

**UPAYA MENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN *PASSING BAWAH*
BOLAVOLI KELAS XI AP 1 SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES
MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES*
FOR UNDERSTANDING (TGFU)**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh
Apri Dewi Utami
NIM 12601241069**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli Kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU)” yang disusun oleh Apri Dewi Utami, NIM 12601241069 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 28 Maret 2016
Pembimbing,



Yuyan Ari Wibowo, M.Or
NIP. 19830509 200812 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli Kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU)” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 28 Maret 2016
Mahasiswa,



Apri Dewi Utami
NIM. 12601241069

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli Kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU)” yang disusun oleh Apri Dewi Utami, NIM 12601241069, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 07 April 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|------------------------|-------------------------|---|--------------|
| Yuyun Ari Wibowo, M.Or | Ketua Penguji |  | 15 / 04 / 16 |
| Fathan Nurcahyo, M.Or | Sekretaris Penguji |  | 18 / 04 / 16 |
| Suhadi, M.Pd | Penguji I (Utama) |  | 14 / 04 / 16 |
| Sudardiyono, M.Pd | Penguji II (Pendamping) |  | 19 / 04 / 16 |

Yogyakarta, 18 April 2016
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

"Cukuplah Allah menjadi Penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik Pelindung".

- QS. Ali Imran Ayat : 173 -

Urusan dunia tak layak membuat kita bersedih, karena semuanya ada di tangan Yang Maha Hidup dan Maha Mengatur. “ Seorang mukmin hidup dalam dua hal yaitu kesulitan dan kemudahan, Keduanya adalah nikmat jika ia sadari”.

-Sayyidna Ali bin Abi Tholib -

Tidak ada satupun di dunia ini yang bisa didapat dengan mudah, hanya kerja keras dan do'a cara untuk memudahkannya

-Apri Dewi Utami-

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Karya sederhana ini untuk orang-orang yang berjasa dalam perjalanan hidup saya,

1. Ibu Tukini dan Bapak Sunarto yang tercinta, dengan materi, kasih sayang, kesabaran dan doa mereka yang selalu membuat saya semangat untuk meraih cita-cita.
2. Sigit Arisma dan Citra Irawati sebagai kakak yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk saya.
3. Nurul Azizah dan Najwa Vazalia sebagai adik yang selalu memberikan semangat dan hiburan untuk saya.

Semoga kehidupan kita barokah dan selalu dirahmati Allah SWT.

Aaamiin. Barakallah.

**UPAYA MENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN *PASSING BAWAH*
BOLAVOLI KELAS XI AP 1 SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES
MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES*
FOR UNDERSTANDING (TGFU)**

Oleh:

Apri Dewi Utami
NIM 12601241069

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan metode mengajar permainan bolavoli yang tidak tepat sehingga menyebabkan siswa tidak aktif dan kurang tertarik dengan pembelajaran bolavoli . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates.

Subjek penelitian pada ini adalah siswa kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates berjumlah 22 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi. Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu, lembar observasi untuk guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan analisis data secara kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) Dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) siswa menjadi lebih aktif, senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran bolavoli, (2) Hasil belajar yang dicapai siswa meningkat dengan nilai rata-rata kelas 76,5 % (Sangat Baik) dan hasil observasi keaktifan siswa dengan skor total 9 (Baik).

Kata kunci: *TGfU, passing bawah, dan pendekatan.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli Kelas XI AP 1 di SMK Muhammadiyah 1 Wates Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian skripsi.
3. Erwin Setyo, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga FIK UNY yang telah memberikan izin penelitian skripsi.
4. Yuyun Ari Wibowo, M.Or selaku pembimbing tugas akhir skripsi yang telah memberi bimbingan dan masukan.
5. Dra. Sri Mawarti, M.Pd selaku penasehat akademik yang telah memberi nasehat dan saran sehingga perkuliahan lancar.
6. Bapak dan Ibu Dosen dan Staff Karyawan FIK yang telah memberi ilmu dan bantuannya.

7. Keluarga besar SMK Muhammadiyah I Wates yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam proses pengambilan data.
8. Teman PJKR B 2012 atas dukungan dan kerjasama yang diberikan 3,5 tahun ini.
9. Titang Yuniasti Tri Astiwi, Herina Zufrianingrum, Desi Ardiyani, Taradita Larasati, Desy Arisandi, dan Claudia Megawati Suyanto yang telah berbagi pengalaman suka maupun duka. Ketika waktu menjadi berharga.
10. Fadingga Nanda yang membantu untuk pengambilan data penelitian.
11. Roni Setiawan, Leli Prastiwi, Deni Arya, Deni Kurnianto, Haidari Mawla, Gomang Genurianto, Deni Setiawan, Prayogi, Romi, Venantius, Nida, Mifta, Eko, Surya yang memberikan dukungan, saran dan kritik untuk penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah berperan dalam penulisan skripsi ini.

Menyadari dalam penyelesaian penelitian ini merupakan usaha terbaik telah dilakukan, namun selalu disadari masih banyak kekurangan karenanya kritik, saran dan sumbangan yang membangun sangat dibutuhkan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya.

Yogyakarta, 28 Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN MOTTO..... | v |
| ABSTRAK..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar belakang masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi masalah..... | 5 |
| C. Pembatasan masalah..... | 5 |
| D. Perumusan masalah..... | 6 |
| E. Tujuan penelitian..... | 6 |
| F. Manfaat penelitian..... | 6 |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Deskripsi teori | |
| 1. Hakikat Proses Pembelajaran..... | 7 |
| a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran..... | 8 |
| b. <i>Teaching Games for Understanding</i> | 11 |
| 2. Hakikat Permainan Bolavoli..... | 20 |
| 3. Karakteristik Siswa..... | 32 |
| B. Kerangka berfikir..... | 29 |
| C. Penelitian yang relevan..... | 35 |
| D. Hipotesis..... | 37 |
| BAB III. METODE PENELITIAN | |
| A. Desain Penelitian..... | 38 |
| B. Definisi Operasional Variabel..... | 41 |
| C. Subjek penelitian..... | 41 |
| D. Tempat Penelitian..... | 41 |
| E. Rencana Tindakan..... | 41 |
| F. Instrumen Penelitian..... | 42 |

| | |
|---|----|
| G. Teknik Pengumpulan Data | 49 |
| H. Teknik Analisis Data | 49 |
| I. Indikator Keberhasilan Tindakan | 49 |
| BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Deskripsi Lokasi, Subjek, Waktu, dan Data Penelitian | 50 |
| B. Proses Penelitian | 50 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian | 62 |
| BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 65 |
| B. Implikasi Hasil Penelitian | 65 |
| C. Keterbatasan Hasil Penelitian | 65 |
| D. Saran | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | 68 |
| LAMPIRAN | 70 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1. Lembar Observasi Guru..... | 43 |
| Tabel 2. Lembar Observasi Siswa..... | 44 |
| Tabel 3. Penilaian Tes Afektif Siswa | 45 |
| Tabel 4. Penilaian Tes Keterampilan Siswa..... | 46 |
| Tabel 5. Penilaian Tes Kognitif Siswa | 48 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 1. Teknik <i>Passing</i> Atas | 23 |
| Gambar 2. Teknik <i>Passing</i> Bawah | 25 |
| Gambar 3. Teknik <i>Smash</i> | 28 |
| Gambar 4. Teknik <i>Servis</i> Atas | 29 |
| Gambar 5. Teknik <i>Block</i> | 30 |
| Gambar 6. Siklus Penelitian Tindakan Kelas | 40 |
| Gambar 7. Kegiatan Pemanasan | 96 |
| Gambar 8. Kegiatan Inti Pembelajaran (<i>Game</i>) | 96 |
| Gambar 9. Kegiatan Drill atau Latihan..... | 97 |
| Gambar 10. Kegiatan Pendinginan | 97 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian | 71 |
| Lampiran 2. Surat Permohonan <i>Expert Judgment</i> | 72 |
| Lampiran 3. Surat Persetujuan <i>Expert Judgment</i> | 73 |
| Lampiran 4. Surat Pernyataan | 74 |
| Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) | 75 |
| Lampiran 6. Daftar Hadir Siswa | 83 |
| Lampiran 7. Lembar Observasi Guru..... | 84 |
| Lampiran 8. Lembar Observasi Siswa | 86 |
| Lampiran 9. Indikator yang Ingin Dicapai | 87 |
| Lampiran 10. Penilaian Tes Keterampilan Siswa | 88 |
| Lampiran 11. Penilaian Tes Kognitif Siswa | 90 |
| Lampiran 12. Blangko Soal Essay | 92 |
| Lampiran 13. Penilaian Tes Afektif | 93 |
| Lampiran 14. Rekapitulasi Penilaian | 95 |
| Lampiran 15. Dokumentasi | 96 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran penjasorkes antara lain: faktor guru, faktor siswa, faktor materi pembelajaran, faktor alat dan fasilitas olahraga, metode pembelajaran, jumlah siswa yang terlalu banyak, serta alokasi waktu yang kurang. Faktor-faktor tersebut merupakan suatu sistem yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Agus S Suryobroto (2004: 1) mengatakan bahwa pembelajaran jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian.

Masalah metode pembelajaran adalah masalah yang sering dijumpai oleh guru penjas dalam proses pembelajaran. Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran penjasorkes. Untuk itu guru pendidikan jasmani dituntut kreativitasnya dalam melaksanakan proses pembelajaran penjasorkes yang sesuai dengan kurikulum.

Berdasarkan observasi selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Muhammadiyah 1 Wates selama kurang lebih satu bulan, peneliti mendapatkan pengalaman bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru pendidikan jasmani di SMK Muhammadiyah 1 Wates adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Guru penjas

mengajar permainan bolavoli dengan menekankan metode latihan atau drill dalam permainan bolavoli. Pembelajaran permainan bolavoli yang seperti itu membuat siswa tidak tertarik dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa alasan yang menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran antara lain karena bosan, merasa takut, dan tidak percaya diri. Hal inilah yang menyebabkan siswa sulit untuk dikendalikan saat pembelajaran, siswa akan melaksanakan tugas yang diperintahkan oleh guru setelah guru mengulang perintahnya beberapa kali dan cenderung harus menaikkan volume suaranya.

Para pakar di Amerika berpendirian bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan dari jasmani dan perlu diberikan di lembaga pendidikan karena aktivitas jasmani yang berbentuk latihan memberikan manfaat bagi peserta didik dalam bentuk kesegaran jasmani dan pemeliharaan kesehatan. Tujuan pendidikan dapat digolongkan dalam tiga ranah atau domain yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif mencakup tujuan yang menitikberatkan pada hasil intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan berpikir. Ranah afektif mencakup tujuan yang menitikberatkan pada perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan metoda penyesuaian. Ranah psikomotorik berisikan tujuan yang tekanannya pada keterampilan gerak seperti menulis, mengetik, dan menjalankan mesin.

Melihat betapa pentingnya pendidikan jasmani, terutama bagi anak usia pertumbuhan dan perkembangan maka sudah seharusnya pendidikan jasmani diberikan kepada semua tingkat lembaga pendidikan baik dari TK sampai dengan SMA karena pada umumnya di usia tersebut anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Saat ini sebagian besar kebijakan yang berkaitan dengan implementasi Standar Nasional Pendidikan dilaksanakan oleh sekolah dan daerah, oleh karena itu sekolah dituntut untuk menyusun sendiri kurikulum yang akan dijadikan pedoman dalam kegiatan pembelajaran atau silabusnya dengan cara melakukan penjabaran dan penyesuaian Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan yang ditetapkan dalam Permendiknas No.23 Tahun 2006. Kurikulum ini dikenal dengan nama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Standar Kompetensi dalam kurikulum pendidikan jasmani SMK yaitu, mempraktikkan berbagai ketrampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kompetensi Dasarnya yaitu, Mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras dan percaya diri. Salah satu dari cabang olahraga dan permainan bola besar adalah bolavoli. Materi pembelajaran bolavoli ini diberikan kurang lebih 2-3 pertemuan tatap muka.

Pembelajaran bolavoli harus dilaksanakan dengan langkah-langkah yang benar dan tentunya diperlukan program perencanaan dan metode yang benar pula, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan

optimal. Namun, untuk meraih itu semua banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran sehingga harapan yang diinginkan tidak mudah untuk diwujudkan. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran bolavoli adalah pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). TGfU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri.

Adanya pengalaman peneliti melakukan pembelajaran bolavoli pada kelas XI AP I dengan menggunakan pendekatan TGfU pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, siswa merasa senang dan ingin diajar lagi dengan metode atau pendekatan yang sama. Berkaitan dengan hal tersebut, guru penjas ingin melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan mutu pembelajaran permainan bolavoli, dikarenakan pemahaman tentang PTK dan TGfU guru penjas belum baik, maka meminta bantuan peneliti untuk melakukan penelitian tersebut sekaligus menjadi kolaborator dalam penelitian.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli Kelas XI AP 1 di SMK

Muhammadiyah 1 Wates Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU)”.
Understanding (TGfU)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan selama ini kurang bervariasi sehingga hasil pembelajaran permainan bolavoli belum optimal.
2. Belum diterapkannya strategi pembelajaran permainan bolavoli menggunakan pendekatan TGfU di SMK Muhammadiyah 1 Wates.
3. Upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah bolavoli kelas XI AP 1 di SMK Muhammadiyah 1 Wates melalui pendekatan TGfU.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan yang telah dijabarkan di atas, peneliti tidak meneliti semua permasalahan yang ada, peneliti memberi batasan masalah. Pembatasan masalah ini dirasa cukup penting sebagai acuan dan arahan yang jelas dalam proses penelitian. Penelitian ini dibatasi hanya mengenai upaya meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah bolavoli kelas XI AP 1 di SMK Muhammadiyah 1 Wates melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah bolavoli kelas XI AP 1 di SMK Muhammadiyah 1 Wates?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui proses pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada siswa kelas XI AP 1 SMK Muhammadiyah 1 Wates.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori bagi peneliti lain dan berusaha untuk mengembangkannya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan masukan tentang gaya mengajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- b. Bagi siswa, proses pembelajaran permainan bolavoli melalui pendekatan TGfU dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam bermain.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Proses Pembelajaran

Pembelajaran menurut Sudjana (dalam Sugihartono, dkk, 2012: 80) “merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar”. Gulo (dalam Sugihartono, dkk, 2012: 80) mendefinisikan “pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar”. Nasution (dalam Sugihartono, dkk, 2012: 80) mengemukakan bahwa “pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar”.

Proses pembelajaran adalah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001: 461). Dalam proses pembelajaran guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan

pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Dalam sebuah pembelajaran ada dua hal yang menjadi bagian penting sebagai akibat dari proses pembelajaran tersebut, yaitu keberhasilan pelaksanaan dan kegagalan pelaksanaan. Keberhasilan merupakan tujuan yang ingin dicapai dari semua program yang telah ditetapkan, sedangkan kegagalan merupakan kendala atau hambatan yang sebisa mungkin harus dihindari. Rusli Lutan (2000:9) menerangkan empat faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran pendidikan jasmani. Keempat faktor tersebut adalah tujuan, materi, metode dan strategi, dan evaluasi.

Menurut Agus S Suryobroto (2004:1), pembelajaran jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian. Berikut akan diuraikan faktor-faktor apa saja yang

ada dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang ada di SMA, khususnya untuk mata pelajaran Penjasorkes.

1) Guru

Menurut Agus S Suryobroto (2005:2), guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik dengan mengupayakan seluruh potensinya baik ranah afektif, kognitiv, maupun fisik, dan psikomotorik. Salah satu tugas pokok guru yaitu mengajar. Mengajar merupakan perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral, maka keberhasilan pendidikan siswa secara formal adalah tanggung jawab guru dalam melaksanakan tugas mengajar.

2) Siswa

Dalam proses pembelajaran jasmani tanpa adanya siswa maka proses pembelajaran tidak akan terjadi. Siswa merupakan salah satu faktor yang menentukan apakah suatu pembelajaran tersebut berjalan dengan sukses atau pembelajaran tersebut gagal. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi terhadap pendidikan jasmani akan membantu kelancaran dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sebaliknya siswa yang mempunyai motifasi rendah terhadap pendidikan jasmani maka akan menghambat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Perubahan fisik yang mencolok dari remaja juga membawa konsekuensi

ketidakstabilan emosionalnya sehingga dapat berpengaruh pula terhadap kegiatan atau aktivitas fisiknya, dalam hal ini terutama pada saat mengikuti proses pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah.

3) Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (BNSP 2006:3).

Setiap guru mata pelajaran termasuk guru mata pelajaran Pendidikan jasmani, wajib menerapkan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Namun yang menjadi masalah tidak semua materi yang ada dalam kurikulum bisa diselesaikan secara keseluruhan. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor antara lain kecakapan guru, alokasi waktu, sarana prasarana dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika hal tersebut dapat terpenuhi maka dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

4) Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana olahraga merupakan salah satu faktor yang penting dalam proses pembelajaran pendidikan

jasmani. Tanpa adanya sarana prasarana maka akan menghambat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Kelengkapan dan tercukupinya sarana prasarana olahraga akan mendukung dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga sarana prasarana pendidikan jasmani perlu diperhatikan baik oleh guru pendidikan jasmani maupun pihak sekolah.

Keberadaan sarana prasarana pendidikan jasmani yang tercukupi serta kondisinya yang layak untuk digunakan, maka dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani akan berjalan lancar tanpa ada hambatan dari faktor sarana prasarana. Sedangkan keberadaan sarana dan prasarana yang terbatas dan kondisinya yang tidak layak untuk digunakan akan menyulitkan atau menghambat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dari permasalahan sarana dan prasarana tersebut hendaknya guru pendidikan jasmani harus kreatif dalam memodifikasi sarana prasarana yang ada. Sehingga keterbatasan sarana prasarana dapat diatasi oleh guru pendidikan jasmani.

b. Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU)

1) Pengertian

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk

meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani (dalam Aris Fajar Pambudi, JPJI, 2010: 36). TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri.

Menurut Soni Nopembri (2010: 2) di dalam loka karya model TGfU menyebutkan bahwa model TGfU adalah pembelajaran yang didasarkan pada tingkat permainan yang sesuai dengan perkembangan dan aktivitas pembelajaran permainan modifikasi yang berpusat pada masalah-masalah taktik dan para siswa memecahkannya.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa TGfU adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam

pengajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran permainan taktik tersebut dapat menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan teknik yang diperlukan untuk penampilan permainan.

2) **Klasifikasi Permainan**

Mitchell, Oslin dan Griffin (dalam Aris Fajar Pambudi, JPJI, 2010: 36) menjelaskan bahwa TGfU memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda pada para pemainnya dan yang membedakan permainan dalam 4 klasifikasi permainan yaitu:

1) Permainan *Target*

Permainan target ialah permainan di mana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik. Contoh dari permainan target adalah panahan, golf, bowling, billiards, dan lain-lain.

2) Permainan *Net/Wall*

Permainan net adalah permainan yang dilakukan dengan memisahkan area permainan dengan dibatasi oleh net

dengan ketinggian yang sudah ditentukan. Contoh permainan ini seperti bolavoli, bulutangkis, tenis dan squash.

3) Permainan *Fielding/Striking/Runscoring*

Permainan *fielding/striking/runscoring* (permainan pukul-tangkap-lari) adalah permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan. Contoh permainan ini adalah baseball, softball, kasti, dan lain-lain.

4) Permainan *Invasi/Teritorial*

Permainan *invasi* adalah permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukkan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang. Contoh permainan ini seperti bolabasket, sepakbola, futsal, hockey, dan lain-lain.

Menurut Soni Nopembri dan Saryono (2012: 29-30), bahwa komponen model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah sebagai berikut:

1) Permainan atau *Game*

Permainan diperkenalkan; permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan siswa.

2) Apresiasi permainan atau *Game Appreciation*

Siswa diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penskoran, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.

3) Pertimbangan taktik atau *Tactical Awareness*

Siswa harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.

4) Membuat keputusan yang tepat atau *Making Appropriate Decision*

Siswa harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Siswa dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat.

5) Eksekusi keterampilan atau *Skill execution*

Pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut berbeda dengan penampilan di mana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.

6) Penampilan atau *Performance*

Penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik ini memunculkan pemain-pemain permainan yang kompeten dan mahir.

3) Urutan Pembelajaran Pendekatan TGfU

Sedangkan urutan pembelajaran model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menurut Soni Nopembri (2010: 1) adalah sebagai berikut:

- a) *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.
- b) *Question*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.
- c) *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
- d) *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

4) Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Passing Bawah Permainan Bolavoli dengan Pendekatan TGfU

1) Standar Kompetensi

7. Mempraktikkan berbagai keterampilan dasar permainan olahraga dengan teknik dan taktik serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

2) Kompetensi Dasar

7.1. Mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga beregu bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras, dan percaya diri**).

3) Langkah-langkah Pembelajaran

a) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

(1) Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran.

(2) Pemanasan secara umum

(3) Pemanasan khusus bolavoli dalam bentuk permainan

b) Kegiatan Inti (70 menit)

(1) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi :

Penjelasan cara melakukan game 1 permainan

bolavoli dan pembagian kelompok atau tim bermain.

(2) Elaborasi

Game 1

- (a) Bola pertama atau bola servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan.
- (b) Bola hasil servis atau hasil serangan lawan diterima harus dengan passing bawah.
- (c) Menyeberangkan bola boleh dengan lemparan.
- (d) Untuk menyelamatkan bola boleh ditangkap.
- (e) Menyerang harus jatuh di belakang garis serang.
- (f) Maksimal 3 sentuhan tetapi, bila sentuhan kedua diganti dengan ditangkap maka wajib diseberangkan.
- (g) Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan atau 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan.
- (h) Apabila bola dari lawan itu merupakan lemparan, maka bola harus jatuh di belakang garis serang. Namun, apabila divoli denganaturan yang sah (passing bawah) maka semua lapangan diigunakan (asal lewat net dan masuk lapangan).

Pertanyaan:

Bagaimana cara mempersiapkan serangan dalam permainan bolavoli?

Drill:

Melakukan *passing* bawah secara bergantian sesuai dengan urutan.

Cara melakukan:

siswa baris berbanjar, masing-masing banjar saling berhadapan, siswa pertama melakukan *passing* kemudian berlari menuju baris yang paling belakang didepannya, begitu seterusnya.

Game 2

Sama seperti Game 1

- (3) Konfirmasi
 - (a) Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
 - (b) Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- c) Kegiatan Penutup (10 menit)
 - (1) Pendinginan (*colling down*).
 - (2) Evaluasi, diskusi dan tanya-jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari.
 - (3) Berbaris dan berdoa.

2. Hakikat Permainan Bolavoli

a. Pengertian Permainan Bolavoli

Permainan bolavoli merupakan permainan beregu yang terdiri dari dua kelompok yang akan saling bertanding, di mana setiap kelompok terdiri dari 6 orang yang menempati lapangan petak masing-masing yang dibatasi oleh net, tiap kelompok harus berusaha memukul bola sampai melewati net dan akan mendapat poin 1 jika bola berhasil jatuh ke petak lawan (*rally point*), permainan selesai apabila salah satu tim mencapai angka 25. Dalam kedudukan 24-24, permainan dilanjutkan sampai tercapai selisih 2 (dua) angka.

Ada banyak pengertian bolavoli, beberapa di antaranya yaitu menurut Machfud Irsyada (dalam Agus Dwijatmiko, 2011: 12) permainan bolavoli masing-masing yang dibatasi oleh net. Bola dimainkan dengan satu atau kedua tangan hilir mudik atau bolak-balik melalui atas net secara teratur sampai bola menyentuh lantai (mati) di petak lawan dan mempertahankan agar bola tidak mati di petak permainan sendiri.

Sedangkan dalam PP PBVSI (2005: 1) permainan bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net. Terdapat versi yang berbeda untuk digunakan pada keadaan khusus dan pada akhirnya adalah untuk menyebarluaskan kemahiran bermain kepada setiap

orang. Tujuan dari permainan bolavoli adalah melewatkan bola di atas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan. Setiap tim dapat memainkan tiga kali pantulan untuk mengembalikan bola (di luar perkenaan blok).

Bola dinyatakan dalam permainan setelah bola dipukul oleh pelaku servis melewati atas net ke daerah lawan. Permainan dilanjutkan hingga bola menyentuh lantai, bola “keluar” atau salah satu tim memenangkan sebuah reli memperoleh satu angka (*Rally Point System*). Apabila tim yang sedang menerima *servis* memenangkan reli, akan memperoleh satu angka dan berhak untuk melakukan *servis* berikutnya, serta pemainnya melakukan pergeseran satu posisi searah jarum jam.

b. Teknik Dasar Permainan Bolavoli

Teknik adalah suatu proses melahirkan keaktifan jasmani dan pembuktian suatu praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang permainan bolavoli. Dalam mempertinggi prestasi bolavoli, teknik ini erat sekali hubungannya dengan kemampuan gerak, kondisi fisik, taktik dan mental. Teknik dasar bolavoli harus betul-betul dikuasai terlebih dahulu guna dapat mengembangkan mutu prestasi permainan bolavoli. Penguasaan teknik dasar permainan bolavoli merupakan salah satu unsur yang ikut menentukan menang atau kalahnya

suatu regu di dalam suatu pertandingan di samping unsur-unsur kondisi fisik, taktik, dan mental.

Dalam permainan bolavoli ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai, antara lain:

1) Teknik *Passing*

Nuril Ahmadi (2007: 22) mengatakan bahwa “*passing*” adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri”.

Suharno HP. (1979: 15) berpendapat bahwa *passing* adalah usaha atau upaya seorang pemain bolavoli dengan cara menggunakan suatu teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk mengoperkan bola yang dimainkannya itu kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri.

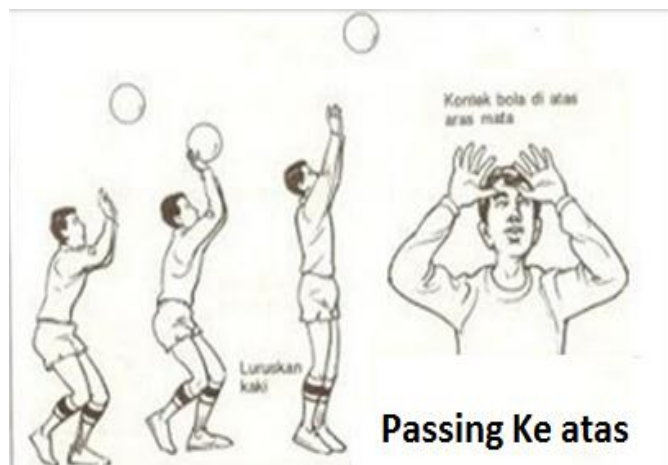
Dalam permainan bolavoli, *passing* dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

a) *Passing* atas

Passing atas yaitu memassing bola menggunakan jari dan ibu jari dua-duanya pada saat bola berada di atas dahi depan. *Passing* atas merupakan salah satu teknik yang sering digunakan sebagai umpan untuk menjangkakan bola dalam melakukan smash. Agar teman seregu dapat memainkan atau melakukan serangan dengan baik terhadap

lawannya, maka teknik *passing* atas tersebut harus dilakukan dengan baik dan tepat.

Cara melakukan teknik *passing* atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara siku dan badan kurang lebih 45° . bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan. Sikap pergelangan tangan dan jari-jari tidak berubah (Nuril Ahmadi, 2007: 25).



Gambar 1. Teknik *Passing* Atas

b) *Passing* bawah

Barbara L. Viera (dalam Maharani Kirana P,2013: 19), mengatakan bahwa “Operan ini biasanya menjadi teknik pertama yang digunakan tim bila tidak memegang *servis*. Operan ini digunakan untuk menerima *servis*, menerima

spike, memukul bola setinggi pinggang ke bawah dan memukul bola terpantul di net”.

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 23) memainkan bola dengan sisi dalam lengan bawah (*passing* bawah) merupakan teknik bermain yang cukup penting. Kegunaan teknik lengan bawah antara lain:

- (1) Untuk penerimaan bola servis
- (2) Untuk penerimaan bola dari lawan yang berupa serangan atau *smash*
- (3) Untuk pengambilan bola setelah terjadi blok atau bola dari pantulan net
- (4) Untuk menyelamatkan bola yang kadang-kadang terpental jauh di luar lapangan permainan
- (5) Untuk pengambilan bola yang rendah dan mendadak datangnya.

Langkah-langkah saat *passing* bawah menurut M. Yunus (dalam Widy Asih Sulastri, 2011: 9-10), yaitu:

(1) Sikap Permulaan

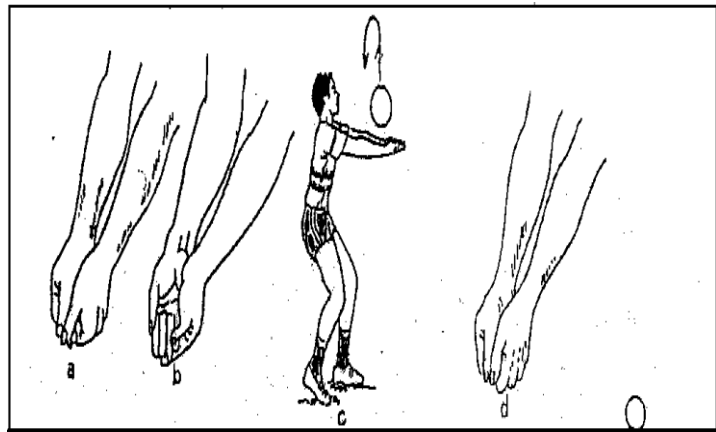
Ambil sikap normal permainan voli, yaitu: kedua lutut ditekuk dengan sedikit dibongkokkan ke depan, berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan untuk mendapatkan suatu keseimbangan labil agar dapat memudahkan dan lebih cepat bergerak ke segala arah. Kedua tangan saling berpegangan yaitu punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri saling berpegangan.

(2) Gerakan Pelaksanaan

Ayunkan kedua lengan ke arah bola, dengan sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus. Perkenaan bola pada bagian proximal, dari lengan di atas pergelangan tangan pada waktu lengan membentuk sudut sekitar 45° dengan badan, lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.

(3) Gerakan Lanjutan

Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan untuk mengambil posisi siap kembali dan ayunan lengan untuk *passing* bawah ke depan tidak melebihi 90° dengan lengan bahu atau badan.



Gambar 2. Teknik *Passing* Bawah

Kesalahan - kesalahan umum pada pelaksanaan teknik *passing* bawah (Nuril Ahmadi, 2007: 24), antara lain:

- (1) Lengan pemukul ditekuk pada siku sehingga papan pemukul sempit. Akibatnya bola berputar dan menyeleweng arahnya
- (2) Terlalu banyak gerakan lengan pukulan ke depan dibandingkan gerakan ke atas sehingga sudut datang bola terhadap lengan bawah pemukul tidak 90°.
- (3) Bola jatuh pada telapak tangan.
- (4) Dua lengan bawah sebagai pemukul kurang sejajar.
- (5) Tidak ada koordinasi yang harmonis antara gerakan lengan, badan, dan kaki.
- (6) Gerakan ayunan secara keseluruhan terlalu eksplosif sehingga bola lari jauh menyeleweng.
- (7) Kurang menekuk lutut pada langkah persiapan pelaksanaan.
- (8) Persentuhan bola dengan lengan bawah terlambat (lebih tinggi dari dada) sehingga bola arahnya ke atas belakang yang tidak sesuai dengan tujuan *passing*.
- (9) Bola tinggi yang seharusnya diambil dengan *passing* atas, dilakukan dengan *passing* bawah.
- (10) Terlambat melangkah ke samping atau ke depan agar bola selalu terkurung di depan badan sebelum persentuhan bola oleh lengan pemukul.
- (11) Pemain malas melakukan *passing* atas terutama pada wanita setelah menguasai teknik *passing* bawah.
- (12) Kurang dapat mengatur perkenaan yang tepat sesuai dengan datangnya bola (cepat, lambat, berputar).
- (13) Lengan pemukul digerakkan dua kali
- (14) Lengan pemukul diayunkan lebih tinggi dari bahu.

Barbara L. Viera dan Bonnie Jill Fergusson (2004: 21) mengatakan bahwa penghambat kesuksesan operan lengan depan, antara lain:

- (1) Lengan terlalu tinggi ketika memukul bola. Lanjutan lengan berada di atas bahu.
- (2) Merendahkan tubuh dengan menekuk pinggang bukan lutut, sehingga bola yang dioper terlalu rendah dan terlalu kencang.

- (3) Tidak memindahkan berat badan ke arah sasaran, sehingga bola tidak bergerak ke muka.
- (4) Lengan terpisah sebelum, pada saat, atau sesaat sesudah menerima bola, sehingga operannya salah.
- (5) Bola mendarat di lengan daerah siku, atau menyentuh tubuh.

2) Teknik *Smash*

Pukulan keras atau *smash*, disebut juga *spike*, merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim. Pukulan *smash* banyak macam variasinya. *Smash* adalah pukulan bola yang keras dari atas ke bawah, jalannya bola menukik (Nuril Ahmadi, 2007: 31). Macam-macam pukulan di dalam *smash*, antara lain sebagai berikut:

a) Pukulan serangan frontal

Arah pukulan bola atau jalannya bola sebagian besar searah dengan arah awalan.

b) Pukulan berputar

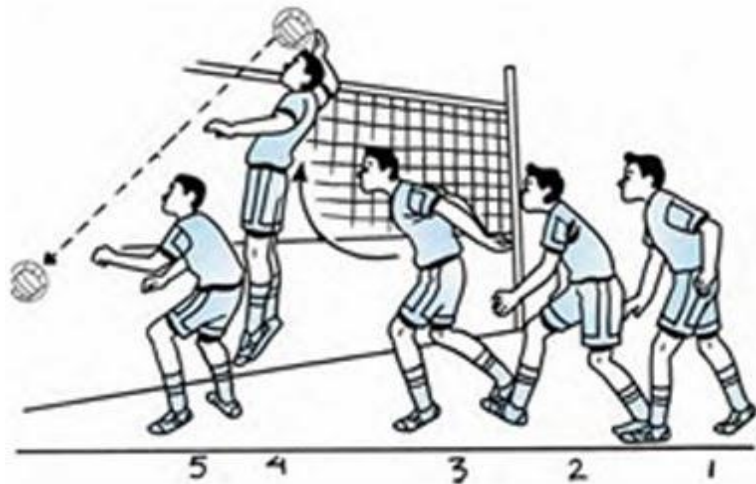
Arah awalan dan arah pukulan saling membentuk sudut.

c) Pukulan serangan melalui sisi badan

Sisi badan menghadap jaring serta arah awalan dan arah pukulan juga saling membentuk sudut.

d) Pukulan dengan gerakan sendi pergelangan tangan yang dapat diarahkan ke segala arah.

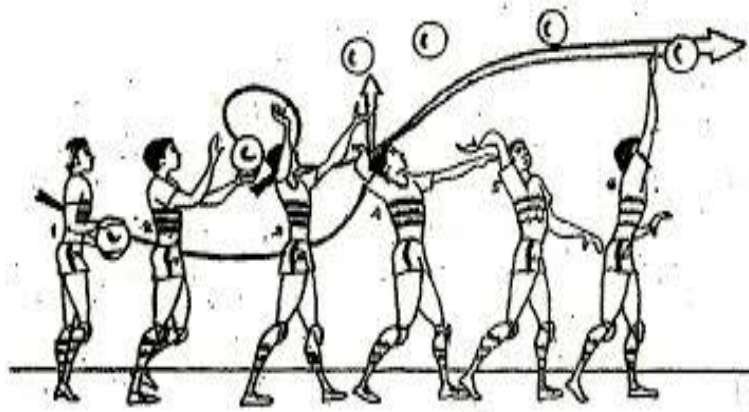
Pukulan ini dalam pelaksanaannya dapat dengan putaran tubuh atau tanpa putaran tubuh.



Gambar 3. Teknik *Smash*

3) Teknik *Servis*

Nuril Ahmadi (2007: 20) mengemukakan bahwa *servis* adalah pukulan yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan. Pukulan *servis* dilakukan pada permulaan dan setelah terjadinya setiap kesalahan. Karena pukulan *servis* berperan besar untuk memperoleh poin. Ada beberapa jenis *servis* dalam permainan bolavoli, di antaranya *servis* tangan bawah (*underhand service*), *servis* tangan samping (*side hand service*), *servis* atas kepala (*over head service*), *servis* mengambang (*floating service*), dan *servis* loncat (*jump service*).



Gambar 4. Teknik *Servis Atas*

4) *Block* atau bendungan

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan, *block* bukanlah merupakan teknik yang sulit. Namun, persentase keberhasilan suatu *block* relatif kecil karena arah bola *smash* yang akan diblock, dikendalikan oleh lawan. Keberhasilan *block* ditentukan oleh ketinggian loncatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul lawan. *Block* dapat dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (saat melakukan *block* tangan digerakkan ke kanan maupun ke kiri) atau juga pasif (tangan pemain hanya dijulurkan ke atas tanpa digerakkan). *Block* dapat dilakukan oleh satu, dua, dan tiga pemain (Nuril Ahmadi, 2007: 30).

Blocking merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan, *block* bukanlah merupakan teknik yang sulit. Namun, presentase

keberhasilan *block* relative kecil karena arah bola *smash* yang akan *diblock*, dikendalikan lawan. Keberhasilan *block* ditentukan oleh ketinggian lompatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul lawan.



Gambar 5. Teknik *Block*

c. Proses Pembelajaran Bolavoli Kelas XI AP 1 di SMK Muhammadiyah 1 Wates

Di dalam kurikulum SMK, permainan bolavoli merupakan salah satu bentuk permainan bola besar yang tercantum untuk diajarkan. Materi pembelajaran bolavoli diberikan dalam 3 kali pertemuan, yaitu hari Jum'at tanggal 12, 19, 26 Februari 2016. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) permainan bolavoli kelas XI AP I di SMK Muhammadiyah 1 Wates, yaitu:

1) Standard Kompetensi

7. Mempraktikkan berbagai keterampilan dasar permainan olahraga dengan teknik dan taktik , dan nilai nilai yang terkandung di dalamnya

2) Kompetensi Dasar

7.1 Mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras dan percaya diri **)

3) Langkah-langkah Pembelajaran

a) Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

(1) Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran.

(2) Pemanasan secara umum

(3) Berlari mengelilingi lapangan bolavoli

(4) Pemanasan khusus bolavoli dalam bentuk permainan

b) Kegiatan Inti (60 menit)

(1) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi :

Penjelasan cara melakukan latihan variasi dan kombinasi teknik dasar *passing* bawah, *passing* atas, *servis* dan *smash* (berpasangan dan berkelompok) dengan menggunakan dengan koordinasi yang baik.

(2) Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi,

(a) Melakukan latihan variasi dan kombinasi teknik dasar *passing* bawah, *passing* atas, *servis* dan *smash*

(berpasangan dan berkelompok) dengan menggunakan dengan koordinasi yang baik.

(b) Bermain bolavoli dengan kerjasama tim yang baik dalam bentuk pertandingan.

(3) Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa:

(a) Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui.

(b) Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui.

c) Kegiatan Penutup (15 menit)

(1) Pendinginan (colling down).

(2) Evaluasi, diskusi dan tanya-jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari.

(3) Berbaris dan berdoa.

3. Karakteristik Siswa Kelas XI AP I SMK Muhammadiyah 1 Wates

a. Karakteristik siswa Sekolah Menengah Atas secara umum

Sukintaka (dalam Mulyono, 2011:14) mengemukakan bahwa anak tingkat SMA pada umumnya berusia 16-19 tahun, mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1) Jasmani

a) Kekuatan otot dan daya tahan otot berkembang dengan baik.

b) Senang pada keterampilan yang baik, bahkan mengarah pada gerak yang lebih kompleks.

c) Anak laki-laki keadaan jasmaninya sudah cukup matang.

d) Anak puteri proporsi tubuhnya makin menjadi baik.

- e) Mau membangun kemauan dengan sangat mengagumkan.
- 2) Psikis dan Mental
 - a) Banyak memikirkan diri sendiri.
 - b) Mental menjadi stabil dan matang.
 - c) Membutuhkan banyak pengalaman dari segala segi.
 - d) Sangat senang terhadap hal-hal yang ideal dan senang sekali bila memutuskan masalah-masalah sebagai berikut:
 - (1) Pendidikan
 - (2) Pekerjaan
 - (3) Perkawinan
 - (4) Peristiwa dunia dan politik, kepercayaan.
- 3) Sosial
 - a) Sadar dan peka terhadap lawan jenis.
 - b) Lebih bebas.
 - c) Berusaha lepas dari perlindungan orang dewasa atau pendidikan.
 - d) Senang terhadap masalah perkembangan sosial.
 - e) Senang pada kebebasan diri dan berpetualang.
 - f) Tidak senang kepada persyaratan dan yang ditentukan oleh dan yang ditentukan oleh kedua orang tuanya.
 - g) Pandangan kelompok sangat menentukan sikap pribadinya.
- 4) Perkembangan Motorik

Karena anak telah mencapai masa pertumbuhan dan perkembangannya menjelang masa dewasanya, keadaan tubuhpun akan menjadi lebih kuat dan lebih baik, maka kemampuan motoriknya dan keadaan psikisnya juga telah siap untuk menerima latihan dan peningkatan keterampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih tinggi, oleh sebab itu telah siap dilatih serta intensif di luar jam pelajaran.

b. Karakteristik siswa SMK Muhammadiyah 1 Wates (Kelas XI AP 1

Berbeda dengan sekolah-sekolah pada umumnya, jumlah siswa putri di SMK Muhammadiyah 1 Wates lebih banyak dibandingkan jumlah siswa putra. Siswa kelas XI AP I terdiri dari 22 siswa putri, yang memiliki karakteristik aktif dan penuh semangat. Meskipun demikian, siswa putri cenderung suka

mengeluh pada saat proses pembelajaran penjasorkes di lapangan karena mudah lelah, tidak tahan panas, dan tidak mau berkeringat.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran permainan bolavoli termasuk salah satu pembelajaran yang digemari oleh siswa pada umumnya, dibandingkan materi pembelajaran yang lain seperti: senam lantai dan atletik. Akan tetapi, pada kenyataannya pembelajaran permainan bolavoli di SMK Muhammadiyah 1 Wates khususnya kelas XI AP 1 dirasa kurang mendapat respon yang aktif dari siswa. Metode pembelajaran dengan pendekatan drill yang digunakan oleh guru penjas tidak dapat menarik antusias dari siswa. Kebanyakan siswa cenderung pasif saat bermain bolavoli dan permainan hanya didominasi oleh beberapa siswa saja.

TGfU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mepedulikan teknik permainan itu sendiri. Model TGfU ini menggunakan pendekatan taktik walaupun di dalamnya tetap ada latihan drill.

Berdasarkan pemikiran tersebut peneliti merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dibutuhkan sebagai objek pengamatan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran bolavoli melauai pendekatan TGfU. Pola penelitian ini selanjutnya disajikan dalam sebuah

PTK yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran *passing bawah* bolavoli kelas XI AP I di SMK Muhammadiyah 1 Wates.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan dalam mendukung kajian teori. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan Sukarti (2010), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bolavoli dengan Modifikasi Bola Pada Siswa Kelas IV SD Kadisobo 2 Sleman”. Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, panduan observasi dan angket tanggapan siswa. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) Dengan adanya modifikasi bola motifasi siswa meningkat, hal ini ditujukan dengan adanya antusias dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) Efektifitas pembelajaran bolavoli semakin meningkat 85% hal ini ditunjukkan dengan adanya kemauan siswa yang terdorong untuk bisa bermain bolavoli, (3) hasil belajar yang dicapai siswa meningkat ditunjukkan dengan motifasi yang tinggi dan siswa senang selama pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Eri Rasmiyatun (2011), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah dengan Model Bermain Bola Pantul Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Sokawera

Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2010-2011”. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas menggunakan dua siklus. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif berupa hasil data aktivitas siswa, wawancara, dan dokumentasi *video shooting* dan deskriptif kuantitatif. Hasil pengamatan observer dan penilaian unjuk kerja passing bawah dalam siklus pertama nilai rata-rata 6,61, siswa yang tuntas KKM baru 15 siswa. Pada siklus kedua jumlah siswa 24 tuntas KKM 21 siswa dengan rata-rata unjuk kerja passing bawah 7,00.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Susanto (2010), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Bolavoli Melalui Pendekatan Bermain dengan Bola Plastik pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Rogojati Kecamatan Sokoharjo Kabupaten Wonosobo”. Metode yang digunakan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan instrument yaitu, melalui lembar observasi, wawancara, RPP, dan tes hasil belajar permainan bolavoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan bermain pada proses pembelajaran bolavoli dengan bola plastic dapat memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Rogojati Kecamatan Sokoharjo Kabupaten Wonosobo berdasarkan hasil nilai rata-rata kelas, siklus I 70,95 dan siklus II 73,85 sehingga besar kenaikan nilai rata-rata kelas adalah 2,9 serta dapat dilihat dari

peningkatan presentase ketuntasan belajar pada siklus I 65% dan siklus II 80% jadi besar presentase ketuntasan belajarnya adalah 15%.

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut “Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah bolavoli kelas XI AP I SMK Muhammadiyah 1 Wates”

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*, yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau kerja sama antara peneliti dengan guru pendidikan jasmani. Secara partisipasi, peneliti bersama-sama dengan kolaborator dalam melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah yang bertujuan untuk memperoleh perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 91) di dalam penelitian tindakan kelas memiliki tiga pengertian yaitu:

1. Penelitian, yaitu kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan, yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. Kelas, adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru. Batasan yang ditulis untuk pengertian tentang kelas tersebut adalah pengertian lama, untuk melumpuhkan pengertian yang salah dan dipahami secara luas oleh umum dengan “ruangan tempat guru mengajar”.

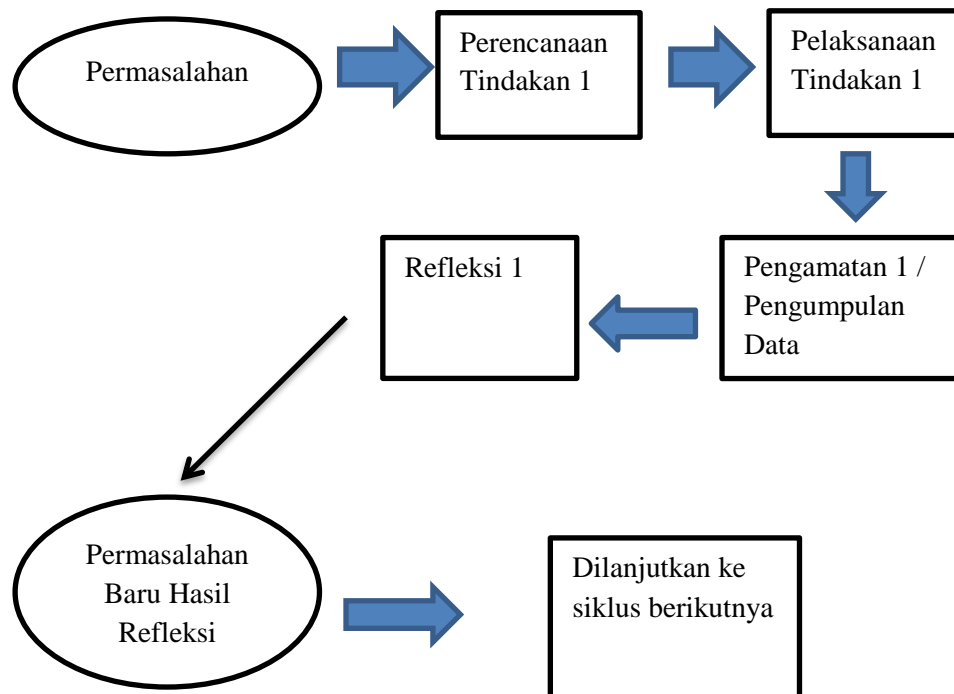
Kelas bukan wujud ruangan tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar.

Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata inti, yaitu (1) penelitian, (2) tindakan, dan (3) kelas, segera dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas.

Suharsimi Arikunto (2006: 98-99) berpendapat bahwa, penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama, yaitu: (1) Perencanaan atau *planning*, yang dijelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan, (2) Tindakan atau *acting*, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancah, yaitu mengenakan tindakan di kelas, (3) Pengamatan atau *observing*, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat, (4) Refleksi atau *reflecting*, yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.

Hubungan antara ke empat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. Siklus inilah yang sebenarnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan, yaitu bahwa penelitian tindakan harus dilaksanakan dalam bentuk siklus, bukan hanya satu kali intervensi saja.

Apabila digambarkan siklus pada kegiatan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Siklus kegiatan PTK (Suharsimi Arikunto dkk, 2006:74)

Ke empat langkah tersebut membentuk siklus yang dilakukan secara berulang sesuai dengan tingkat keberhasilan penanganan masalah yang telah dipilih untuk diatasi. Perkembangan kompleksitas, ruang lingkup, dan intensitas penelitian tindakan kelas (PTK) dapat berkembang sedemikian rupa sehingga siklus demi siklus berulang sampai masalah terpecahkan dengan memuaskan (Suharsimi Arikunto dkk, 2006: 74).

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah bolavoli kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Definisi operasional variabelnya adalah meningkatkan proses pembelajaran dengan pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) permainan net melalui empat tahapan langkah pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI AP 1 SMK Muhammadiyah 1 Wates, tahun pelajaran 2015/2016, berjumlah 22 siswa Putri.

D. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di lapangan bolavoli yang terletak di alun-alun Wates.

E. Rencana tindakan

Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*), meliputi:

- 1) Penentuan tindakan yang akan diberikan (materi).
- 2) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan lembar pengamatan atau observasi.
- 4) Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

b. Tindakan (*Action*), meliputi:

Melaksanakan proses pembelajaran passing bawah permainan bola voli menggunakan pendekatan TGfU dengan skenario pembelajaran sesuai RPP.

c. Pengamatan (*Observasi*), meliputi:

- 1) Pengamatan proses pembelajaran pada waktu pelaksanaan kegiatan.
- 2) Pengisian lembar observasi.
- 3) Mendokumentasikan pembelajaran.

d. Refleksi (*Reflection*), meliputi:

Melakukan evaluasi dalam penelitian tindakan kelas dengan cara berdiskusi dengan berbagai masalah yang muncul di lapangan bersama kolaborator. Data yang diperoleh dari analisis data sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang telah dirancang dan digunakan untuk membandingkan antara hasil yang diperoleh pada siklus I melalui format observasi, sehingga dapat dilihat apakah terjadi peningkatan kualitas pembelajaran atau tidak dalam pembelajaran bolavoli.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat atau fasilitas digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160). Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah lembar observasi untuk guru dan siswa

Hasil observasi terhadap pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam penelitian ini.

1. Tabel I. Lembar Observasi Guru

| NO | Indikator Penilaian | Kriteria Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|--|--|---|---|---|---|
| 1 | Pra pembelajaran, meliputi: a) Kesiapan ruang b) Kesiapan alat c) Kesiapan media pembelajaran d) Memeriksa kesiapan siswa | a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1) | | | | |
| 2 | Membuka pembelajaran, meliputi: a) Memfokuskan perhatian siswa (membariskan, menghitung, dan memimpin doa) b) Melakukan kegiatan apersepsi c) Menyampaikan topic dan tujuan pembelajaran d) Memberikan pemanasan sesuai dengan materi ajar | a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1) | | | | |
| 3 | Kegiatan inti pembelajaran, meliputi: a) Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran b) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai c) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan d) Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa | a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1) | | | | |
| 4 | Kegiatan penutup, meliputi: a) Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa b) Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remidi atau | a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1) | | | | |

| | | | | | |
|-------------------|--|---|--|--|--|
| | <p>pengayaan</p> <p>c) Melaksanakan kegiatan pendinginan atau <i>cooling down</i></p> <p>d) Menutup kegiatan pembelajaran dengan berbaris dan berdoa</p> | | | | |
| 5 | <p>Pengelolaan kelas, meliputi:</p> <p>a) Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik</p> <p>b) Membuat formasi sesuai materi dan tujuan</p> <p>c) Menempatkan diri pada posisi yang strategis</p> <p>d) Menguasai kelas dengan baik</p> | <p>a. Muncul semua (skor 4)</p> <p>b. Muncul 3 (skor 3)</p> <p>c. Muncul 2 (skor 2)</p> <p>d. Muncul 1 (skor 1)</p> | | | |
| SKOR TOTAL | | | | | |

Keterangan Penilaian:

- a. Skor total 1-5, Pelaksanaan berlangsung kurang baik
- b. Skor total 6-10, Pelaksanaan berlangsung cukup baik
- c. Skor total 11-15, Pelaksanaan berlangsung dengan baik
- d. Skor total 16-20, Pelaksanaan berlangsung sangat baik

2. Tabel 2. Lembar Observasi Siswa

| No | Indikator Penilaian | Kriteria Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|---|---|---|---|---|---|
| 1 | <p>Pembukaan pembelajaran, meliputi:</p> <p>a) Siswa berinteraksi secara aktif.</p> <p>b) Siswa berbaris dan berdoa dengan tertib.</p> <p>c) Melakukan kegiatan pemanasan dengan baik.</p> <p>d) Membantu guru menyiapkan peralatan olahraga.</p> | <p>e. Muncul semua (skor 4)</p> <p>f. Muncul 3 (skor 3)</p> <p>g. Muncul 2 (skor 2)</p> <p>h. Muncul 1 (skor 1)</p> | | | | |

| | | | | | | |
|------------|--|--|--|--|--|--|
| 2 | Kegiatan inti, meliputi: a) Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan tentang materi pembelajaran. b) Siswa mengerjakan tugas dengan baik. c) Mau bertanya kepada guru. d) Siswa meminta untuk tidak terburu-buru mengakhiri pembelajaran. | a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1) | | | | |
| 3 | Kegiatan penutup, meliputi: a) Melaksanakan kegiatan pendinginan (<i>cooling down</i>). b) Melakukan refleksi bersama guru. c) Siswa berbaris dan berdoa dengan tertib. d) Siswa membantu guru menyimpan alat olahraga. | a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1) | | | | |
| SKOR TOTAL | | | | | | |

Keterangan Penilaian:

- a. Skor 1-3, keaktifan siswa terhadap pembelajaran kurang baik
- b. Skor 4-6, keaktifan siswa terhadap pembelajaran cukup baik
- c. Skor 7-9, keaktifan siswa terhadap pembelajaran baik
- d. Skor 10-12, keaktifan siswa terhadap pembelajaran sangat baik

3. Tabel 3. Tes Afektif Siswa

| No | Nama Siswa | Aspek Sikap Yang Dinilai | | | | | | | | | | | | | | | Jml | NA (%) |
|----|------------|--------------------------|---|---|--------------|---|---|----------|---|---|--------------|---|---|-------------|---|---|-----|--------|
| | | Kerjasama | | | Kedisiplinan | | | Semangat | | | Percaya diri | | | Sportivitas | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | | |
| 1. | ARN | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | AW | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | AR | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | ADR | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | ANT | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Kriteria Penilaian:

1. Kerjasama
 - a) Siswa saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran
 - b) Siswa saling bekerjasama dalam kelompok
 - c) Siswa tidak egois dalam penguasaan bola
2. Kedisiplinan
 - a) Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir
 - b) Berpakaian seragam olahraga dengan sopan
 - c) Berbahasa dengan sopan saat berbicara kepada guru dan teman sejawat
3. Semangat
 - a) Senang mengikuti pembelajaran
 - b) Mau memperbaiki kesalahan yang dilakukan
 - c) Mau bertanya kepada guru jika menemukan hal yang tidak dipahami
4. Percaya diri
 - a) Tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan
 - b) Berani memberikan contoh gerakan di depan kelas
 - c) Berani mengungkapkan pendapat
5. Sportivitas
 - a) Mau menerima kekalahan dengan lapang dada
 - b) Memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang
 - c) Mengikuti peraturan permainan

Keterangan :

 - 1) Siswa mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan semua aspek yang diamati
 - 2) Siswa mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati
 - 3) Siswa mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

4. Tabel 4. Tes Psikomotor/Keterampilan Siswa

| No | Nama Siswa | Sikap Awalan <i>Passing</i> | | | | Sikap Perkenaan <i>Passing</i> | | | | Sikap Lanjutan <i>Passing</i> | | | | Jumlah | Nilai Akhir (%) |
|----|------------|-----------------------------|---|---|---|--------------------------------|---|---|---|-------------------------------|---|---|---|--------|-----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1. | ARN | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | AW | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 3. | AR | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | ADR | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | ANT | | | | | | | | | | | | | | | | |

Kriteria Penilaian:

1. Sikap Awalan

- a) Kedua lutut ditekuk dengan badan sedikit dibengkokkan ke depan,
- b) Berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan untuk mendapatkan suatu kesetimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah,
- c) Kedua tangan saling berpegangan,
- d) Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan.

2. Sikap perkenaan

- a) Ayunkan kedua lengan ke arah bola, sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus,
- b) Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan tangan
- c) Perkenaan bola pada waktu lengan membentuk sudut sekitar 45° dengan badan,
- d) Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.

3. Sikap Lanjutan

- a) Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan
- b) Untuk mengambil posisi sikap kembali
- c) Ayunan lengan untuk *passing* bawah ke depan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu
- d) Kembali ke posisi sikap permulaan.

Keterangan:

Siswa mendapat nilai 4, apabila dapat melakukan seluruh aspek yang diamati.

Siswa mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan 3 aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

5. Tabel 5. Tes Kognitif

| No | Nama siswa | Butir-butir Pertanyaan | | | | | | | | | | | | Jumlah | NA (%) |
|----|------------|------------------------|---|---|---|------------|---|---|---|------------|---|---|---|--------|--------|
| | | Soal No. 1 | | | | Soal No. 2 | | | | Soal No. 3 | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1. | ARN | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | AW | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | AR | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | ADR | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | ANT | | | | | | | | | | | | | | |

Kriteria Penilaian:

| No | Soal | Kriteria Jawaban | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|--|--|---|---|---|---|
| 1 | Bagaimana sikap awalan pada <i>passing</i> bawah? | e) Kedua lutut ditekuk f) Badan sedikit dibengkokkan ke depan, g) Kedua tangan saling berpegangan, h) Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan. | | | | |
| 2 | Bagaimana sikap pelaksanaan pada <i>passing</i> bawah? | e) Ayunkan kedua lengan ke arah bola f) Sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus, g) Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan tangan (sudut 45°) h) Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus. | | | | |
| 3 | Bagaimana sikap lanjutan pada <i>passing</i> bawah? | e) Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan f) Untuk mengambil posisi sikap kembali g) Ayunan lengan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu | | | | |

| | | | | | | |
|--|--|---------------------------------------|--|--|--|--|
| | | h) Kembali ke posisi sikap permulaan. | | | | |
|--|--|---------------------------------------|--|--|--|--|

Keterangan:

Siswa mendapat nilai 4, apabila kriteria jawaban muncul semua

Siswa mendapat nilai 3, apabila kriteria jawaban muncul 3

Siswa mendapat nilai 2, apabila kriteria jawaban muncul 2

Siswa mendapat nilai 1, apabila kriteria jawaban muncul 1

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik hasil observasi saat pembelajaran, yang kemudian diolah dan disimpulkan dalam hasil penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Setelah peneliti melakukan penelitian dan semua data dikumpulkan, maka semua data penelitian ini yang berupa data-data dalam bentuk lembar observasi dianalisis secara kuantitatif.

I. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakannya adalah meningkatnya hasil pembelajaran *pasing* bawah permainan bolavoli melalui pendekatan TGfU yang dapat dilihat pada perolehan rekapitulasi nilai (afektif, kognitif, psikomotor) siswa kelas XI AP I secara individual yang didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70 dan keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75 % dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditentukan, serta keberhasilan perbaikan perilaku siswa minimal “baik”.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi, Subjek, Waktu, dan Data Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penelitian tindakan kelas adalah lapangan bolavoli yang terletak di alun – alun Wates. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AP 1 SMK Muhammadiyah 1 Wates yang berjumlah 21 siswa dan 1 siswa tidak hadir karena sakit. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2016. Teknik pengumpulan data menggunakan analisis data lembar observasi dan dokumentasi hasil belajar. Data yang diambil adalah mengenai peningkatan proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli kelas XI AP 1 SMK Muhammadiyah 1 Wates melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

B. Proses Penelitian

Proses penelitian diawali dengan peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates, dalam observasi tersebut ditemukan permasalahan bahwa penggunaan metode drill atau latihan pada proses pembelajaran permainan bolavoli materi *passing* bawah kurang berhasil, hal ini dilihat dari keaktifan dan antusias siswa yang kurang. Selanjutnya peneliti melakukan upaya peningkatan proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli pada kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang

dilakukan dalam 1 siklus (dalam 1 kali pertemuan). Pada akhir siklus diadakan evaluasi proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli.

Proses penelitian ini dijabarkan melalui empat tahapan dalam satu siklus sebagai berikut:

Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti sebagai kolaborator memberikan ide dan masukan dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus I, selanjutnya berdiskusi dengan guru penjas untuk mengaplikasikannya pada proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan kelas pada proses pembelajaran dalam satu siklus berlangsung 1 kali pertemuan tatap muka. Siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 26 Februari selama 2 jam pelajaran (2 x 45 menit). Materi pokok pembelajaran tentang *passing* bawah permainan bolavoli yang diberikan kepada siswa melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Urutan proses pembelajaran *passing* bawah melalui pendekatan TGfU, yaitu:

Game 1

- 1) Bola pertama atau bola servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan.
- 2) Bola hasil servis atau hasil serangan lawan diterima harus dengan *passing* bawah.
- 3) Menyeberangkan bola boleh dengan lemparan.
- 4) Untuk menyelamatkan bola boleh ditangkap.
- 5) Menyerang harus jatuh di belakang garis serang.
- 6) Maksimal 3 sentuhan tetapi, bila sentuhan kedua diganti dengan ditangkap maka wajib diseberangkan.
- 7) Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan atau 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan.
- 8) Apabila bola dari lawan itu merupakan lemparan, maka bola harus jatuh di belakang garis serang. Namun, apabila divoli denganaturan yang sah (*passing* bawah) maka semua lapangan diigunakan (asal lewat net dan masuk lapangan).

Pertanyaan:

Bagaimana cara mempersiapkan serangan dalam permainan bolavoli?

Drill:

Melakukan *passing* bawah secara bergantian sesuai dengan urutan.

Cara melakukan:

siswa baris berbanjar, masing-masing banjar saling berhadapan, siswa pertama melakukan *passing* kemudian berlari menuju baris yang paling belakang didepannya, begitu seterusnya.

Game 2

Sama seperti Game 1

c. Observasi

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti bersama guru penjas mendata dan mendokumentasikan hal – hal yang terjadi selama tindakan berlangsung. Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi.

d. Refleksi

Setelah selesai tindakan sampai akhir siklus, peneliti sebagai kolaborator bersama guru penjas mendiskusikan hasil observasi. Dengan adanya tindakan penelitian ini meningkatkan gairah dan semangat siswa untuk belajar bolavoli khususnya *passing* bawah. Demikian juga hasil belajar dari tindakan siklus pertama terdapat peningkatan keterampilan *passing* bawah, jika semula siswa kurang aktif dan takut untuk bermain bolavoli pada pembelajaran siklus I ini siswa lebih senang dan aktif.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bersama guru penjas membandingkan hasil penilaian proses pembelajaran *passing* bawah pada siklus I. Hasil ini diperoleh berdasarkan kolaboratoran guru

penjas terhadap kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Diperoleh rata-rata nilai akhir (kognitif, afektif, psikomotor) 76,5 % dengan predikat sangat baik (SB). Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan lebih dari 75 %, mengingat hasil klasikal rekapitulasi nilai siswa sudah banyak yang memperoleh nilai di atas 70% (KKM) dan hasil dari observasi tingkat keaktifan siswa memperoleh skor total 9 dengan predikat baik (B). Sehingga setelah peneliti berkoordinasi dengan guru penjas, maka penelitian pada siklus I dapat dihentikan.

a) Deskripsi Hasil Penelitian

Dari hasil observasi sebelum dilaksanakan tindakan, kemampuan dan keaktifan siswa kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates dalam proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan dan keaktifan siswa yang masih kurang, serta masih banyak siswa yang kurang tertarik untuk bermain pada saat proses pembelajaran bolavoli berlangsung. Hal ini membuat peneliti bersama guru penjasorkes SMK Muhammadiyah 1 Wates mencari penyebab yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik bermain dalam proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli.

Dari hasil observasi di lapangan pada saat proses pembelajaran permainan bolavoli berlangsung sesuai jadwal yang ditetapkan dapat diungkap permasalahan-permasalahan yang ada pada kelas XI AP I

SMK Muhammadiyah I Wates. Dari hasil identifikasi masalah yang ditemukan tersebut menyebabkan proses pembelajaran *passing* bawah di kelas XI AP I masih kurang.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka perlu dilakukan suatu upaya tindakan peningkatan proses pembelajaran *passing* bawah dengan menggunakan pendekatan yang tepat salah satu di antaranya menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Penelitian ini berlangsung dalam satu siklus dengan satu kali pertemuan tatap muka. Satu kali pertemuan tatap muka menggunakan waktu 2 jam pelajaran (2 x 45 menit).

b) Implementasi Tindakan

1. Tindakan Penelitian

a. Pokok Kajian Tindakan Penelitian

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan yang telah dibuat bersama-sama menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yaitu, upaya meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli kelas XI AP I SMK Muhammadiyah 1 Wates melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Selama tindakan berlangsung peneliti sekaligus sebagai kolaborator bersama guru penjas mengevaluasi pelaksanaan tersebut apakah sesuai rencana atau tidak. Peneliti bersama

guru penjas melakukan observasi dengan mencatat berbagai kejadian pada saat proses pembelajaran.

b. Rencana Tindakan Penelitian

Penelitian ini berlangsung dalam satu siklus dilaksanakan satu kali pertemuan tatap muka. Dalam satu kali pertemuan tatap muka berlangsung selama dua jam pelajaran (2 x 45 menit). Selama proses tindakan berlangsung peneliti sebagai kolaborator bersama guru penjasorkes selalu mengamati dan mendiskusikan kegiatan yang telah terjadi melalui lembar observasi dan dokumentasi pada saat pembelajaran, agar hasil kolaborasi dapat direfleksikan.

c. Pelaksanaan Tindakan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini berlangsung dalam satu siklus yang dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran penjasorkes selama satu kali pertemuan tatap muka.

- 1) Pertemuan siklus I dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2016 selama 2 jam pelajaran (2 x 45 menit). Materi pokok pembelajaran adalah *passing* bawah dalam permainan bolavoli menggunakan pendekatan TGfU.
- 2) Pada pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan pembagian waktu antara kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang penjabarannya sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Kegiatan pendahuluan ini diawali dengan membariskan siswa, berhitung, dan memimpin berdoa. Kemudian melakukan apersepsi, presensi, dan menyampaikan topik atau tujuan dari materi pembelajaran. Dilanjutkan dengan memberikan pemanasan sesuai dengan materi ajar.

b) Kegiatan Inti (70 menit)

Pada kegiatan inti dalam siklus satu, guru memberikan materi pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli menggunakan pendekatan TGfU. Urutan pembelajaran *passing* bawah dengan pendekatan TGfU, yaitu: *Game 1, Question, Drill, Game 2*.

c) Kegiatan Penutup (10 menit)

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi atau diskusi tentang materi yang telah dipelajari dengan melibatkan siswa. Dilanjutkan siswa melakukan kegiatan pendinginan atau *cooling down*. Pada akhir pembelajaran ditutup dengan berbaris dan berdoa.

2. Kolaboratoran

a. Kolaboratoran Terhadap Guru

Berdasarkan kolaboratoran kolaborator terhadap kemampuan guru melaksanakan pembelajaran di lapangan

selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh skor total 15, dengan predikat nilai kemampuan melaksanakan pembelajaran berlangsung baik (B) (Lampiran halaman 85), serta dapat diperoleh gambaran sebagai berikut:

- 1) Kegiatan sebelum pembelajaran dimulai (pra pembelajaran) guru mempersiapkan kesiapan ruang, kesiapan alat, dan kesiapan siswa.
- 2) Pelaksanaan kegiatan pendahuluan diawali dengan membariskan siswa, memimpin berdoa, melakukan presensi, dan menyampaikan apersepsi. Selanjutnya menjelaskan tentang topik atau materi pembelajaran yang akan dipelajari, serta memberikan pemanasan yang sesuai dengan materi ajar.
- 3) Guru menyampaikan dengan baik materi pembelajaran dan memberikan kesempatan bertanya kepada siswa mengenai hal – hal yang belum dipahami, serta memberikan koreksi terhadap siswa yang mengalami kesalahan dan kesulitan secara individual maupun kelompok.
- 4) Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai. Memberikan permainan sesuai dengan RPP yang dibuat oleh peneliti.
- 5) Pada waktu kegiatan penutup guru memberikan refleksi atau rangkuman terhadap materi pembelajaran yang telah

dipelajari dengan melibatkan siswa, memberikan pendinginan, dan menutup kegiatan pembelajaran dengan berbaris dan berdoa.

6) Guru melakukan pengelolaan kelas dengan mengorganisasikan alat dan fasilitas pembelajaran dengan baik, menguasai kelas dengan baik.

b. Kolaboratoran Terhadap Keaktifan Siswa

Berdasarkan kolaboratoran kolaborator terhadap keaktifan siswa di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh skor total 9, dengan nilai predikat keaktifan siswa terhadap pembelajaran baik (B) (Lampiran halaman 87), serta dapat diperoleh gambaran sebagai berikut:

- 1) Pada pembukaan pembelajaran siswa berinteraksi secara aktif, melakukan kegiatan berbaris dan berdoa dengan tertib, serta melakukan kegiatan pemanasan dengan baik sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru.
- 2) Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa memperhatikan saat guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.
- 3) Siswa melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan mau bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami.

4) Pada saat kegiatan penutup siswa melakukan refleksi bersama guru mengenai materi yang telah dipelajari, melakukan pendinginan dengan baik, serta berbaris dan berdoa dengan tertib.

c. Kolaborasi Terhadap Sikap (Afektif) Siswa

Berdasarkan kolaborasi guru penjasorkes terhadap sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh nilai rata-rata 86,0 %, observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi tes afektif siswa (Lampiran halaman 93), serta dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Kerjasama

- a) Siswa saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran.
- b) Siswa saling bekerjasama dalam kelompok saat.

2) Kedisiplinan

- a) Semua siswa mengikuti pembelajaran penjasorkes dari awal hingga pelajaran berakhir.
- b) Semua siswa berpakaian seragam olahraga dengan sopan.
- c) Siswa menggunakan bahasa yang sopan saat berbicara kepada guru dan teman sejawat.

3) Semangat

- a) Siswa merasa senang dan antusias saat mengikuti proses pembelajaran penjasorkes.
 - b) Siswa mau bertanya kepada guru jika menemukan hal yang tidak dipahami.
- 4) Percaya Diri
- a) Siswa berani memberikan contoh gerakan dengan sukarela di depan kelas.
 - b) Siswa berani mengungkapkan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Sportivitas
- a) Siswa mengikuti permainan sesuai dengan peraturan permainan yang telah disepakati.
 - b) Siswa memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang.
- d. Kolaborasi Terhadap Psikomotor Siswa

Berdasarkan kolaborasi guru penjasorkes terhadap psikomotor siswa (kemampuan keterampilan *passing* bawah) dalam pembelajaran bolavoli menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) diperoleh nilai rata-rata 80,6 %. Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi tes psikomotor siswa (Lampiran halaman 89).

e. Kolaborasi Terhadap Kognitif Siswa

Berdasarkan kolaborasi guru penjasorkes terhadap kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran bolavoli menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) diperoleh nilai rata-rata 59,0 %. Hasil ini diperoleh berdasarkan hasil dari lembar tugas siswa (Lampiran halaman 91).

f. Rekapitulasi Penilaian (Tes afektif, psikomotor, dan kognitif siswa)

Berdasarkan kolaborasi guru penjasorkes terhadap rekapitulasi nilai (tes afektif, psikomotor, dan kognitif) diperoleh nilai rata-rata 76,5 % dengan predikat sangat baik (SB). Hasil ini diperoleh berdasarkan hasil penjumlahan keseluruhan nilai siswa (Lampiran halaman 96).

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan refleksi dari analisa data yang terkumpul maka hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa pada akhir siklus I ada peningkatan pada proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli. Hal tersebut dapat dilihat pada data hasil observasi terhadap keaktifan siswa dan data hasil observasi (tes afektif siswa, tes psikomotor siswa, tes kognitif siswa) dalam proses pembelajaran bolavoli berikut ini:

Siklus I

Pada siklus I tindakan dalam proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada siswa kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates sudah tepat. Pada siklus I ini peneliti menggunakan urutan pembelajaran sesuai dengan pendekatan TGfU yaitu, *Game 1, Qusetion, Drill dan Game 2*. Dalam proses pembelajarannya siswa terlihat senang dan lebih aktif sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai, yaitu:

Tabel 6. Indikator Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran yang Ingin Dicapai

| Peningkatan Pembelajaran Siswa | Jumlah Siswa | Target yang Ingin Dicapai | | Hasil Penelitian | |
|---|--------------|---------------------------|----|------------------|------|
| | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| Siswa yang aktif dalam pembelajaran. | 22 | 17 | 77 | 18 | 81,8 |
| Siswa mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru. | | 17 | 77 | 20 | 90,9 |
| Mampu memperagakan cara mengumpan dengan <i>passing</i> bawah. | | 11 | 50 | 19 | 86,3 |
| Mampu memperagakan cara menerima bola dengan <i>passing</i> bawah. | | 11 | 50 | 19 | 86,3 |

Sikap siswa dalam proses pembelajaran siklus I mengalami banyak peningkatan. Jika pada pembelajaran sebelumnya siswa kurang aktif dan sulit untuk dikendalikan, pada saat proses pembelajaran siklus I ini siswa lebih aktif dan antusias. Terlihat saat di lapangan mereka berinteraksi secara aktif, selalu bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum

dipahami, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Menurut kolaborasi kolaborator terhadap tingkat keaktifan siswa di lapangan diperoleh skor total 9 dengan predikat keaktifan siswa terhadap pembelajaran baik (B) dan diperoleh nilai rata-rata kelas 76,5 % dengan predikat sangat baik (SB), serta perolehan nilai siswa secara klasikal menunjukkan adanya peningkatan, terbukti bahwa lebih dari 75 % siswa sudah mendapat nilai di atas 70% (KKM).

Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti sekaligus sebagai kolaborator bersama guru penjas sepakat bahwa proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran bolavoli untuk siswa kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran *passing* bawah pada permainan bolavoli dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran permainan bolavoli untuk kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada siswa kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates mengalami peningkatan, sehingga sebagai guru penjasorkes untuk meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga yaitu, dengan menyiapkan sarana dan prasarana untuk pembelajaran, serta memvariasikan pembelajaran agar siswa tertarik, senang, dan lebih aktif pada proses pembelajaran olahraga yang diajarkan guru.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas XI AP I SMK Muhammadiyah I Wates memiliki keterbatasan – keterbatasan yang menjadi hambatan penelitian ini. Di mana hambatan-hambatan itu belum bisa terselesaikan pada penelitian ini sehingga pada saat yang akan datang

hambatan - hambatan tersebut menjadi bahan penyelesaian pada pembelajaran selanjutnya. Adapun hambatan – hambatan tersebut antara lain:

1. Faktor fisik siswa yang berbeda-beda sehingga menyebabkan pembuatan sasaran evaluasi agak kesulitan.
2. Selama ini pembelajaran yang diberikan kurang bervariasi sehingga perlu adanya metode-metode pembelajaran yang baru, agar siswa dapat memahami konsep dan materi pembelajaran olahraga yang diberikan oleh guru.
3. Observasi terhadap kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor siswa hanya dilakukan oleh guru penjas, seharusnya dilakukan oleh guru dan orang lain (kolaborator).
4. Siklus atau lama penelitian hanya satu siklus, seharusnya dilakukan sekurang-kurangnya dua siklus.

D. Saran – Saran

Saran yang dapat penyusun berikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran olahraga baik materi permainan bolavoli maupun materi permainan yang lainnya.
2. Bagi sekolah, agar menyediakan atau memperbarui sarana dan prasarana olahraga, sehingga siswa dapat menggunakan fasilitas olahraga.

3. Diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Dwi Jatmiko.(2011).Peningkatan Permainan Pembelajaran Bolavoli Melalui Pendekatan Pakem Pada Siswa Kelas V A SDIT Alam Nurul Islam. *Skripsi*. FIK-UNY.
- Agus S. Suryobroto.(2004). *Diktat Mata Kuliah Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK-UNY.
- Agus Susanto.(2010). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Bolavoli Melalui Pendekatan Bermain dengan Bola Plastik pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Rogojati Kecamatan Sokoharjo Kabupaten Wonosobo. *Skripsi*. FIK-UNY.
- Andi, Prastowo.(2010).*Memahami Metode-Metode Penelitian*.Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Aris Fajar Pambudi.(2010).Target Games, Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani.*Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (volume 7, Nomor 2, Tahun 2010)*.Hlm 34-40.
- Atma, Abdullah & Agus, Manadji.(1994).*Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*.Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Direktorat Jenderal Olahraga dan Pemuda.(1970).*Bagaimana Bermain Bola Volley*.Jakarta: Proyek Pendidikan Olahraga STO/SMOA.
- Eri Rasmiyatun.(2011). Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah dengan Model Bermain Bola Pantul Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Sokawera Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2010-2011..*Skripsi*.FIK-UNY.
- L. Viera, Barbara dan Bonnie Jill Fergusson.(2004).*Bola Voli Tingkat Pemula*.Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Machfud, Irsyada.(2000).*Bola Voli*.Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III Tahun 2000.
- Mulyono.(2011).Upaya meningkatkan motivasi belajar lompat jauh gaya menggantung dengan pendekatan bermain pada siswa kelas XI IPA-IPS SMA Muhammadiyah Sewon Bantul..*Skripsi*.FIK-UNY.
- Nuril, Ahmadi.(2007).*Panduan Olahraga Bola Voli*.Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Rusli Lutan.(2000).*Asas-Asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*.Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas.

- Saryono dan Soni, Nopembri.(2009).Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGFU).*Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Volume 6, Nomor 1, Tahun 2009)*.Hlm 87-95.
- Saur Tampubolon.(2013).*Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*.Jakarta: Erlangga.
- Soni, Nopembri dan Saryono.(2012).*Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Fokus pada Pendekatan Taktik*.Yogyakarta: FIK UN
- Sugihartono, dkk.(2012).*Psikologi Pendidikan*.Yogyakarta: UNY Press.
- Suharno, H.P.(1981).*Metodik Melatih Permainan Bola Volley*.Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- .(1979).*Dasar-Dasar Permainan Bola Volley*.Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi, Arikunto, dkk.(2006).*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sukarti.(2010).Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bolavoli dengan Modifikasi Bola pada Siswa Kelas IV SD Kadisobo 2 Sleman. *Skripsi*. FIK-UNY
- Widy Asih Sulastri.(2011).Upaya Peningkatan Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli Mini Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tamanwinangun Kebumen Tahun Pelajaran 2010/2011. *Skripsi*. FIK-UNY

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 091/UN.34.16/PP/2016. 22 Februari 2016.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kab. Kulonprogo
Kriyan Wates Kulonprogo.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Apri Dewi Utami.
NIM : 12601241069.
Program Studi : Pendidika Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Februari s.d April 2016.
Tempat/obyek : SMK Muhammadiyah 1 Wates.
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Kelas XI AP 1 SMK Muhammadiyah 1 Wates Melalui Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU).

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,



Prof. Dr. Aayun S. Suherman, M.Ed.
NIP. 196403071988121001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Wates.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Permohonan *Expert Judgment*

Hal : Surat permohonan menjadi *expert judgment*

Lampiran : 1 bendel

Kepada

Yth. Dra. Sri Mawarti, M.Pd

Universitas Negeri Yogyakarta

di Yogyakarta

Dengan hormat, sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul “Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli Kelas XI AP 1 di SMK Muhammadiyah 1 Wates Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGFU)*”, maka saya memohon kepada Ibu Dra. Sri Mawarti, M.Pd untuk berkenan memberikan masukan terhadap *treatment* penelitian ini sebagai *expert judgment*. Masukan tersebut nantinya akan berguna untuk tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian ini.


Demikian surat permohonan saya, besar harapan agar Bpk/Ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas bantuan dan perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

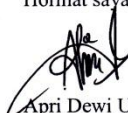
Mengetahui,

Yogyakarta, 10 Februari 2016

Dosen Pembimbing

Hormat saya


Yuyun Ari Wibowo, M.Or


Apri Dewi Utami

NIP.19830509 200812 1 002

NIM.12601241069

Lampiran 3. Surat Persetujuan *Expert Judgement*

Hal : Persetujuan *Expert Judgement*

Lampiran : 1 bendel

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Sri Mawarti, M.Pd

NIP : 19590607 198703 2 001

Menerangkan bahwa program latihan tugas akhir skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli Kelas XI AP 1 di SMK Muhammadiyah 1 Wates Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGFU)*”, yang dibuat oleh mahasiswa dibawah ini:

Nama : Apri Dewi Utami


NIM : 12601241069

Prodi : PJKR

Telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai program latihan pada saat penelitian tugas akhir tersebut. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Februari 2016

Yang Menyatakan



Dra. Sri Mawarti, M.Pd

NIP.19590607 198703 2 001

Lampiran 4. Surat Pernyataan

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muryani, S.Pd

NBM : 863178

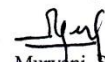
Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Wates

Menyatakan bahwa:

1. Saudari Apri Dewi Utami dalam mengajar materi *passing* bawah permainan bolavoli Semester Ganjil Tahun Ajaran 2015/2016 di SMK Muhammadiyah 1 Wates menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)*, membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, siswa merasa senang dan ingin diajar dengan metode atau pendekatan yang sama.
2. Berkaitan dengan tugas saya sebagai seorang guru, untuk meningkatkan mutu pembelajaran permainan bolavoli, maka saya akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dikarenakan pemahaman tentang PTK saya belum baik, maka saya meminta bantuan saudari untuk melakukan PTK di kelas saya pada Semester Genap Tahun Ajaran 2016/1017.
3. Saya harap saudari Apri Dewi Utami berkenan menjadi kolaborator saya dalam penelitian tindakan kelas ini.

Wates, 28 Agustus 2015

Yang Menyatakan



Muryani, S.Pd

NBM. 863178

Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

| | |
|----------------|--|
| Nama Sekolah | : SMK Muhammadiyah 1 Wates |
| Mata Pelajaran | : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan |
| Kelas/Semester | : XI / 2 |
| Pertemuan | : 1 kali pertemuan |
| Alokasi Waktu | : 2 X 45 menit |

Standar Kompetensi

7. Mempraktikkan berbagai keterampilan dasar permainan olahraga dengan teknik dan taktik serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar

- 7.1. Mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga beregu bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras, dan percaya diri**).

Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar *passing* bawah (berpasangan dan berkelompok) dengan menggunakan koordinasi yang baik.
2. Bermain bolavoli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras, dan percaya diri.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar *passing* bawah (berpasangan dan berkelompok) dengan menggunakan koordinasi yang baik.
2. Siswa dapat bermain bolavoli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras, dan percaya diri.

B. Materi Pembelajaran

Permainan Bolavoli

1. Variasi dan kombinasi teknik dasar *passing* bawah (berpasangan dan berkelompok) dengan menggunakan koordinasi yang baik.
2. Bermain bolavoli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan kerjasama tim dengan baik dalam bentuk pertandingan.

C. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. TGFU (*Teaching Games for Understanding*)

D. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- a. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran.
- b. Pemanasan secara umum.
- c. Pemanasan khusus bolavoli dalam bentuk permainan

2. Kegiatan Inti (70 menit)

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi :

Penjelasan cara melakukan game 1 permainan bolavoli dan pembagian kelompok atau tim bermain.

Elaborasi

a. Game 1

- 1) Bola pertama atau bola servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan.
- 2) Bola hasil servis atau hasil serangan lawan diterima harus dengan *passing* bawah.
- 3) Menyeberangkan bola boleh dengan lemparan.
- 4) Untuk menyelamatkan bola boleh ditangkap.
- 5) Menyerang harus jatuh di belakang garis serang.
- 6) Maksimal 3 sentuhan tetapi, bila sentuhan kedua diganti dengan ditangkap maka wajib diseberangkan.

7) Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan atau 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan.

8) Apabila bola dari lawan itu merupakan lemparan, maka bola harus jatuh di belakang garis serang. Namun, apabila divoli denganaturan yang sah (*passing* bawah) maka semua lapangan diigunakan (asal lewat net dan masuk lapangan).

b. Pertanyaan

Bagaimana cara mempersiapkan serangan dalam permainan bolavoli?

c. Drill

Melakukan *passing* bawah secara bergantian sesuai dengan urutan.

Cara melakukan:

siswa baris berbanjar, masing-masing banjar saling berhadapan, siswa pertama melakukan *passing* kemudian berlari menuju baris yang paling belakang didepannya, begitu seterusnya.

d. Game 2

Sama seperti Game 1

Konfirmasi

Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.

Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

a. Pendinginan (*colling down*).

b. Evaluasi, diskusi dan tanya-jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari.

c. Berbaris dan berdoa.

E. Alat & Sumber Pembelajaran

Alat Pembelajaran :

a) Bola voli

b) Lapangan permainan bolavoli

c) Net

d) Cone atau marker

Sumber Pembelajaran :

Media cetak

a) Buku pegangan guru dan siswa SMK Kelas XII, Muhajir, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Jakarta: Yudhistira.

b) Lembar Kerja Siswa (LKS) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

F. Penilaian

Tes Keterampilan

| No | Nama Siswa | Awalan <i>Passing</i> | | | | Perkenaan <i>Passing</i> | | | | Pelaksanaan <i>Passing</i> | | | | Jml | Nilai Akhir (%) |
|---|------------|-----------------------|---|---|---|--------------------------|---|---|---|----------------------------|---|---|---|-----|-----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | | | | | |
| JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 12 | | | | | | | | | | | | | | | |

Kriteria Penilaian:

1. Sikap Awalan

- a) Kedua lutut ditekuk dengan badan sedikit dibengkokkan ke depan,
- b) Berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan untuk mendapatkan suatu kesetimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah,
- c) Kedua tangan saling berpegangan,
- d) Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan.

2. Sikap perkenaan

- a) Ayunkan kedua lengan ke arah bola, sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus,
- b) Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan tangan
- c) Perkenaan bola pada waktu lengan membentuk sudut sekitar 45o dengan badan,
- d) Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.

3. Sikap Lanjutan
 - a) Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan
 - b) Untuk mengambil posisi sikap kembali
 - c) Ayunan lengan untuk passing bawah ke depan tidak melebihi sudut 90o dengan bahu
 - d) Kembali ke posisi sikap permulaan.

Keterangan:

Siswa mendapat nilai 4, apabila dapat melakukan seluruh aspek yang diamati.

Siswa mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan 3 aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Jumlah skor maksimal

Tes Afektif

| No | Nama Siswa | Aspek Sikap Yang Dinilai | | | | | | | | | | | | | | | Σ | NA (%) |
|--|------------|--------------------------|---|---|--------------|---|---|----------|---|---|--------------|---|---|-------------|---|---|---|--------|
| | | Kerjasama | | | Kedisiplinan | | | Semangat | | | Percaya diri | | | Sportivitas | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | | |
| 1. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI SIKAP) : 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Kriteria Penilaian:

1. Kerjasama
 - a) Siswa saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran
 - b) Siswa saling bekerjasama dalam kelompok
 - c) Siswa tidak egois dalam penguasaan bola
2. Kedisiplinan
 - a) Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir
 - b) Berpakaian seragam olahraga dengan sopan
 - c) Berbahasa dengan sopan saat berbicara kepada guru dan teman sejawat

3. Semangat
 - a) Senang mengikuti pembelajaran
 - b) Mau memperbaiki kesalahan yang dilakukan
 - c) Mau bertanya kepada guru jika menemukan hal yang tidak dipahami
4. Percaya diri
 - a) Tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan
 - b) Berani memberikan contoh gerakan di depan kelas
 - c) Berani mengungkapkan pendapat
5. Sportivitas
 - a) Mau menerima kekalahan dengan lapang dada
 - b) Memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang
 - c) Mengikuti peraturan permainan

Keterangan :

Siswa mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan semua aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tes Kognitif

| No. | Nama Siswa | Butir-butir Pertanyaan | | | | | | | | | Σ | Nilai Akhir (%) |
|---|------------|------------------------|---|---|-----------|---|---|-----------|---|---|---|-----------------|
| | | Soal No.1 | | | Soal No.2 | | | Soal No.3 | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | | |
| 1. | | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | | |
| JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI KOGNITIF) : 20 | | | | | | | | | | | | |

Kriteria Penilaian:

| No | Soal | Kriteria Jawaban | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|--|--|---|---|---|---|
| 1 | Bagaimana sikap awalan pada <i>passing</i> bawah? | a) Kedua lutut ditekuk b) Badan sedikit dibengkokkan ke depan, c) Kedua tangan saling berpegangan, d) Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan. | | | | |
| 2 | Bagaimana sikap pelaksanaan pada <i>passing</i> bawah? | a) Ayunkan kedua lengan ke arah bola b) Sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus, c) Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan tangan (sudut 45°) d) Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus. | | | | |
| 3 | Bagaimana sikap lanjutan pada <i>passing</i> bawah? | a) Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan b) Untuk mengambil posisi sikap kembali c) Ayunan lengan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu d) Kembali ke posisi sikap permulaan. | | | | |

Keterangan:

Siswa mendapat nilai 4, apabila kriteria jawaban muncul semua

Siswa mendapat nilai 3, apabila kriteria jawaban muncul 3

Siswa mendapat nilai 2, apabila kriteria jawaban muncul 2

Siswa mendapat nilai 1, apabila kriteria jawaban muncul 1

$$\text{Penilaian Kognitif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Rekapitulasi Penilaian

| No. | Nama Siswa | Aspek Penilaian | | | Jumlah | Nilai Akhir | Kriteria |
|------------------------|------------|-----------------|---------|----------|--------|-------------|----------|
| | | Psikomotor | Afektif | Kognitif | | | |
| 1. | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | |
| Nilai Rata-rata | | | | | | | |

Jumlah skor yang diperoleh
 Nilai Akhir (NA) = -----
 Tiga Aspek Penilaian

Keterangan :

- Mendapat nilai Sangat Baik, jika skor antara = 76 – 100%
- Mendapat nilai Baik, jika skor antara = 51 – 75%
- Mendapat nilai Cukup, jika skor antara = 26 – 50%
- Mendapat nilai Kurang, jika skor antara = < 25 %

Mengetahui

Wates, 26 Februari 2016



Guru Mapel PJOK

Muryani, S.Pd
 NBM. 863178

Lampiran 6. Daftar Hadir Siswa

Tabel 1. DAFTAR HADIR KELAS XI AP 1 TAHUN DIKLAT 2016/2017

| NO | NAMA | P/L | 26 Februari | |
|----|------|-----|---------------|------|
| | | | Kehadira n | NIS |
| 1 | ARN | P | √ | 8832 |
| 2 | AW | P | √ | 8833 |
| 3 | AR | P | S | 8834 |
| 4 | ADR | P | √ | 8835 |
| 5 | ANT | P | √ | 8836 |
| 6 | EFS | P | √ | 8837 |
| 7 | ES | P | √ | 8838 |
| 8 | EW | P | √ | 8839 |
| 9 | HS | P | √ | 8840 |
| 10 | IK | P | √ | 8841 |
| 11 | L | P | √ | 8842 |
| 12 | NR | P | √ | 8843 |
| 13 | NF | P | √ | 8844 |
| 14 | RS | P | √ | 8845 |
| 15 | REL | P | √ | 8846 |
| 16 | RNS | P | √ | 8847 |
| 17 | S | P | √ | 8848 |
| 18 | SYL | P | √ | 8849 |
| 19 | SNU | P | √ | 8850 |
| 20 | S | P | √ | 8851 |
| 21 | UA | P | √ | 8852 |
| 22 | VES | P | √ | 8852 |

Lampiran 7. Lembar Observasi Guru

Lembar Observasi untuk Guru

Instrument Penilaian Kinerja Guru (Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran)

| NO | Indikator Penilaian | Kriteria Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|---|--|---|---|---|---|
| 1 | Pra pembelajaran, meliputi: a. Kesiapan ruang b. Kesiapan alat c. Kesiapan media pembelajaran d. Memeriksa kesiapan siswa | Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1) | | | √ | |
| 2 | Membuka pembelajaran, meliputi: a. Memfokuskan perhatian siswa (membariskan, menghitung, dan memimpin doa) b. Melakukan kegiatan apersepsi c. Menyampaikan topic dan tujuan pembelajaran d. Memberikan pemanasan sesuai dengan materi ajar | Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1) | | | | √ |
| 3 | Kegiatan inti pembelajaran, meliputi: a. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran b. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai c. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan d. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa | Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1) | | | √ | |
| 4 | Kegiatan penutup, meliputi: a. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa b. Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remidi atau pengayaan c. Melaksanakan kegiatan pendinginan atau <i>cooling down</i> d. Menutup kegiatan pembelajaran dengan berbaris dan berdoa | Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1) | | | √ | |

| | | | | | | |
|-------------------|---|--|-----------|---|--|--|
| 5 | Pengelolaan kelas, meliputi: a. Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik b. Membuat formasi sesuai materi dan tujuan c. Menempatkan diri pada posisi yang strategis d. Menguasai kelas dengan baik | Muncul semua (skor 4) Muncul 3 (skor 3) Muncul 2 (skor 2) Muncul 1 (skor 1) | | √ | | |
| SKOR TOTAL | | | 15 | | | |

Keterangan Penilaian:

Skor total 1-5, Pelaksanaan berlangsung kurang baik

Skor total 6-10, Pelaksanaan berlangsung cukup baik

Skor total 11-15, Pelaksanaan berlangsung dengan baik

Skor total 16-20, Pelaksanaan berlangsung sangat baik

_____, _____
 Pengamat,

Lampiran 8. Lembar Observasi Siswa

Lembar Observasi untuk Siswa

| No | Indikator Penilaian | Kriteria Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 |
|-------------------|--|--|----------|---|---|---|
| 1 | Pembukaan pembelajaran, meliputi: a. Siswa berinteraksi secara aktif. b. Siswa berbaris dan berdoa dengan tertib. c. Melakukan kegiatan pemanasan dengan baik. d. Membantu guru menyiapkan peralatan olahraga. | a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1) | | | √ | |
| 2 | Kegiatan inti, meliputi: a. Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan tentang materi pembelajaran. b. Siswa mengerjakan tugas dengan baik. c. Mau bertanya kepada guru. d. Siswa meminta untuk tidak terburu-buru mengakhiri pembelajaran. | a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1) | | | √ | |
| 3 | Kegiatan penutup, meliputi: a. Melaksanakan kegiatan pendinginan (<i>cooling down</i>). b. Melakukan refleksi bersama guru. c. Siswa berbaris dan berdoa dengan tertib. d. Siswa membantu guru menyimpan alat olahraga. | a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 3) c. Muncul 2 (skor 2) d. Muncul 1 (skor 1) | | | √ | |
| SKOR TOTAL | | | 9 | | | |

Keterangan Penilaian:

- a. Skor 1-3, keaktifan siswa terhadap pembelajaran kurang baik
- b. Skor 4-6, keaktifan siswa terhadap pembelajaran cukup baik
- c. Skor 7-9, keaktifan siswa terhadap pembelajaran baik
- d. Skor 10-12, keaktifan siswa terhadap pembelajaran sangat baik

Pengamat,

Lampiran 9. Tabel 2. Indikator yang Ingin Dicapai

Peningkatan Pembelajaran

***Passing* Bawah Bolavoli yang Ingin Dicapai**

Indikator Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

| Peningkatan Pembelajaran Siswa | Jumlah Siswa | Target yang Ingin Dicapai | | Hasil Penelitian | |
|---|--------------|---------------------------|------|------------------|--------|
| | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| Siswa yang aktif dalam pembelajaran. | 22 | 17 | 77 % | 18 | 81,8 % |
| Siswa mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru. | | 17 | 77 % | 20 | 90,9 % |
| Mampu memperagakan cara mengumpan dengan <i>passing</i> bawah. | | 11 | 50 % | 19 | 86,3 % |
| Mampu memperagakan cara menerima bola dengan <i>passing</i> bawah. | | 11 | 50 % | 19 | 86,3 % |

Lampiran 10. Tabel 3. Penilaian Tes Keterampilan Siswa

Penilaian Tes Keterampilan Siswa

| No | Nama Siswa | Sikap Awalan <i>Passing</i> | | | | Sikap Perkenaan <i>Passing</i> | | | | Sikap Lanjutan <i>Passing</i> | | | | Jumlah | Nilai Akhir (%) | |
|---|------------|-----------------------------|---|---|---|--------------------------------|---|---|---|-------------------------------|---|---|---|--------|-----------------|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | |
| 1. | ARN | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | 11 | 91,6 |
| 2. | AW | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | 11 | 91,6 |
| 3. | AR | | | | | | | | | | | | | | | Sakit |
| 4. | ADR | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 9 | 75 |
| 5. | ANT | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 9 | 75 |
| 6. | EFS | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | 11 | 91,6 |
| 7. | ES | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 10 | 83,5 |
| 8. | EW | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 10 | 83,5 |
| 9. | HS | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 10 | 83,5 |
| 10. | IK | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | 11 | 91,6 |
| 11. | L | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 10 | 83,5 |
| 12. | NR | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 10 | 83,5 |
| 13. | NF | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 10 | 83,5 |
| 14. | RS | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | 11 | 91,6 |
| 15. | REL | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | 11 | 91,6 |
| 16. | RNS | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | 11 | 91,6 |
| 17. | S | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 9 | 75 |
| 18. | SYL | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 10 | 83,5 |
| 19. | SNU | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 10 | 83,5 |
| 20. | S | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 9 | 75 |
| 21. | UA | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | 10 | 83,5 |
| 22. | VES | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | 10 | 83,5 |
| JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 12 | | | | | | | | | | | | | | | | |

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Penilaian:

1. Sikap Awal

- a) Kedua lutut ditebuk dengan badan sedikit dibengkokkan ke depan,
- b) Berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan untuk mendapatkan suatu kesetimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah,
- c) Kedua tangan saling berpegangan,
- d) Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan.

2. Sikap perkenaan

- a) Ayunkan kedua lengan ke arah bola, sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus,
- b) Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan tangan
- c) Perkenaan bola pada waktu lengan membentuk sudut sekitar 45° dengan badan,
- d) Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.

3. Sikap Lanjutan

- a) Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan
- b) Untuk mengambil posisi sikap kembali
- c) Ayunan lengan untuk *passing* bawah ke depan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu
- d) Kembali ke posisi sikap permulaan.

Keterangan:

- 4) Siswa mendapat nilai 4, apabila dapat melakukan seluruh aspek yang diamati.
- 5) Siswa mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan 3 aspek yang diamati
- 6) Siswa mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati
- 7) Siswa mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

(Sumber: M. Yunus, 1992: 80)

Lampiran 11. Tabel 4. Penilaian Tes Kognitif Siswa

Penilaian Tes Kognitif

| No | Nama siswa | Butir-butir Pertanyaan | | | | | | | | | | | | Jumlah | NA (%) |
|-----|------------|------------------------|---|---|---|------------|---|---|---|------------|---|---|---|--------|--------|
| | | Soal No. 1 | | | | Soal No. 2 | | | | Soal No. 3 | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1. | ARN | | | √ | | | √ | | | | √ | | | 7 | 58,3 |
| 2. | AW | | | √ | | | √ | | √ | | | | | 7 | 58,3 |
| 3. | AR | | | | | | | | | | | | | | Sakit |
| 4. | ADR | | | √ | | | √ | | √ | | | | | 6 | 50 |
| 5. | ANT | | | √ | | | √ | | √ | | | | | 7 | 58,3 |
| 6. | EFS | | | √ | | | √ | | | √ | | | | 8 | 66,6 |
| 7. | ES | | | | √ | | √ | | √ | | | | | 7 | 58,3 |
| 8. | EW | | | √ | | | √ | | √ | | | | | 7 | 58,3 |
| 9. | HS | | | | √ | | √ | | | √ | | | | 8 | 66,6 |
| 10. | IK | | | √ | | | √ | | √ | | | | | 7 | 58,3 |
| 11. | L | | | | √ | √ | | | | √ | | | | 7 | 58,3 |
| 12. | NR | | | | √ | | √ | | √ | | | | | 7 | 58,3 |
| 13. | NF | | | | √ | | √ | | √ | | | | | 7 | 58,3 |
| 14. | RS | | | √ | | | √ | | | √ | | | | 7 | 58,3 |
| 15. | REL | | | √ | | | √ | | | √ | | | | 7 | 58,3 |
| 16. | RNS | | | √ | | | √ | | | √ | | | | 7 | 58,3 |
| 17. | S | | | √ | | | √ | | √ | | | | | 7 | 58,3 |
| 18. | SYL | | | | √ | | √ | | | √ | | | | 8 | 66,6 |
| 19. | SNU | | | √ | | √ | | | | √ | | | | 6 | 50 |
| 20. | S | | | √ | | | √ | | | √ | | | | 8 | 66,6 |
| 21. | UA | | | √ | | | √ | | | √ | | | | 7 | 58,3 |
| 22. | VES | | | √ | | | √ | | | √ | | | | 7 | 58,3 |

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Penilaian Kognitif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Penilaian:

| No | Soal | Kriteria Jawaban | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|--|--|---|---|---|---|
| 1 | Bagaimana sikap awalan pada <i>passing</i> bawah? | a) Kedua lutut ditekuk b) Badan sedikit dibengkokkan ke depan, c) Kedua tangan saling berpegangan, d) Punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan. | | | | |
| 2 | Bagaimana sikap pelaksanaan pada <i>passing</i> bawah? | a) Ayunkan kedua lengan ke arah bola b) Sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus, c) Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan di atas dari pergelangan tangan (sudut 45°) d) Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus. | | | | |
| 3 | Bagaimana sikap lanjutan pada <i>passing</i> bawah? | a) Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan b) Untuk mengambil posisi sikap kembali c) Ayunan lengan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu d) Kembali ke posisi sikap permulaan. | | | | |

Keterangan:

Siswa mendapat nilai 4, apabila kriteria jawaban muncul semua

Siswa mendapat nilai 3, apabila kriteria jawaban muncul 3

Siswa mendapat nilai 2, apabila kriteria jawaban muncul 2

Siswa mendapat nilai 1, apabila kriteria jawaban muncul 1

Lampiran 12. Blangko Soal Essay

Nama :

Kelas :

Mapel :

ESSAY

Jawablah pertanyaan – pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang benar !

1. Bagaimana sikap awalan pada *passing* bawah?

Jawab: _____

2. Bagaimana sikap pelaksanaan pada *passing* bawah?

Jawab: _____

3. Bagaimana sikap lanjutan pada *passing* bawah?

Jawab: _____

Lampiran 13. Tabel 5. Penilaian Tes Afektif Siswa

Penilaian Tes Afektif Siswa

| No | Nama Siswa | Aspek Sikap Yang Dinilai | | | | | | | | | | | | | | | Jumlah | NA (%) |
|--|------------|--------------------------|---|---|--------------|---|---|----------|---|---|--------------|---|---|-------------|---|---|--------|--------|
| | | Kerjasama | | | Kedisiplinan | | | Semangat | | | Percaya diri | | | Sportivitas | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | | |
| 1. | ARN | | | √ | | | √ | | | √ | | | √ | | √ | | 14 | 93,3 |
| 2. | AW | | | √ | | | √ | | | √ | | | √ | | √ | | 14 | 93,3 |
| 3. | AR | | | | | | | | | | | | | | | | | Sakit |
| 4. | ADR | | √ | | | | √ | | √ | | | √ | | | √ | | 12 | 80 |
| 5. | ANT | | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | | √ | | 13 | 86,6 |
| 6. | EFS | | √ | | | | √ | | √ | | | √ | | | √ | | 12 | 80 |
| 7. | ES | | √ | | | | √ | | √ | | | √ | | | √ | | 12 | 80 |
| 8. | EW | | | √ | | | √ | | | √ | | | √ | | √ | | 14 | 93,3 |
| 9. | HS | | √ | | | | √ | | √ | | | √ | | | √ | | 12 | 80 |
| 10. | IK | | √ | | | | √ | | √ | | | √ | | | √ | | 12 | 80 |
| 11. | L | | | √ | | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | 13 | 86,6 |
| 12. | NR | | √ | | | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | 12 | 80 |
| 13. | NF | | √ | | | | √ | | √ | | | √ | | | √ | | 12 | 80 |
| 14. | RS | | | √ | | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | 14 | 93,3 |
| 15. | REL | | | √ | | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | 14 | 93,3 |
| 16. | RNS | | | √ | | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | 14 | 93,3 |
| 17. | S | | | √ | | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | 13 | 86,6 |
| 18. | SYL | | | √ | | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | 14 | 93,3 |
| 19. | SNU | | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | | √ | | 12 | 80 |
| 20. | S | | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | | √ | | 13 | 86,6 |
| 21. | UA | | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | | √ | | 12 | 80 |
| 22. | VES | | | √ | | | √ | | √ | | | √ | | | √ | | 13 | 86,6 |
| JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI SIKAP) : 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Penilaian:

1. Kerjasama
 - a. Siswa saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran
 - b. Siswa saling bekerjasama dalam kelompok
 - c. Siswa tidak egois dalam penguasaan bola
2. Kedisiplinan
 - a. Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir
 - b. Berpakaian seragam olahraga dengan sopan
 - c. Berbahasa dengan sopan saat berbicara kepada guru dan teman sejawat
3. Semangat
 - a. Senang mengikuti pembelajaran
 - b. Mau memperbaiki kesalahan yang dilakukan
 - c. Mau bertanya kepada guru jika menemukan hal yang tidak dipahami
4. Percaya diri
 - a. Tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan
 - b. Berani memberikan contoh gerakan di depan kelas
 - c. Berani mengungkapkan pendapat
5. Sportivitas
 - a. Mau menerima kekalahan dengan lapang dada
 - b. Memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang
 - c. Mengikuti peraturan permainan

Keterangan :

Siswa mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan semua aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

(Sumber: Agus Dwi Jatmiko, 2011:75-76)

Lampiran 14. Tabel 6 Rekapitulasi Penilaian

Rekapitulasi Penilaian

| No. | Nama Siswa | Aspek Penilaian | | | Jumlah | Nilai Akhir | Kriteria |
|------------------------|------------|-----------------|-------------|-------------|--------------|-------------|-----------|
| | | Psikomotor | Afektif | Kognitif | | | |
| 1. | ARN | 91,6 | 93,3 | 58,3 | 243,2 | 81,0 | SB |
| 2. | AW | 91,6 | 93,3 | 58,3 | 243,2 | 81,0 | SB |
| 3. | AR | | | | | | Sakit |
| 4. | ADR | 75 | 80 | 50 | 205 | 68,3 | BB |
| 5. | ANT | 75 | 86,6 | 58,3 | 219,9 | 73,3 | B |
| 6. | EFS | 91,6 | 80 | 66,6 | 238,2 | 79,4 | SB |
| 7. | ES | 83,5 | 80 | 58,3 | 221,8 | 73,9 | B |
| 8. | EW | 83,5 | 93,3 | 66,6 | 235,1 | 78,8 | SB |
| 9. | HS | 83,5 | 80 | 58,3 | 230,1 | 76,7 | SB |
| 10. | IK | 91,6 | 80 | 58,3 | 229,9 | 76,6 | SB |
| 11. | L | 83,5 | 86,6 | 66,6 | 228,4 | 76,1 | SB |
| 12. | NR | 83,5 | 80 | 58,3 | 221,8 | 73,9 | B |
| 13. | NF | 83,5 | 80 | 58,3 | 221,8 | 73,9 | B |
| 14. | RS | 91,6 | 93,3 | 58,3 | 243,2 | 81,0 | SB |
| 15. | REL | 91,6 | 93,3 | 58,3 | 243,2 | 81,0 | SB |
| 16. | RNS | 91,6 | 93,3 | 58,3 | 243,2 | 81,0 | SB |
| 17. | S | 75 | 86,6 | 58,3 | 219,9 | 73,3 | B |
| 18. | SYL | 83,5 | 93,3 | 66,6 | 243,4 | 81,1 | SB |
| 19. | SNU | 83,5 | 80 | 50 | 213,5 | 71,1 | B |
| 20. | S | 75 | 86,6 | 66,6 | 228,2 | 76,0 | SB |
| 21. | UA | 83,5 | 80 | 58,3 | 221,8 | 73,9 | B |
| 22. | VES | 83,5 | 86,6 | 58,3 | 228,4 | 76,1 | SB |
| Nilai Rata-rata | | 80,6 | 86,0 | 59,0 | 229,6 | 76,5 | SB |

Jumlah skor yang diperoleh

Nilai Akhir (NA) = -----

Tiga Aspek Penilaian

Keterangan :

- Mendapat nilai Sangat Baik, jika skor antara = 76 - 100%
- Mendapat nilai Baik, jika skor antara = 51 - 75 %
- Mendapat nilai Cukup, jika skor antara = 26 - 50 %
- Mendapat nilai Kurang, jika skor antara = < 25 %

Lampiran 15. Dokumentasi



Gambar 7. Kegiatan Pemanasan



Gambar 8. Kegiatan Inti Pembelajaran (*game*)



Gambar 9. Kegiatan Drill atau Latihan



Gambar 10. Kegiatan Pendinginan