuantitatif

No	Interval	Nilai
1	<3	70
2	3 – 5	75
3	6 – 8	80
4	9 – 11	85
5	12 – 14	90
6	15 – 17	95
7	>17	100

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian

No	Keterangan	Interval
1	Kurang (K)	<60
2	Cukup (C)	60-75
3	Baik (B)	76-81
4	Sangat Baik (SB)	82-87
5	Sempurna (S)	>87

Sumber: Djoko Novianto. RPP Kriteria Penilaian

3.8 Analisis Data

Dalam penelitian ini ada 2 jenis teknik analisis data yang digunakan untuk menghasilkan kesimpulan, yaitu:

1. Teknik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target yang dilihat dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.
2. Teknik yang digunakan untuk mendapatkan nilai akhir yang dirata-rata dari 3 aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor dari pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target yang telah dilakukan. Hasil tersebut dapat dibandingkan dengan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target yang diperoleh siswa dari setiap siklusnya.

3.8.1 Peningkatan Hasil Belajar *Passing* dalam Permainan Bola Voli Tiap Aspek pada Setiap Siklus

Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar tiap aspek pada setiap siklus digunakan rumus di bawah ini :

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = ketuntasan belajar

T = jumlah skor yang diperoleh siswa

T_t = jumlah skor total

(Trianto, 2012:63).

Setelah hasil diperoleh maka dapat dibandingkan ada atau tidaknya peningkatan tiap aspek pada tiap siklus.

3.8.2 Hasil Akhir Pembelajaran *Passing* dalam Permainan Bola Voli Melalui Model *Ring Target*

3.8.2.1 Aspek Kognitif

Siswa mengerjakan soal yang bersifat tertutup, artinya jawaban sudah disediakan sehingga siswa tinggal memilih.

Rumus yang digunakan untuk memperoleh hasil dari aspek kognitif adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3.8.2.2 Aspek afektif

Data observasi diperoleh dari setiap tindakan yaitu dengan menggunakan *check list* yang dilakukan pada setiap siklus, untuk menilai perubahan peningkatan sikap siswa pada setiap siklus.

Berikan tanda cek pada setiap kolom yang sudah disediakan, apabila setiap siswa menunjukkan perilaku yang diharapkan dan mendapatkan skor 1. Jika siswa tidak mampu menunjukkan perilaku yang diharapkan berilah tanda cek pada kolom dan mendapat skor 0.

Rumus yang digunakan untuk memperoleh hasil pada aspek afektif adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3.8.2.3 Aspek Psikomotor

Penilaian terhadap hasil unjuk kerja siswa melakukan *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target dengan rentang nilai 70 sampai dengan 100. Dari jumlah skor siswa yang didapat dari rata-rata nilai kualitatif dan

kuantitatif kemudian digunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari aspek psikomotor.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3.8.2.4 Nilai Akhir

Nilai akhir hasil pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target diperoleh dari gabungan ketiga aspek di atas.

Untuk menentukan nilai akhir tersebut digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Nilai Kognitif} + \text{Nilai Afektif} + \text{Nilai Psikomotor}}{3}$$

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan pembelajaran melalui model ring target mampu meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli bagi siswa kelas VIII D SMP Negeri 3 Kota Semarang tahun pelajaran 2014/2015. Peningkatan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli tersebut dapat dilihat dari tingkat ketuntasan nilai siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentase nilai ketuntasannya mencapai 62,5%, dan siklus II mencapai 81,25%. Peningkatan hasil belajar *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 18,75%.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, diharapkan pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan bola voli.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Achmad Paturusi. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Achmad Rifa'i dan Chatarina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Unnes Press.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ali Maksum. 2008. *Psikologi Olahraga Teori dan Aplikasi*. Surabaya : Unesa University Press.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bahan Ajar. 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VII Semester 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djoko Novianto. RPP Kriteria Penilaian Pembelajaran
- Husdarta. 2010. *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung : Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Buku Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTS Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Machfud Irsyada. 2000. *Bola Voli*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Munasifah. 2008. *Bermain Bola Voli*. Demak: CV Aneka Ilmu
- Nuril Ahmadi. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta : Era Pustaka Utama.
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjas*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rusli Lutan dan Adang Suherman. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sarana Permainan Bola Voli. Online at http://id.m.wikipedia.org/wiki/bola_voli. (accesed 10/4/15).
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Utama.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Trianto. 2012. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.

Undang-undang Republik Indonesia. 2005. *Sistem Keolahragaan Nasional*

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007 fax. 8508007
Email : FIK-UNNES SMG@telkom. Net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Ardiansyah

NIM : 6101411004

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Prodi : S1

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Tema : PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)

Judul : "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ^{kegiatan} ~~PASSING~~ ^{model} ~~DALAM~~ ^{kegiatan} ~~BOLAVOLI DENGAN MENGGUNAKAN~~ ~~MODEL~~ ^{model} ~~RING TARGET PADA~~ ^{kegiatan} ~~SISWA KELAS VIII SMP N 3 KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN~~ ^{kegiatan} ~~2014/2015.~~ "

Semarang, 8 Januari 2015

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR

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

Yang mengajukan

Ardiansyah
Ardiansyah
NIM. 6101411004

*see
lapat diteliti
Pembimbing = Endang SH
2/1 2015
H. H.*

Lampiran 2



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 165/FIK/2015**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

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

Mengingat : 1. 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)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 3 Februari 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Dra. ENDANG SRI HANANI, M.Kes.
NIP : 195906031984032001
Pangkat/Golongan : I/VC
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : ARDIANSYAH
NIM : 6101411004
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING DALAM PERMAINAN BOLAVOLI MELALUI MODEL RING TARGET BAGI SISWA KELAS VIII SMP N 3 KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 4 Februari 2015


Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 1959010191985031001

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



6101411004
...PW-03-ARD-247AW.00...

Lampiran 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007
Email : fi_k.unnes@telkom.net, Website <http://fik.unnes.ac.id>

Nomor : 547/UN37.1.6/LT/2015
Hal : Ijin Observasi Skripsi

Yth. Kepala SMP N 3 Semarang
Di Semarang

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Ardiansyah
NIM : 6101411004
Semester : VIII (Delapan)
Jur / Prodi : PJKR / S1 FIK UNNES

Diperkenankan mengadakan Observasi untuk memenuhi tugas penulisan skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 16 Februari 2015
Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Rustiadi, M.Kes
NIP. 196410231990021001

Tembusan :
1. Dekan
2. Ketua Jurusan PJKR
FIK UNNES

No. Dokumen FM-01-AKD-03

Lampiran 4



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 SEMARANG
Jl. Mayjend. DI. Panjaitan 58 ☎ 3541425, 3519955 Fax 3519955 Semarang

SURAT KETERANGAN
No. 422/138/2015

Dasar : 1. Surat dari Dinas Pendidikan Kota Semarang No.070/1338 tanggal 11 Maret 2015 tentang Ijin Observasi Skripsi
2. Surat dari FIK UNNES No. No.547/UN37.1.6/LT/2015 tanggal 16 Februari 2015

Berkaitan dengan surat tersebut di atas, Kepala SMP Negeri 3 Semarang menerangkan bahwa :

N a m a : **ARDIANSYAH**
NIM : 6101411004
Fakultas : FIK UNNES Semarang
Jurusan : PJKR

Yang bersangkutan telah melakukan **Observasi Skripsi** di SMP Negeri 3 Semarang pada tanggal 16 Maret 2015
Surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Semarang, 17 Maret 2015
Kepala Sekolah

Drs. Eko Latmiko, M.Pd.
NIP. 19600525 198202 1 004



Lampiran 5

	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
Nomor	: <i>149/UNPST.1.01/IK015</i>
Lamp.	:
Hal	: Ijin Penelitian
<p>Kepada Yth. Kepala SMP N 3 Kota Semarang di SMP N 3 Kota Semarang</p>	
<p>Dengan Hormat, Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:</p>	
Nama	: ARDIANSYAH
NIM	: 6101411004
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik	: MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING DALAM PERMAINAN BOLA VOLI MELALUI MODEL RING TARGET BAGI SISWA KELAS VIII SMP N 3 KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015
<p>Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>	
	
Semarang, 4 Mei 2015  Dr. H. Harry Pramono, M.Si. NIP. 195910191985031001	

Lampiran 6



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN**

Jalan. Dr. Wahidin 118 Telp. (024) 8412180, Fax. (024) 8317752
SEMARANG Kode Pos 50234

Website : www.disdik.semarangkota.go.id email : disdik@semarangkota.go.id

SURAT IJIN KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG
Nomor : 070 /3088

TENTANG IJIN PENELITIAN

Dasar : Surat dari Universitas Negeri Semarang (UNNES)
No. 4145/UN37.1.6/LT/2015, Tgl 04 Mei 2015
Perihal : Ijin penelitian

Berdasarkan hal tersebut di atas, Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang mengijinkan Mahasiswa sebagai berikut :

Nama : **ARDIANSYAH**
NIM : 6101411004
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (S1)
Judul : "Meningkatkan Hasil Belajar Passing Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Ring Target Bagi Siswa Kelas VIII SMP N 3 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015".

Untuk melaksanakan penelitian di **SMP N 3** Kota Semarang.

Dengan memperhatikan hal-hai sebagai berikut:

- 1 Penelitian tidak mengganggu kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 2 Mentaati peraturan dan ketentuan yang berlaku di tempat penelitian tersebut.
- 3 Menyampaikan laporan/pemberitahuan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang setelah selesai pelaksanaan penelitian.
- 4 Penelitian dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat ijin Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang sampai dengan selesai.

Semarang, 07 Mei 2015

A.n. Kepala Dinas Pendidikan
Kabid. Monitoring dan Pengembangan



Drs. TAUFIK HILAYAT, MT

Pembina

Telp. 841224 198903 1 010

Tembusan Yth.

- 1 Kepala Sekolah ybs
- 2 Peringgal

Lampiran 7



 PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 SEMARANG
 Jl. Mayjend. DI. Panjaitan 58 ☎ 3541425, 3519955 Fax 3519955 Semarang

SURAT KETERANGAN
 No. 422/361/2015

Dasar : 1. Surat dari Dinas Pendidikan Kota Semarang No.070/3088 tanggal 07 Mei 2015 tentang Ijin Penelitian
 2. Surat dari FIK UNNES No. No.4149/UN37.1.6/LT/2015 tanggal 4 Mei 2015

Berkaitan dengan surat tersebut di atas, Kepala SMP Negeri 3 Semarang menerangkan bahwa :

Nama : **ARDIANSYAH**
 NIM : 6101411004
 Fakultas : FIK UNNES Semarang
 Jurusan : PJKR
 Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Passing Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Ring Target Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Semarang Tahun pelajaran 2014/2015

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Semarang pada tanggal 10 – 27 Mei 2015
 Surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Semarang, 28 Mei 2015
 Kepala Sekolah

 Joko Djatmiko, M.Pd.
 NIP. 19600525 198202 1 004



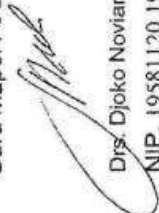
Lampiran 8

SILABUS

Sekolah : SMP Negeri 3 Kota Semarang
 Kelas : VIII (Delapan)
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Semester : 2 (dua)
 Standar Kompetensi : 1. Mempraktekkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi*	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1. Mempraktekkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)	Bola Voli	Melakukan teknik dasar <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dalam permainan bola voli dengan koordinasi yang baik!	Aspek Kognitif Mengetahui bentuk teknik dasar <i>passing</i> dalam permainan bola voli dan pengetahuan tentang permainan bola voli Aspek Afektif Kerja sama, keberanian, mentaati peraturan, sportif, bersungguh-sungguh Aspek Psikomotor Melakukan teknik dasar <i>passing</i> atas dan bawah dalam permainan bola voli!	Tes Tertulis observasi Tes contoh kinerja (kinerja)	Pilihan ganda Lembar observasi Tes contoh kinerja	Sikap siku pada kedua lengan saat melakukan <i>passing</i> bawah adalah.. Kerja sama dengan teman dalam melakukan gerakan Lakukan <i>passing</i> dalam permainan bola voli dengan menggunakan metode ring target	2x40 menit	Buku referensi, bola voli

Semarang,.....Mei 2015
 Guru Mapel PJOK



Dr. Djoko Novianto
 NIP. 19581120 198303 1 011

Lampiran 9

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus I

Sekolah : SMP Negeri 3 Kota Semarang
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VIII / II

Standar Kompetensi

1. Mempraktekkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

- 1.1. Mempraktekkan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya dini, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan.

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat melakukan kombinasi teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli, dengan benar melalui model ring target.
- b. Siswa dapat melakukan kombinasi teknik dasar *passing* atas dalam permainan bola voli, dengan benar melalui model ring target.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan** :
- Kerja sama
 - Berani
 - Percaya diri
 - Taat
 - Serius

B. Materi Pembelajaran

Permainan Bola voli

Lanjutan Lampiran 9

- *Passing* bawah permainan bola voli
- *Passing* atas permainan bola voli

C. Metode Pembelajaran

- Penugasan
- Resiprokal/timbal balik

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

1. Kegiatan pendahuluan (15 menit)

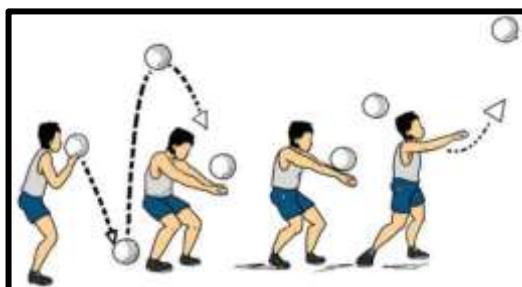
- Berbaris, berdoa, presensi, pemanasan dan peregangan
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan inti (60 menit)

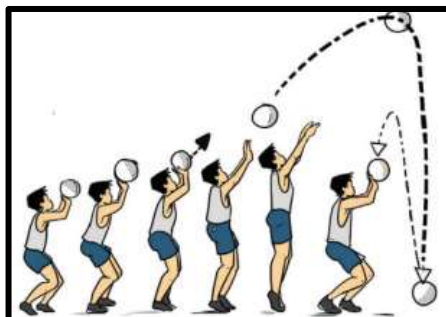
▪ Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

- melakukan teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli



- melakukan teknik dasar *passing* atas dalam permainan bola voli



- berkolaborasi dengan peneliti melakukan teknik *passing* bawah dan *passing* atas dalam permainan bola voli menggunakan metode ring target

Lanjutan Lampiran 9

- memfasilitasi peserta didik mencoba di lapangan sesuai dengan kelompok/pasangannya masing-masing.

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Strategi pelaksanaan dengan menggunakan model penugasan
 - siswa diminta membuat barisan 4 banjar, dengan siswa putra 2 banjar dan putri 2 banjar
 - siswa latihan *passing* melewati net dengan arah ke teman di depannya yang memberi umpan

xxxxxx		x	
xxxxxx		x	
xxxxxx		x	
xxxxxx		x	

- siswa melaksanakan *passing* dalam permainan bola voli dengan pasangannya sesuai waktu yang telah ditentukan menggunakan metode ring target yaitu 1 menit.
- Setelah semua siswa melaksanakan tugas praktek kemudian dikumpulkan kembali
- Siswa diberi soal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

- memberikan umpan balik positif dan penguatan secara lisan terhadap keberhasilan peserta didik
- memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber
- memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan yaitu dengan :

Lanjutan Lampiran 9

- sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang kesulitan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar
- membantu menyelesaikan masalah
- memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan terhadap hasil eksplorasi
- memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh
- memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

3. Kegiatan penutup (5 menit)

Dalam kegiatan penutup, guru :

- bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat simpulan pembelajaran
- melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
- memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- merencanakan kegiatan tindak lanjut sesuai hasil belajar peserta didik.

E. Sumber Belajar

1. Lapangan bola voli yang datar dan aman
2. Bola voli
3. Ring target
4. Buku referensi, Nuril Ahmadi, *Panduan Olahraga Bola Voli*

F. Penilaian

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran.

Indikator	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
Pencapaian Kompetensi			
Aspek Kognitif			
Mengetahui bentuk teknik dasar <i>passing</i>	Tes tertulis	Pilihan ganda	Sikap siku pada kedua lengan saat melakukan <i>passing</i> bawah

Lanjutan Lampiran 9

b. Pengamatan sikap (afektif)

Mengikuti pembelajaran dengan bekerja sama, keberanian, percaya diri, mentaati peraturan, dan bersungguh-sungguh.

Keterangan :

Berikan tanda *check list* pada kolom yang disediakan terhadap perilaku yang ditunjukkan peserta didik sesuai yang diharapkan. Setiap perilaku yang sesuai mendapat nilai 1. Digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

b. Tes unjuk kerja (psikomotor)

Lakukan teknik dasar *passing* dalam permainan bola voli menggunakan metode ring target.

Keterangan:

Peserta didik melakukan *passing* ke arah ring target dalam waktu 1 menit dilihat kualitas gerak dan jumlahnya berapa dengan rentang nilai 70-100. Digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

c. Nilai akhir yang diperoleh siswa

$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai Kognitif} + \text{Nilai Afektif} + \text{Nilai Psikomotor}}{3}$

2. Rubrik Penilaian

a. Rubrik Penilaian Pengetahuan Siswa (Kognitif)

Jawablah dengan benar pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x)!

1. Di bawah ini adalah teknik permainan bola voli, kecuali...
 - a. *passing*
 - b. *service*
 - c. mengontrol bola
 - d. *smash*
2. Permainan bola voli dimainkan oleh..... pemain

Lanjutan Lampiran 9

- a. 5 orang
 - b. 6 orang
 - c. 2 orang
 - d. 11 orang
3. Tinggi net pada permainan bola voli untuk putri yaitu...
- a. 2,24 m
 - b. 2,43 m
 - c. 2,44 m
 - d. 2,34 m
4. Tinggi net pada permainan bola voli untuk putra yaitu...
- a. 2,24 m
 - b. 2,43 m
 - c. 2,44 m
 - d. 2,34 m
5. Induk organisasi bola voli di Indonesia yaitu...
- a. PBVSI
 - b. PSSI
 - c. PERBASI
 - d. PASI
6. Kedua kaki terbuka posisi kuda-kuda, lutut ditekuk, kedua lengan lurus dijulurkan ke depan bawah dan tangan satu sama lain dikaitkan atau berpegangan, teknik ini merupakan gerakan...
- a. *service*
 - b. *smash*
 - c. *heading*
 - d. *passing* bawah
7. Teknik dasar untuk memulai permainan bola voli adalah...
- a. *passing* bawah
 - b. *passing* atas
 - c. *service*
 - d. *smash*
8. Cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal dalam permainan bola voli disebut...
- a. teknik permainan
 - b. strategi permainan
 - c. variasi permainan
 - d. kombinasi permainan
9. Sikap siku kedua tangan saat melakukan *passing* bawah yaitu...
- a. lurus dan kuat
 - b. ditekuk
 - c. membuka
 - d. kendur
10. Perkenaan bola pada saat melakukan *passing* atas dalam permainan bola voli yaitu...
- a. 3 jari
 - b. 1 jari
 - c. 4 jari
 - d. 5 jari
11. Ayunan lengan saat melakukan *passing* bawah dalam permainan bola voli yaitu dari...

Lanjutan Lampiran 9

- a. pergelangan tangan c. pangkal lengan
b. siku d. pangkal jari
12. Ukuran lapangan bola voli yaitu...
- a. 28 m x 15 m c. 100 m x 64 m
b. 18 m x 9 m d. 13,41 m x 5,18 m
13. Dalam permainan bola voli, berapakah berat bola standar yang digunakan?
- a. 410-450 gram c. 200-280 gram
b. 180-250 gram d. 200-250 gram
14. Jumlah skor dalam setiap set pada permainan bola voli adalah...
- a. 11 poin c. 15 poin
b. 21 poin d. 25 poin
15. Berapa diameter ring yang digunakan sebagai target melakukan *passing*?
- a. 40 cm c. 60 cm
b. 50 cm d. 70 cm

b. Rubrik Penilaian Sikap Siswa (Afektif)

No	Indikator Kemampuan	Ya (1)	Tidak (0)
1	Bekerja sama dengan teman 1 tim		
2	Keberanian dalam melakukan gerakan		
3	Percaya diri		
4	Mentaati peraturan		
5	Menunjukkan sikap bersungguh-sungguh dalam melakukan gerakan		
Jumlah			

Lanjutan Lampiran 9

c. Rubrik Penilaian Tes Unjuk Kerja (Psikomotor)

No	Nama Siswa	Kualitatif	Kuantitatif		Nilai Akhir
			Passing	Nilai	
1.					
2.					
3.					
4.					
5...					

Interval Nilai Kualitatif

No	Nilai	Keterangan
1	>70	Kurang
2	71-80	Cukup
3	81-90	Baik
4	91-100	Sangat Baik

Interval Nilai Kuantitatif

No	Interval	Nilai
1	<3	70
2	3 – 5	75
3	6 – 8	80
4	9 – 11	85
5	12 – 14	90
6	15 – 17	95
7	>17	100

Semarang, Mei 2015
Guru Mapel Penjasorkes



Drs. Djoko Novianto
NIP. 19581120 198303 1 011

Lampiran 10

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus II

Sekolah : SMP Negeri 3 Kota Semarang
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VIII / II

Standar Kompetensi

1. Mempraktekkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

- 1.2. Mempraktekkan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya dini, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan.

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat melakukan kombinasi teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli, dengan benar melalui model ring target.
- b. Siswa dapat melakukan kombinasi teknik dasar *passing* atas dalam permainan bola voli, dengan benar melalui model ring target.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan** :
- Kerja sama
 - Berani
 - Percaya diri
 - Taat
 - Serius

B. Materi Pembelajaran

Permainan Bola voli

- *Passing* bawah permainan bola voli
- *Passing* atas permainan bola voli

Lanjutan Lampiran 10

C. Metode Pembelajaran

- Penugasan
- Resiprokal/timbal balik

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

1. Kegiatan pendahuluan (15 menit)

- Berbaris, berdoa, presensi, pemanasan dan peregangan
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan inti (60 menit)

▪ Ekplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

- berkolaborasi dengan peneliti melakukan teknik *passing* bawah dan *passing* atas dalam permainan bola voli menggunakan metode ring target
- memfasilitasi peserta didik mencoba di lapangan sesuai dengan kelompok/pasangannya masing-masing.

▪ Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Strategi pelaksanaan dengan menggunakan model penugasan
 - siswa latihan *passing* dalam permainan bola voli melalui model ring target
 - siswa melaksanakan *passing* dalam permainan bola voli dengan pasangannya masing-masing dengan waktu 1 menit.
- Setelah semua siswa melaksanakan tugas praktek kemudian dikumpulkan kembali
- Siswa diberi soal berupa pilihan ganda untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

▪ Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

- memberikan umpan balik positif dan penguatan secara lisan terhadap keberhasilan peserta didik

Lanjutan Lampiran 10

- memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber
- memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan yaitu dengan :
 - sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang kesulitan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar
 - membantu menyelesaikan masalah
 - memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan terhadap hasil eksplorasi
 - memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh
 - memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

3. Kegiatan penutup (5 menit)

Dalam kegiatan penutup, guru :

- bersama-sama dengan peserta didik membuat simpulan pembelajaran
- melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- mengapresiasi kepada peserta yang memperoleh nilai baik dan memotivasi peserta didik yang belum maksimal.

E. Sumber Belajar

1. Lapangan bola voli yang datar dan aman
2. Bola voli
3. Ring target
4. Buku referensi, Nuril Ahmadi, *Panduan Olahraga Bola Voli*

Lanjutan Lampiran 10

F. Penilaian

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran.

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
Aspek Kognitif Mengetahui bentuk teknik dasar <i>passing</i> dalam permainan bola voli dan pengetahuan tentang permainan bola voli	Tes tertulis	Pilihan ganda	Sikap siku pada kedua lengan saat melakukan <i>passing</i> bawah adalah...
Aspek Afektif Kerja sama, keberanian, percaya diri, mentaati peraturan, bersungguh-sungguh	Observasi	Lembar observasi	Kerja sama dengan teman dalam melakukan gerakan
Aspek Psikomotor Melakukan <i>passing</i> dalam permainan bola voli melalui model ring target	Tes praktek (kinerja)	Contoh tes praktek	Lakukan <i>passing</i> dalam permainan bola voli melalui model ring target dalam waktu 1 menit

Lanjutan Lampiran 10

1. Teknik Penilaian

a. Soal pengetahuan (kognitif)

Pertanyaan berupa pilihan ganda, berilah tanda silang terhadap jawaban yang benar!

Keterangan:

Penilaian terhadap kualitas jawaban peserta didik, dengan nilai 1 untuk setiap jawaban yang benar. Digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

b. Pengamatan sikap (afektif)

Mengikuti pembelajaran dengan bekerja sama, keberanian, percaya diri, mentaati peraturan, dan bersungguh-sungguh.

Keterangan :

Berikan tanda *check list* pada kolom yang disediakan terhadap perilaku yang ditunjukkan peserta didik sesuai yang diharapkan. Setiap perilaku yang sesuai mendapat nilai 1. Digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

c. Tes unjuk kerja (psikomotor)

Lakukan teknik dasar *passing* dalam permainan bola voli menggunakan metode ring target.

Keterangan:

Peserta didik melakukan *passing* ke arah ring target dalam waktu 1 menit dilihat kualitas gerak dan jumlahnya berapa dengan rentang nilai 70-100. Digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

d. Nilai akhir yang diperoleh siswa

$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai Kognitif} + \text{Nilai Afektif} + \text{Nilai Psikomotor}}{3}$

Lanjutan Lampiran 10

❖ Rubrik Penilaian

a. Rubrik Penilaian Pengetahuan Siswa (Kognitif)

Jawablah dengan benar pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x)!

1. Di bawah ini adalah teknik permainan bola voli, kecuali...

a. <i>passing</i>	c. mengontrol bola
b. <i>service</i>	d. <i>smash</i>
2. Permainan bola voli dimainkan oleh..... pemain

a. 5 orang	c. 2 orang
b. 6 orang	d. 11 orang
3. Tinggi net pada permainan bola voli untuk putri yaitu...

a. 2,24 m	c. 2,44 m
b. 2,43 m	d. 2,34 m
4. Tinggi net pada permainan bola voli untuk putra yaitu...

a. 2,24 m	c. 2,44 m
b. 2,43 m	d. 2,34 m
5. Induk organisasi bola voli di Indonesia yaitu...

a. PBVSI	c. PERBASI
b. PSSI	d. PASI
6. Kedua kaki terbuka posisi kuda-kuda, lutut ditekuk, kedua lengan lurus dijulurkan ke depan bawah dan tangan satu sama lain dikaitkan atau berpegangan, teknik ini merupakan gerakan...

a. <i>service</i>	c. <i>heading</i>
b. <i>smash</i>	d. <i>passing</i> bawah
7. Teknik dasar untuk memulai permainan bola voli adalah...

a. <i>passing</i> bawah	c. <i>service</i>
b. <i>passing</i> atas	d. <i>smash</i>
8. Cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal dalam permainan bola voli disebut...

a. teknik permainan	c. variasi permainan
b. strategi permainan	d. kombinasi permainan

Lanjutan Lampiran 10

9. Sikap siku kedua tangan saat melakukan *passing* bawah yaitu...
- a. lurus dan kuat
 - b. ditekuk
 - c. membuka
 - d. kendor
10. Perkenaan bola pada saat melakukan *passing* atas dalam permainan bola voli yaitu...
- a. 3 jari
 - b. 1 jari
 - c. 4 jari
 - d. 5 jari
11. Ayunan lengan saat melakukan *passing* bawah dalam permainan bola voli yaitu dari...
- a. pergelangan tangan
 - b. siku
 - c. pangkal lengan
 - d. pangkal jari
12. Ukuran lapangan bola voli yaitu...
- a. 28 m x 15 m
 - b. 18 m x 9 m
 - c. 100 m x 64 m
 - d. 13,41 m x 5,18 m
13. Dalam permainan bola voli, berapakah berat bola standar yang digunakan?
- a. 410-450 gram
 - b. 180-250 gram
 - c. 200-280 gram
 - d. 200-250 gram
14. Jumlah skor dalam setiap set pada permainan bola voli adalah...
- a. 11 poin
 - b. 21 poin
 - c. 15 poin
 - d. 25 poin
15. Berapa diameter ring yang digunakan sebagai target melakukan *passing*?
- a. 40 cm
 - b. 50 cm
 - c. 60 cm
 - d. 70 cm

Lanjutan Lampiran 10

b. Rubrik Penilaian Sikap Siswa (Afektif)

No	Indikator Kemampuan	Ya (1)	Tidak (0)
1	Bekerja sama dengan teman 1 tim		
2	Keberanian dalam melakukan gerakan		
3	Percaya diri		
4	Mentaati peraturan		
5	Menunjukkan sikap bersungguh-sungguh dalam melakukan gerakan		
Jumlah			

c. Rubrik Penilaian Tes Unjuk Kerja (Psikomotor)

No	Nama Siswa	Kualitatif	Kuantitatif		Nilai Akhir
			<i>Passing</i>	Nilai	
1.					
2.					
3.					
4.					
5...					

Interval Nilai Kualitatif

No	Nilai	Keterangan
1	>70	Kurang
2	71-80	Cukup
3	81-90	Baik
4	91-100	Sangat Baik

Lanjutan Lampiran 10

Interval Nilai Kuantitatif

No	Interval	Nilai
1	<3	70
2	3 – 5	75
3	6 – 8	80
4	9 – 11	85
5	12 – 14	90
6	15 – 17	95
7	>17	100

Kriteria Penilaian

No	Keterangan	Interval
1	Kurang (K)	<60
2	Cukup (C)	60-75
3	Baik (B)	76-81
4	Sangat Baik (SB)	82-87
5	Sempurna (S)	>87

Semarang, Mei 2015
Guru Mapel Penjasorkes



Drs. Djoko Novianto
NIP. 19581120 198303 1 011

Lampiran 11

Lembar Observasi Pembelajaran

No	Indikator	Keterangan
1.	Aspek Kognitif	
	1. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi <i>passing</i> bawah permainan bola voli	
	2. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi <i>passing</i> atas permainan bola voli	
	3. Tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan metode ring target untuk melakukan <i>passing</i>	
2.	Aspek Afektif	
	1. Kerja sama antar siswa dalam satu kelompok	
	2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran	
	3. Mentaati peraturan dalam pembelajaran	
3.	Aspek Psikomotor	
	1. Penguasaan teknik dasar <i>passing</i> bawah dalam permainan bola voli	
	2. Penguasaan teknik dasar <i>passing</i> atas dalam permainan bola voli	
	3. Jumlah banyaknya siswa dapat memasukkan bola ke ring	
	4. Kemampuan akurasi melakukan <i>passing</i> dalam permainan bola voli ke ring target	
	5. Keberhasilan penggunaan ring target dalam pembelajaran <i>passing</i> dalam permainan bola voli	

Lampiran 12

Hasil Pembelajaran Aspek Kognitif Siklus I

Kelas : 8D

No	Nama	Skor	Nilai Akhir
1	DAYINTA MAY TARIZA	11	73
2	ADINDA DELIA ARIFA	11	73
3	AISYAH AL CHUMAIROH	12	80
4	AKBAR NOVIARSA	13	87
5	ALDI WIBOWO	11	73
6	ALIF MAULANA	10	67
7	AMELIA SARAH ANJANI	9	60
8	ANANTA PUTRA KANOKO	12	80
9	ANNISA ROCHMAH DEIFFY A.	12	80
10	ASYA DYAH OCTAVIA	9	60
11	ATHALIA SHAFAL FANNISA	13	87
12	CARRISA ZAHIDA	12	80
13	CINDY ANISA DYAH PERMATA	9	60
14	DESRA AULIA RAHMAN	12	80
15	DIKA HENDRIANSYAH S.	10	67
16	DUTA AJI PUTRA	10	67
17	ELZA SHAFIRA FAIRUZZ H.	12	80
18	ERICA DWI PUSPITASARI S.	11	73
19	FARAH AMELIA HUSNA	11	73
20	GADING IHSAN CAHYA C.	10	67
21	GHINA ANINNASI ALAUDINA	10	67
22	GUSDA KHAFIZ DHIYA ULHAQ	11	73
23	MAHARANI WIJAYANINGTIYAS	10	67
24	MUHAMMAD IRCHAM A	10	67
25	MUHAMMAD ZAKII ROFII	10	67
26	RADEN MUHAMMAD NUR I. N.	9	60
27	RAHMANA PRIA UTAMA	10	67
28	ROSE DIANA FRIDAYANI	11	73
29	ROSSA PUTRI NURAMALIA	12	80
30	SHARLEEN SAMARA	11	73
31	THEO LADO TRIASNO	12	80
32	WULAN PUSPITA SARI	9	60
Rata-rata		11	72
Nilai Tertinggi		13	87
Nilai Terendah		9	60

Lampiran 13

Hasil Pembelajaran Aspek Afektif Siklus I

Kelas : 8D

No	Nama	Kerja sama	Berani	Percaya diri	Taat	Serius	Jumlah	Nilai Akhir
1	DAYINTA MAY TARIZA	√	-	√	√	√	4	80
2	ADINDA DELIA ARIFA	√	√	√	-	√	4	80
3	AISYAH AL CHUMAIROH	√	-	√	√	√	4	80
4	AKBAR NOVIARSA	√	√	√	-	√	4	80
5	ALDI WIBOWO	√	√	√	-	-	3	60
6	ALIF MAULANA	√	√	√	-	√	4	80
7	AMELIA SARAH ANJANI	√	√	√	-	-	3	60
8	ANANTA PUTRA KANOKO	-	√	-	√	-	2	40
9	ANNISA ROCHMAH DEIFFY A.	√	-	√	√	√	4	80
10	ASYA DYAH OCTAVIA	√	-	√	√	-	3	60
11	ATHALIA SHAFAL FANNISA	√	√	√	√	-	4	80
12	CARRISA ZAHIDA	√	√	√	-	√	4	80
13	CINDY ANISA DYAH PERMATA	√	√	√	√	√	5	100
14	DESRA AULIA RAHMAN	-	-	√	√	√	3	60
15	DIKA HENDRIANSYAH S.	√	√	√	√	√	5	100
16	DUTA AJI PUTRA	√	√	√	√	-	4	80
17	ELZA SHAFIRA FAIRUZZ H.	√	√	√	-	√	4	80
18	ERICA DWI PUSPITASARI S.	-	-	√	√	-	2	40
19	FARAH AMELIA HUSNA	√	-	-	√	√	3	60
20	GADING IHSAN CAHYA C.	√	√	√	-	√	4	80
21	GHINA ANINNASI ALAUDINA	-	√	√	-	√	3	60
22	GUSDA KHAFIZ DHIYA ULHAQ	√	√	√	√	-	4	80
23	MAHARANI WIJAYANINGTIYAS	√	√	√	√	-	4	80
24	MUHAMMAD IRCHAM A	√	√	√	√	√	5	100
25	MUHAMMAD ZAKII ROFII	√	√	√	-	√	4	80
26	RADEN MUHAMMAD NUR I. N.	√	√	√	-	-	3	60
27	RAHMANA PRIA UTAMA	√	√	√	√	√	5	100
28	ROSE DIANA FRIDAYANI	√	-	√	√	√	4	80
29	ROSSA PUTRI NURAMALIA	√	√	√	-	√	4	80
30	SHARLEEN SAMARA	√	√	√	√	-	4	80
31	THEO LADO TRIASNO	-	√	√	√	-	3	60
32	WULAN PUSPITA SARI	√	-	√	√	√	4	80
Rata-rata								75
Nilai Tertinggi								100
Nilai Terendah								40

Lampiran 14

Hasil Pembelajaran Aspek Psikomotor Siklus I

Kelas : 8D

No	Nama	Kualitatif	Kuantitatif		Rata-rata	Nilai Akhir
			passing	nilai		
1	DAYINTA MAY TARIZA	74	5	75	75	75
2	ADINDA DELIA ARIFA	72	3	75	74	74
3	AISYAH AL CHUMAIROH	75	4	75	75	75
4	AKBAR NOVIARSA	80	7	80	80	80
5	ALDI WIBOWO	70	1	70	70	70
6	ALIF MAULANA	79	5	75	77	77
7	AMELIA SARAH ANJANI	75	2	70	73	73
8	ANANTA PUTRA KANOKO	72	1	70	71	71
9	ANNISA ROCHMAH DEIFFY A.	76	6	80	78	78
10	ASYA DYAH OCTAVIA	71	3	75	73	73
11	ATHALIA SHAFAL FANNISA	70	2	70	70	70
12	CARRISA ZAHIDA	75	5	75	75	75
13	CINDY ANISA DYAH PERMATA	77	7	80	79	79
14	DESRA AULIA RAHMAN	72	2	70	71	71
15	DIKA HENDRIANSYAH S.	84	10	85	85	85
16	DUTA AJI PUTRA	75	2	70	73	73
17	ELZA SHAFIRA FAIRUZZ H.	75	3	75	75	75
18	ERICA DWI PUSPITASARI S.	72	1	70	71	71
19	FARAH AMELIA HUSNA	75	2	70	73	73
20	GADING IHSAN CAHYA C.	80	6	80	80	80
21	GHINA ANINNASI ALAUDINA	72	2	70	71	71
22	GUSDA KHAFIZ DHIYA ULHAQ	75	6	80	78	78
23	MAHARANI WIJAYANINGTIYAS	73	3	75	74	74
24	MUHAMMAD IRCHAM A	76	6	80	78	78
25	MUHAMMAD ZAKII ROFII	75	2	70	73	73
26	RADEN MUHAMMAD NUR I. N.	75	4	75	75	75
27	RAHMANA PRIA UTAMA	74	4	75	75	75
28	ROSE DIANA FRIDAYANI	72	1	70	71	71
29	ROSSA PUTRI NURAMALIA	77	5	75	76	76
30	SHARLEEN SAMARA	75	4	75	75	75
31	THEO LADO TRIASNO	77	5	75	76	76
32	WULAN PUSPITA SARI	72	1	70	71	71
Rata-rata		75	4	74	75	75
Nilai Tertinggi		84	10	85	85	85
Nilai Terendah		70	1	70	70	70

Lampiran 15

Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siklus I

Kelas : 8D

No	Nama	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Nilai Akhir
1	DAYINTA MAY TARIZA	73	80	75	76
2	ADINDA DELIA ARIFA	73	80	74	76
3	AISYAH AL CHUMAIROH	80	80	75	78
4	AKBAR NOVIARSA	87	80	80	82
5	ALDI WIBOWO	73	60	70	68
6	ALIF MAULANA	67	80	77	75
7	AMELIA SARAH ANJANI	60	60	73	64
8	ANANTA PUTRA KANOKO	80	40	71	64
9	ANNISA ROCHMAH DEIFFY A.	80	80	78	79
10	ASYA DYAH OCTAVIA	60	60	73	64
11	ATHALIA SHAFAL FANNISA	87	80	70	79
12	CARRISA ZAHIDA	80	80	75	78
13	CINDY ANISA DYAH PERMATA	60	100	79	80
14	DESRA AULIA RAHMAN	80	60	71	70
15	DIKA HENDRIANSYAH S.	67	100	85	84
16	DUTA AJI PUTRA	67	80	73	73
17	ELZA SHAFIRA FAIRUZZ H.	80	80	75	78
18	ERICA DWI PUSPITASARI S.	73	40	71	61
19	FARAH AMELIA HUSNA	73	60	73	69
20	GADING IHSAN CAHYA C.	67	80	80	76
21	GHINA ANINNASI ALAUDINA	67	60	71	66
22	GUSDA KHAFIZ DHIYA ULHAQ	73	80	78	77
23	MAHARANI WIJAYANINGTIYAS	67	80	74	74
24	MUHAMMAD IRCHAM A	67	100	78	82
25	MUHAMMAD ZAKII ROFII	67	80	73	73
26	RADEN MUHAMMAD NUR I. N.	60	60	75	65
27	RAHMANA PRIA UTAMA	67	100	75	80
28	ROSE DIANA FRIDAYANI	73	80	71	75
29	ROSSA PUTRI NURAMALIA	80	80	76	79
30	SHARLEEN SAMARA	73	80	75	76
31	THEO LADO TRIASNO	80	60	76	72
32	WULAN PUSPITA SARI	80	80	71	77
	Rata-rata	73	75	75	74
	Nilai Tertinggi	87	100	85	84
	Nilai Terendah	60	40	70	61

Lampiran 16

Hasil Pembelajaran Aspek Kognitif Siklus II

Kelas : 8D

No	Nama	Skor	Nilai Akhir
1	DAYINTA MAY TARIZA	13	87
2	ADINDA DELIA ARIFA	13	87
3	AISYAH AL CHUMAIROH	12	80
4	AKBAR NOVIARSA	15	100
5	ALDI WIBOWO	13	87
6	ALIF MAULANA	13	87
7	AMELIA SARAH ANJANI	12	80
8	ANANTA PUTRA KANOKO	13	87
9	ANNISA ROCHMAH DEIFFY A.	13	87
10	ASYA DYAH OCTAVIA	11	73
11	ATHALIA SHAFAL FANNISA	15	100
12	CARRISA ZAHIDA	14	93
13	CINDY ANISA DYAH PERMATA	14	93
14	DESRA AULIA RAHMAN	15	100
15	DIKA HENDRIANSYAH S.	13	87
16	DUTA AJI PUTRA	12	80
17	ELZA SHAFIRA FAIRUJ H.	13	87
18	ERICA DWI PUSPITASARI S.	11	73
19	FARAH AMELIA HUSNA	12	80
20	GADING IHSAN CAHYA C.	13	87
21	GHINA ANINNASI ALAUDINA	12	80
22	GUSDA KHAFIZ DHIYA ULHAQ	13	87
23	MAHARANI WIJAYANINGTIYAS	11	73
24	MUHAMMAD IRCHAM A	13	87
25	MUHAMMAD ZAKII ROFII	13	87
26	RADEN MUHAMMAD NUR I. N.	11	73
27	RAHMANA PRIA UTAMA	14	93
28	ROSE DIANA FRIDAYANI	15	100
29	ROSSA PUTRI NURAMALIA	14	93
30	SHARLEEN SAMARA	13	87
31	THEO LADO TRIASNO	12	80
32	WULAN PUSPITA SARI	13	87
Rata-rata		13	86
Nilai Tertinggi		15	100
Nilai Terendah		11	73

Lampiran 17

Hasil Pembelajaran Aspek Afektif Siklus II

Kelas : 8D

No	Nama	Kerja sama	Berani	Percaya diri	Taat	Seri us	Jumlah	Nilai Akhir
1	DAYINTA MAY TARIZA	√	-	√	√	√	4	80
2	ADINDA DELIA ARIFA	√	√	√	-	√	4	80
3	AISYAH AL CHUMAIROH	√	-	√	√	√	4	80
4	AKBAR NOVIARSA	√	√	√	√	√	5	100
5	ALDI WIBOWO	-	√	√	√	√	4	80
6	ALIF MAULANA	√	√	√	√	-	4	80
7	AMELIA SARAH ANJANI	√	√	√	-	√	4	80
8	ANANTA PUTRA KANOKO	-	√	√	√	-	3	60
9	ANNISA ROCHMAH DEIFFY A.	√	-	√	√	√	4	80
10	ASYA DYAH OCTAVIA	√	-	√	√	√	4	80
11	ATHALIA SHAFAL FANNISA	√	√	√	-	√	4	80
12	CARRISA ZAHIDA	√	√	√	√	√	5	100
13	CINDY ANISA DYAH PERMATA	√	√	√	-	√	4	80
14	DESRA AULIA RAHMAN	√	-	√	√	√	4	80
15	DIKA HENDRIANSYAH S.	√	√	√	√	√	5	100
16	DUTA AJI PUTRA	-	√	√	√	-	3	60
17	ELZA SHAFIRA FAIRUUZ H.	√	√	√	√	-	4	80
18	ERICA DWI PUSPITASARI S.	-	√	√	√	-	3	60
19	FARAH AMELIA HUSNA	√	-	√	√	√	4	80
20	GADING IHSAN CAHYA C.	√	√	√	√	-	4	80
21	GHINA ANINNASI ALAUDINA	-	√	√	√	-	3	60
22	GUSDA KHAFIZ DHIYA ULHAQ	√	√	√	-	√	4	80
23	MAHARANI WIJAYANINGTIYAS	√	√	√	√	-	4	80
24	MUHAMMAD IRCHAM A	√	√	√	√	-	4	80
25	MUHAMMAD ZAKII ROFII	√	√	√	-	√	4	80
26	RADEN MUHAMMAD NUR I. N.	-	√	√	-	√	3	60
27	RAHMANA PRIA UTAMA	√	√	√	√	√	5	100
28	ROSE DIANA FRIDAYANI	√	-	√	√	√	4	80
29	ROSSA PUTRI NURAMALIA	√	√	√	-	√	4	80
30	SHARLEEN SAMARA	√	√	√	√	-	4	80
31	THEO LADO TRIASNO	-	√	√	√	-	3	60
32	WULAN PUSPITA SARI	√	-	√	√	√	4	80
Rata-rata								78,8
Nilai Tertinggi								100
Nilai Terendah								60

Lampiran 18**Hasil Pembelajaran Aspek Psikomotor Siklus II**

Kelas : 8D

No	Nama	Kualitatif	Kuantitatif		Rata-rata	Nilai Akhir
			passing	nilai		
1	DAYINTA MAY TARIZA	74	3	75	75	75
2	ADINDA DELIA ARIFA	75	5	75	75	75
3	AISYAH AL CHUMAIROH	77	5	75	76	76
4	AKBAR NOVIARSA	82	11	85	84	84
5	ALDI WIBOWO	73	3	75	74	74
6	ALIF MAULANA	79	7	80	80	80
7	AMELIA SARAH ANJANI	76	5	75	76	76
8	ANANTA PUTRA KANOKO	73	2	70	72	72
9	ANNISA ROCHMAH DEIFFY A.	76	6	80	78	78
10	ASYA DYAH OCTAVIA	73	3	75	74	74
11	ATHALIA SHAFAL FANNISA	74	5	75	75	75
12	CARRISA ZAHIDA	75	6	80	78	78
13	CINDY ANISA DYAH PERMATA	77	8	80	79	79
14	DESRA AULIA RAHMAN	75	5	75	75	75
15	DIKA HENDRIANSYAH S.	84	13	90	87	87
16	DUTA AJI PUTRA	76	7	80	78	78
17	ELZA SHAFIRA FAIRUZZ H.	78	5	75	77	77
18	ERICA DWI PUSPITASARI S.	73	2	70	72	72
19	FARAH AMELIA HUSNA	75	6	80	78	78
20	GADING IHSAN CAHYA C.	80	8	80	80	80
21	GHINA ANINNASI ALAUDINA	72	4	75	74	74
22	GUSDA KHAFIZ DHIYA ULHAQ	75	6	80	78	78
23	MAHARANI WIJAYANINGTIYAS	75	4	75	75	75
24	MUHAMMAD IRCHAM A	78	8	80	79	79
25	MUHAMMAD ZAKII ROFII	75	8	80	78	78
26	RADEN MUHAMMAD NUR I. N.	78	9	85	82	82
27	RAHMANA PRIA UTAMA	77	5	75	76	76
28	ROSE DIANA FRIDAYANI	74	2	70	72	72
29	ROSSA PUTRI NURAMALIA	77	6	80	79	79
30	SHARLEEN SAMARA	78	5	75	77	77
31	THEO LADO TRIASNO	77	6	80	79	79
32	WULAN PUSPITA SARI	72	2	70	71	71
Rata-rata		76	6	77,3	76,7	77
Nilai Tertinggi		84	13	90	87	87
Nilai Terendah		72	2	70	71	71

Lampiran 19

Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siklus II

Kelas : 8D

No	Nama	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Nilai Akhir
1	DAYINTA MAY TARIZA	87	80	75	80
2	ADINDA DELIA ARIFA	87	80	75	81
3	AISYAH AL CHUMAIROH	80	80	76	79
4	AKBAR NOVIARSA	100	100	81	94
5	ALDI WIBOWO	87	80	74	80
6	ALIF MAULANA	87	80	80	82
7	AMELIA SARAH ANJANI	80	80	76	79
8	ANANTA PUTRA KANOKO	87	60	72	73
9	ANNISA ROCHMAH DEIFFY A.	87	80	78	82
10	ASYA DYAH OCTAVIA	73	80	74	76
11	ATHALIA SHAFAL FANNISA	100	80	75	85
12	CARRISA ZAHIDA	93	100	78	90
13	CINDY ANISA DYAH PERMATA	93	80	79	84
14	DESRA AULIA RAHMAN	100	80	75	85
15	DIKA HENDRIANSYAH S.	87	100	87	91
16	DUTA AJI PUTRA	80	60	78	73
17	ELZA SHAFIRA FAIRUZZ H.	87	80	77	81
18	ERICA DWI PUSPITASARI S.	73	60	72	68
19	FARAH AMELIA HUSNA	80	80	78	79
20	GADING IHSAN CAHYA C.	87	80	80	82
21	GHINA ANINNASI ALAUDINA	80	60	74	71
22	GUSDA KHAFIZ DHIYA ULHAQ	87	80	78	81
23	MAHARANI WIJAYANINGTIYAS	73	80	75	76
24	MUHAMMAD IRCHAM A	87	80	79	82
25	MUHAMMAD ZAKII ROFII	87	80	78	81
26	RADEN MUHAMMAD NUR I. N.	73	60	82	72
27	RAHMANA PRIA UTAMA	93	100	76	90
28	ROSE DIANA FRIDAYANI	100	80	72	84
29	ROSSA PUTRI NURAMALIA	93	80	79	84
30	SHARLEEN SAMARA	87	80	77	81
31	THEO LADO TRIASNO	80	60	79	73
32	WULAN PUSPITA SARI	87	80	71	79
Rata-rata		86	79	77	81
Nilai Tertinggi		100	100	87	94
Nilai Terendah		73	60	71	68

Lampiran 20

Dokumentasi



Gambar 1 Penjelasan Materi *Passing* dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Ring Target
Sumber: dokumentasi



Gambar 2 Pemanasan Sebelum Latihan Praktek
Sumber: dokumentasi

Lanjutan Lampiran 20



Gambar 3 Latihan *Passing* Melewati Net
Sumber: dokumentasi



Gambar 4 Latihan *Passing* dalam Permainan Bola Voli Menggunakan Ring Target
Sumber: dokumentasi

Lanjutan Lampiran 20



Gambar 5 Penilaian *Passing* dalam Permainan Bola Voli melalui model Ring Target
Sumber: dokumentasi



Gambar 6 Penilaian *Passing* dalam Permainan Bola Voli melalui model Ring Target
Sumber: dokumentasi