

**UPAYA MENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN *PASSING BAWAH*  
BOLAVOLI KELAS V SD NEGERI 1 KARANGNANGKA  
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  
Suherman  
NIM 17604227019**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2019**

**UPAYA MENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN *PASSING BAWAH*  
BOLAVOLI KELAS V SD NEGERI 1 KARANGNANGKA  
MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES  
FOR UNDERSTANDING (TGFU)***

Oleh:  
Suherman  
NIM 170604227019

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan proses pembelajaran *passing bawah* bolavoli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGFU)* pada kelas V SD Negeri 1 Karangnangka.

Subjek penelitian pada ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Karangnangka berjumlah 16 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 V SD Negeri 1 Karangnangka. 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 70,0 menjadi 76,0 (Sangat Baik) dan hasil observasi keaktifan siswa dengan skor total 9 (Baik).

Kata kunci: *TGFU, passing bawah, dan pendekatan*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suherman

NIM : 17604227019

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

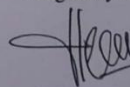
Judul TAS : Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing*  
Bawah Bolavoli kelas V di SD Negeri 1 Karangnangka  
Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding*  
(TGFU).

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini 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,

Yang menyatakan,



Suherman

NIM. 17604227019

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**UPAYA MENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN *PASSING BAWAH*  
BOLAVOLI KELAS V SD NEGERI 1 KARANGNANGKA  
MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES*  
*FOR UNDERSTANDING* (TGfU)**


Disusun Oleh :

Suherman  
NIM. 17604227019

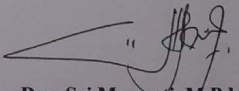
Telah memenuhi Syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan.

Yogyakarta, 25 Oktober 2019

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

  
**Dr. Subagyo, M.Pd**  
NIP. 19561107 198203 1 003

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

  
**Dra. Sri Mawarti, M.Pd**  
NIP. 19590607 198703 2 001

**PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**UPAYA MENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN *PASSING BAWAH*  
BOLAVOLI KELAS V SD NEGERI 1 KARANGNANGKA  
MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES*  
*FOR UNDERSTANDING (TGFU)***

Disusun Oleh :

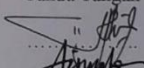
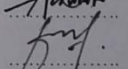

Suherman

NIM. 17604227019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program  
Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal 30 Oktober 2019

**TIM PENGUJI**

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sri Mawarti, M.Pd	Ketua Penguji		5/11/2019
Ari Iswanto, M.Oi	Sekretaris Penguji		5/11/19
Yuyun Ari Wibowo, M.Or	Penguji I (Utama)		5/11/19

Yogyakarta, 6 November 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,

**Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.**

NIP. 19650301 199001 1 001

## **MOTTO**

1. “Berjalanlah kamu dengan kejernihan hati dan kekuatan pikir” (syeh abdul qodir)
2. “Barang siapa menempuh jalan menuntut ilmu, maka Alloh memudahkan jalannya menuju surga” (H.R. Muslim)
3. “Pengetahuan adalah cahaya hati, Ilmu adalah lentera akal, dan dalam setiap kejadian pasti ada hikmahnya” (Ali bin Abi Tholib)
4. Tak ada yang lebih baik selain dari berusaha dan berdo’a (Penulis)
5. Berbuat baiklah terhadap orang lain (Penulis)

## PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Orang Tua Tercinta Ibu Nisah, Bapak Setiyo Budi terima kasih atas do'a, dan kasih sayangmu serta nasihat-nasihatnya selama ini.
2. Istri Tercinta Indriyani yang selalu mendoakan, memberikan suport serta memberikan motivasi selama ini. Mudah-mudahan selalu dalam lindungan dan ridho-Nya.
3. Anak-anakku tercinta Muhammad Indra Wardana, Muhammad Hafis Maulana terima kasih telah mendo'akan dan telah menjadi kekuatan tersendiri selama ini. Semoga menjadi anak anak yang sholeh.
4. Adik-adikku, serta keluarga semua yang selalu memberikan dukungan, semoga selalu sehat selalu dan dalam lindungan-Nya.

## 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 V di SD Negeri 1 Karangnangka 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. Ibu Dra. Sri Mawarti, M.Pd, Dosen Pembimbing TAS yang telah memberikan semangat, bimbingan dan pengarahan kepada penulis.
2. Bapak Dr. Guntur M.Pd., Ketua Jurusan POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta yang telah berjuang untuk meningkatkan kualitas lulusan dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu memberikan ijin penelitian.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian
5. Bapak Drs. F. Suharjana, M.Pd., Dosen Penasehat Akademik yang telah membantu permasalahan dalam hal akademik.
6. Bapak dan Ibu Dosen dan Staff Karyawan FIK yang telah memberi ilmu dan bantuannya.
7. Keluarga besar SD Negeri 1 Karangnangka yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam proses pengambilan data.
8. Teman PKS Banjarnegara 2017 atas dukungan dan kerjasama yang diberikan 2 tahun ini.



9. 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, Oktober 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Identifikasi masalah.....	4
C. Pembatasan masalah.....	4
D. Perumusan masalah.....	5
E. Tujuan penelitian.....	5
F. Manfaat penelitian.....	5
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi teori	
1. Hakikat Proses Pembelajaran.....	6
a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran.....	7
b. <i>Teaching Games for Understanding</i> .....	10
2. Hakikat Permainan Bolavoli.....	18
3. Karakteristik Siswa.....	30
B. Kerangka berfikir.....	31
C. Penelitian yang relevan.....	32
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian.....	35
B. Definisi Operasional Variabel.....	38
C. Subjek penelitian.....	38
D. Tempat Penelitian.....	38
E. Rencana Tindakan.....	38
F. Instrumen Penelitian.....	39

G. Teknik Pengumpulan Data.....	47
H. Teknik Analisis Data.....	47
Indikator Keberhasilan Tindakan.....	48
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi, Subjek, Waktu, dan Data Penelitian.....	49
B. Proses Penelitian.....	49
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	63
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	66
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	66
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	66
D. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	70

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Lembar Observasi Guru.....	40
Tabel 2. Lembar Observasi Siswa.....	41
Tabel 3. Penilaian Tes Afektif Siswa.....	42
Tabel 4. Penilaian Tes Keterampilan Siswa.....	43
Tabel 5. Penilaian Tes Kognitif Siswa.....	44

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Teknik <i>Passing</i> Atas.....	21
Gambar 2. Teknik <i>Passing</i> Bawah.....	23
Gambar 3. Teknik <i>Smash</i> .....	26
Gambar 4. Teknik <i>Servis</i> Atas.....	26
Gambar 5. Teknik <i>Block</i> .....	27
Gambar 6. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	37
Gambar 7. Kegiatan Pemanasan.....	123
Gambar 8. Kegiatan Inti Pembelajaran ( <i>Game</i> ).....	123
Gambar 9. Kegiatan Drill atau Latihan.....	124
Gambar 10. Kegiatan Pendinginan.....	124

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian.....	71
Lampiran 2. Surat Keterangan Dijinkan Penelitian.....	72
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian.....	73
Lampiran 3. Surat Kesediaan sebagai Teman Sejawat 1.....	74
Lampiran 4. Surat Kesediaan sebagai Teman Sejawat 2.....	75
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	76
Lampiran 7. Daftar Hadir Siswa.....	85
Lampiran 8. Lembar Observasi Guru.....	86
Lampiran 9. Lembar Observasi Siswa.....	88
Lampiran 10. Indikator yang Ingin Dicapai.....	89
Lampiran 11. Penilaian Tes Keterampilan Siswa.....	89
Lampiran 12. Penilaian Tes Kognitif Siswa.....	93
Lampiran 13. Blangko Soal Essay.....	95
Lampiran 14. Penilaian Tes Afektif.....	96
Lampiran 15. Rekapitulasi Penilaian.....	98
Lampiran 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	99
Lampiran 17. Daftar Hadir Siswa.....	108
Lampiran 18. Lembar Observasi Guru.....	109
Lampiran 19. Lembar Observasi Siswa.....	111
Lampiran 20. Indikator yang Ingin Dicapai.....	112
Lampiran 21. Penilaian Tes Keterampilan Siswa.....	113

Lampiran 22. Penilaian Tes Kognitif Siswa.....	114
Lampiran 23. Blangko Soal Essay.....	118
Lampiran 24 Penilaian Tes Afektif Siswa.....	119
Lampiran 25 Rekapitulasi Penilaian.....	122
Lampiran 26 Dokumentasi.....	123

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran penjasorkes di SD Negeri 1 Karangnangka 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 Pengalaman di SD Negeri 1 Karangnangka selama kurang lebih satu bulan, peneliti mendapatkan pengalaman bahwa permasalahan yang dihadapi di SD Negeri 1 Karangnangka adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang menyenangkan.



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 menerima materi saat pembelajaran, siswa akan melaksanakan tugas yang diperintahkan oleh guru setelah guru mengulang perintahnya beberapa kali dan cenderung harus menaikkan volume suaranya.

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 Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti sesuai dengan Kurikulum 2013 yang berlaku, 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). Pendekatan TGFU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Pendekatan 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 V dengan menggunakan pendekatan TGFU pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dimana menurut peneliti pendekatan metode pembelajaran TGFU memiliki keunggulan 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 V di SD Negeri 1 Karangnangka Melalui Pendekatan *Teaching Games for 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 SD Negeri 1 Karangnangka.
3. Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini kurang menarik sehingga siswa cepat bosan.
4. Masyarakat atau lingkungan sekitar SD Negeri 1 Karangnangka masih belum mengenal tata cara permainan bolavoli yang baik dan benar.

## **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 V di SD Negeri 1 Karangnangka 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 V di SD Negeri 1 Karangnangka?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan proses pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karangnangka.

#### **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 belajara 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 di Sekolah Dasar khususnya untuk mata pelajaran Penjasorkes

##### 1) Guru

Menurut Agus S Suryobroto (2004: 2), guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik dengan mengupayakan seluruh potensinya baik ranah afektif, kognitif, 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 motivasi 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.

Setiap guru mata pelajaran termasuk guru mata pelajaran Pendidikan jasmani, wajib menerapkan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013. 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. Apabila keberadaan sarana dan prasarana 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.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa TGFU adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan teknik

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:

### a) 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.

### b) Permainan *Net/Wall*

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

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

c) 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.

d) 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.

### 1) Urutan Pembelajaran Pendekatan TGFU

Urutan pembelajaran model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) ) 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.

## 2) **Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) *Passing***

### **Bawah Permainan Bolavoli dengan Pendekatan TGFU**

#### 1) Kompetensi Inti

8. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Mempraktikkan berbagai keterampilan dasar permainan olahraga dengan teknik dan taktik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

#### 2) Kompetensi Dasar

7.1 Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. \*

#### 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 dengan aturan yang sah (passing bawah) maka semua lapangan di digunakan (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*

(1) Konfirmasi

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

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

(c) Kegiatan Penutup (10 menit)

(a) Pendinginan (*colling down*).

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

(c) 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.

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**

Dalam mempertinggi prestasi bolavoli, teknik 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.

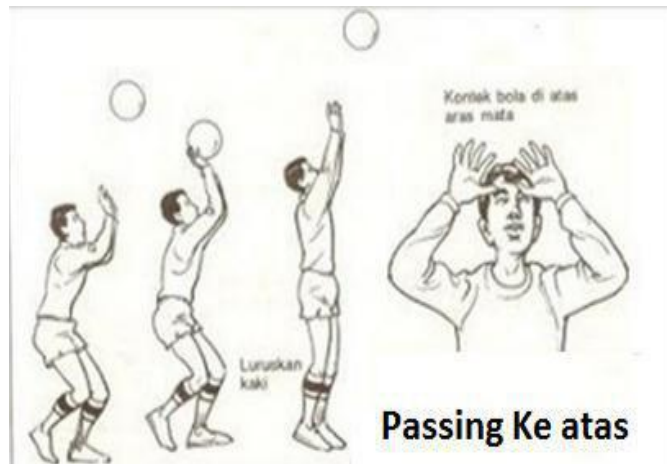
Dalam permainan bolavoli, *passing* dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

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 menjanjikan 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

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

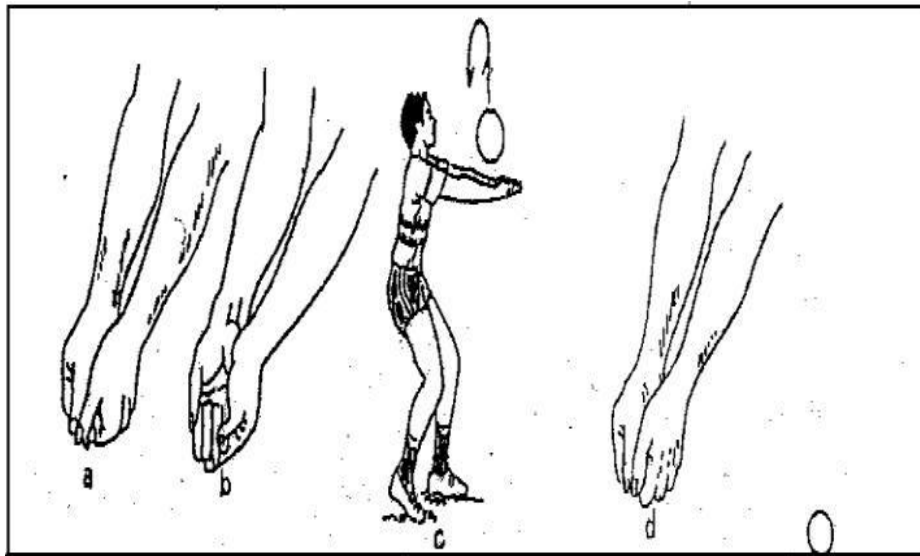
Ambil sikap normal permainan voli, yaitu: kedua lutut ditekuk dengan sedikit dibongkokkan ke depan, berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan untuk mendapatkan suatu keseimbangan labil agar dapat memudahkan dan lebih cepat bergerak ke segala arah. Kedua tangan saling berpegangan yaitu punggung 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  $45^{\circ}$  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  $90^{\circ}$  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

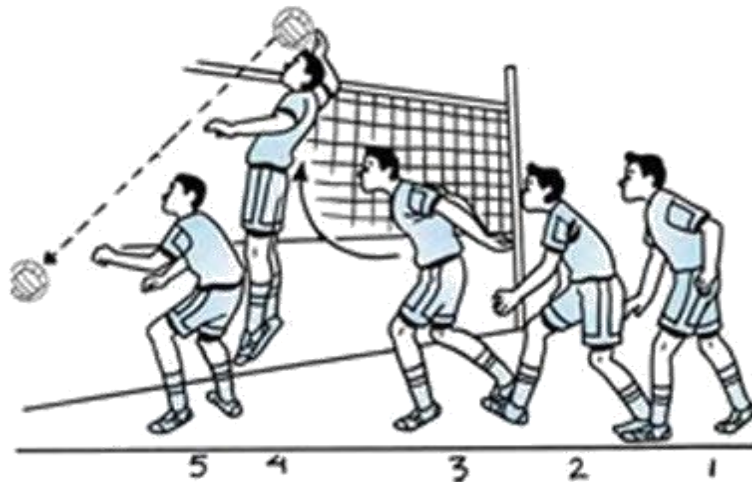
Sisi badan menghadap jaring serta arah awalan dan arah pukulan juga saling membentuk sudut.

### 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.

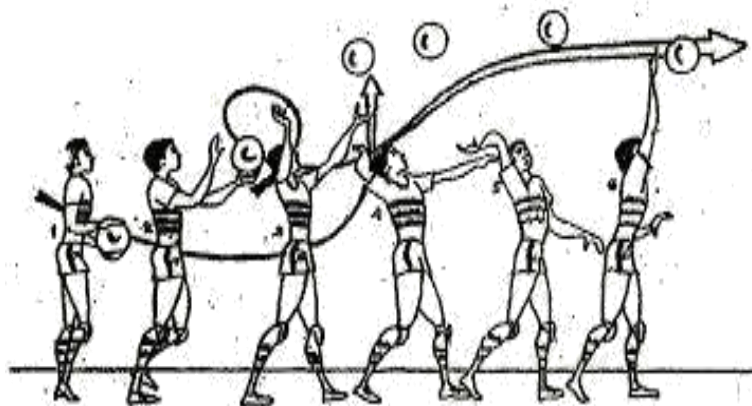




Gambar 3. Teknik *Smash*

### 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 lompatan 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* relatif 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 V di SD Negeri 1 Karangnangka

Di dalam kurikulum SD, permainan bolavoli merupakan salah satu bentuk permainan bola besar yang tercantum untuk diajarkan. Materi pembelajaran bolavoli diberikan dalam 3 kali pertemuan, yaitu hari Kamis tanggal 25 Juli 2019. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) permainan bolavoli kelas V di SD Negeri 1 Karangnangka, yaitu:

#### 1) Kompetensi Inti

8. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Mempraktikkan berbagai keterampilan dasar permainan olahraga dengan teknik dan taktik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

#### 2) Kompetensi Dasar

7.1 Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. \*

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)
- a. Pendinginan (*colling down*).
  - b. Evaluasi, diskusi dan tanya-jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari.
  - c. Berbaris dan berdoa

### **3. Karakteristik Siswa kelas V SD Negeri Karangnangka**

#### a. Karakteristik Siswa Sekolah secara umum

Sukintaka (dalam Mulyono, 2011: 14) mengemukakan bahwa anak tingkat SD pada umumnya berusia 7-12 tahun, mempunyai karakteristik sebagai berikut:

#### 1. Jasmani

- a) Kekuatan otot dan daya tahan otot berkembang dengan baik.
- b) Senang pada keterampilan yang baik,

#### 2. Psikis dan Mental

- a) Mental menjadi stabil dan matang.
- b) Membutuhkan banyak pengalaman dari segala segi.

#### 3. Sosial

- a) Sadar dan peka terhadap lawan jenis.
- b) Lebih bebas.

c) Berusaha lepas dari perlindungan orang dewasa atau pendidikan

b. Karakteristik siswa SD Negeri 1 Karangnangka (kelas V)

Jumlah Siswa putri di SD Negeri 1 Karangnangka sama banyak dengan jumlah siswa putra. Siswa kelas V terdiri dari 8 siswa putri, dan 8 siswa putra 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 SD Negeri 1 Karangnangka khususnya kelas V 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 mempedulikan 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 melalui pendekatan TGFU. Pola penelitian ini selanjutnya disajikan dalam sebuah PTK yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran *passing bawah* bolavoli kelas V di SD Negeri 1 Karangnangka.

### **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 ditunjukkan 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 motivasi 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% .

## **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

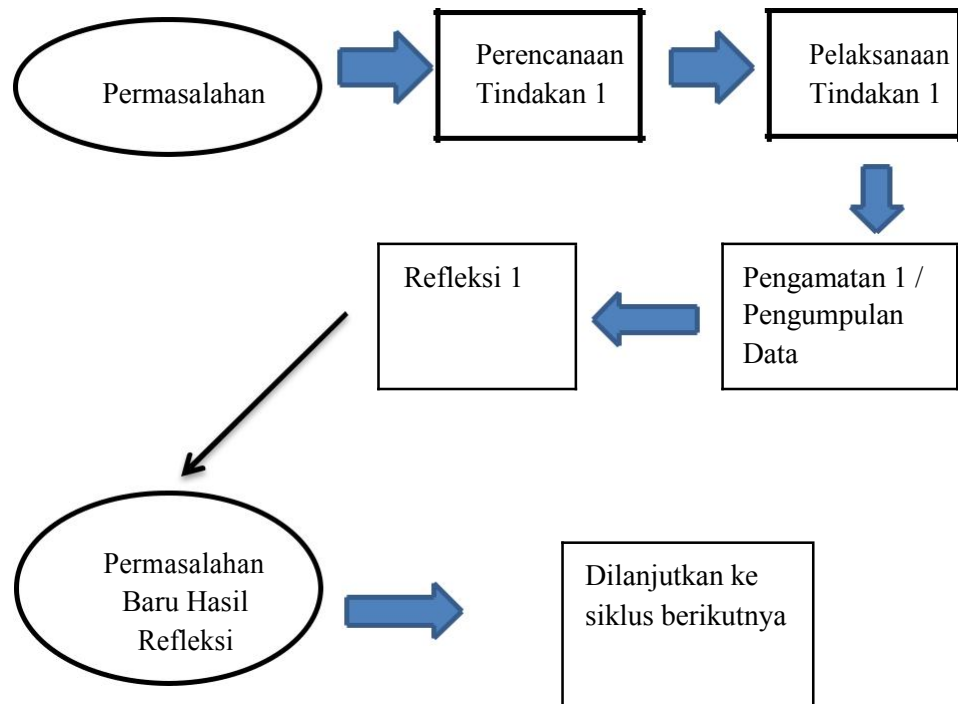
“ruangan tempat guru mengajar”. Kelas bukan wujud ruangan tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar.

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 V SD Negeri 1 Karangnangka 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 V SD Negeri 1 Karangnangka, tahun pelajaran 2019/2020, berjumlah 16 siswa.

## **D. Tempat Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di lapangan bolavoli yang terletak di lapangan desa Karangnangka.

## **E. Rencana tindakan**

### **Siklus I**

1. Perencanaan (*Planning*), meliputi:
  - a) Penentuan tindakan yang akan diberikan (materi).
  - b) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
  - c) Mempersiapkan lembar pengamatan atau observasi.
  - d) Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

2. Tindakan (*Action*), meliputi:

Melaksanakan proses pembelajaran *passing* bawah bolavoli menggunakan pendekatan TGFU dengan skenario pembelajaran sesuai RPP.

3. Pengamatan (*Observasi*), meliputi:

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

4. Refleksi (*Reflection*), meliputi:

Melakukan evaluasi dalam penelitian tindakan kelas dengan cara berdiskusi dengan berbagai masalah yang muncul dilapangan 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

**Tabel I. Lembar Observasi Guru**

<b>NO</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
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

**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

**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.	Alf																	
2.	Al																	
3.	Am																	
4.	Ant																	
5.	Ar																	

## 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
- d) 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

Jumlah skor yang diperoleh

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

Jumlah skor maksimal

**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	AA														
2	AB														
3	AC														
4	AD														
5	AL														

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  $45^{\circ}$  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  $90^{\circ}$  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

Penilaian Proses = ----- X100%

Jumlah skor maksimal

**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.	AA														
2.	AB														
3.	AC														
4.	AL														
5.	ALI														

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 tangansaling 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 diatas 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 90° dengan bahu d Kembali ke 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 merupakan data-data dalam bentuk lembar observasi dianalisis secara kuantitatif.

## **I. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Indikator keberhasilantindakannya adalah meningkatnya hasil pembelajaran *pasing* bawah permainan bolavoli melalui pendekatan TGFU yang dapat dilihat pada perolehan rekapitulasi nilai (afektif, kognitif, psikomotor) siswa kelas V 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 desa Karangnangka. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Karangnangka yang berjumlah 16 siswa. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli dan Agustus 2019. 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 V SD Negeri 1 Karangnangka melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU).

#### **B. Proses Penelitian**

Proses penelitian diawali dengan peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karangnangka, 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 V SD Negeri 1 Karangnangka melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) yang dilakukan



dalam 1 siklus (dalam 3 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 3 kali pertemuan tatap muka. Pertemuan satu Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis 25 juli 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* (TGUFU). Urutan proses pembelajaran *passing* bawah melalui pendekatan TGUFU, 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 *dipassing* dengan aturan yang sah (*passing* bawah) maka semua lapangan digunakan (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*

Pertemuan kedua Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis 1 Agustus 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) Ketentuan net setinggi 1,5 meter
- 2) Bola pertama atau bola servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan.
- 3) Bola hasil servis atau hasil serangan harus mengenai lutut kaki ke bawah.
- 4) Menyeberangkan bola dengan lemparan.

- 5) Untuk menyelamatkan kaki dari serangan boleh *dipassing*.
- 6) Menyerang harus mengenai kaki.
- 7) Maksimal 3 sentuhan tetapi, bila bola pertama *dipassing* maka bola kedua dan ketiga boleh dengan tangkapan.
- 8) Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan atau 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan.

**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 penjasorkes 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 V SD Negeri 1 Karangnangka 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 SD Negeri 1 Karangnangka 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 V SD Negeri 1 Karangnangka. Dari hasil identifikasi masalah yang ditemukan tersebut menyebabkan proses pembelajaran *passing* bawah di kelas V 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 3 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 V SD Negeri 1 Karangnangka 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 tiga 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 dari kolabotor 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 25 Juli 2019 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 86), 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.

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.

5) 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), 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 87,6 %, observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi tes afektif siswa (Lampiran halaman 96), 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 81,2 %. Observasi yang dilakukan berpedoman pada lembar observasi tes psikomotor siswa (Lampiran halaman 90).

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 62,2 %. Hasil ini diperoleh berdasarkan hasil dari lembar tugas siswa (Lampiran halaman 93).

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 76,0 % 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 V SD Negeri 1 Karangnangka sudah tepat. Pada siklus I ini peneliti menggunakan urutan pembelajaran sesuai dengan pendekatan TGFU yaitu, *Game 1, Question, 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	%
Siwa yang aktif dalam pembelajaran	16	12	70%	15	88%
Siwa yang mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru		12	70%	15	88,2%
Mampu memperagakan cara mengumpan dengan <i>passing</i> bawah		10	62%	13	76,4%
Mampu memperagakan cara menerima bola dengan <i>passing</i> bawah		10	62%	12	70,5%

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 kolaborator 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 76,0 % 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 V SD Negeri 1 Karangnangka.



## **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 V SD Negeri 1 Karangnangka.

#### **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 V SD Negeri 1 Karangnangka 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 V SD Negeri 1 Karangnangka 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 memperbaiki 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.
- 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.
- 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.
- 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
- Soni, Nopembri dan Saryono.(2010).*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 : 07.37/UN.34.16/PP/2019.

16 Juli 2019

Lamp. : 1 Eks.

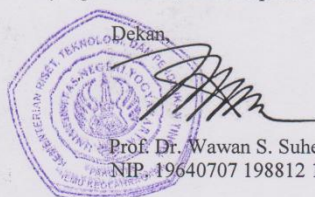
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.  
Kepala SD Negeri 1 Karangnangka  
di Tempat.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Suherman  
NIM : 176042270219  
Program Studi : PGSD Penjas  
Dosen Pembimbing : Sri Mawarti, M.Pd.  
NIP : 195906071987032001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : 25 Juli s/d 29 Agustus 2019.  
Tempat : SD Negeri 1 Karangnangka, Jln. Raya Pagentan Km. 06 Kec. Pagentan.  
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bola Voli Kelas V SD Negeri 1 Karangnangka Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU).

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



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

Tembusan :

1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs.

## Lampiran 2. Ijin Penelitian Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGNANGKA  
KECAMATAN PAGENTAN

Alamat : Desa Karangnangka Rt 05 Rw 01 Pagentan Banjarnegara 53455

SURAT IZIN PENELITIAN  
NOMOR : 800/065/VII/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mahud, S.Pd.SD  
N I P : 196308081983041004  
Pangkat/Gol. : Pembina, IV/a  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 1 Karangnangka  
Unit Kerja : SD Negeri 1 Karangnangka  
Alamat : Desa Karangnangka Rt 05 Rw 01 Kec Pagentan  
Kab. Banjarnegara

Dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : Suherman  
NIM : 17604227019  
Program Studi : PGSD Penjas  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli kelas V di SD Negeri 1 Karangnangka Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGFU)*”**

Demikian surat keterangan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

24 Juli 2019  
Kepala Sekolah SD Negeri 1 Karangnangka

MAHUD, S.Pd.SD  
NIP. 196308081983041004

### Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA  
SD NEGERI 1 KARANGNANGKA  
KECAMATAN PAGENTAN**

Alamat : Desa Karangnangka Rt 05 Rw 01 Kec Pagentan, Kab Banjarnegara

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 421.1/1-24IX/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri 1 Karangnangka :

Nama : Mahud, S.Pd.SD  
NIP : 196308081983041004  
Pangkat/Gol : Pembina / IV a

Dengan ini Menerangkan Bahwa :

No	Nama	NIM	Program	Perguruan Tinggi
1	Suherman	17604227019	Penjas	Universitas Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian pada tanggal, 25 Juli s.d 29 Agustus 2019 dengan judul “ Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing Bawah Bola Voli* Kelas V SD Negeri 1 Karangnangka Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding (TGfU)* “

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangnangka, 20-9-2019

Kepala SD Negeri 1 Karangnangka



Mahud, S.Pd. SD

NIP 196308081983041004



## Lampiran 4. Surat Kesiediaan sebagai Teman Sejawat 1.

### Lampiran 4. Surat Kesiediaan sebagai Teman Sejawat 1.

#### Kesiediaan sebagai Teman Sejawat dalam Pengambilan Data Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SETYO DARMO  
NIM : 17604227020  
Tempat Mengajar : SD Negeri 1 Pagentan  
Kecamatan Pagentan Kabupaten Banjarnegara

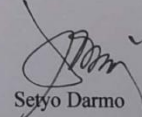
Menyatakan kesiediaan sebagai teman sejawat untuk mendampingi dalam  
pengambilan data penelitian atas nama:

Nama : SUHERMAN  
NIM : 17604227019  
Program Studi : PGSD Penjas  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta  
Unit Kerja : SD Negeri 1 Karangnangka  
Kecamatan Pagentan Kabupaten Banjarnegara

Demikian surat pernyataan ini agar digunakan sebagaimana mestinya.

Pagentan, 25 Juli 2019

Teman Sejawat,



Setyo Darmo

NIM. 17604227020

## Lampiran 5. Surat Kesiediaan sebagai Teman Sejawat 2.

### Lampiran 5. Surat Kesiediaan sebagai Teman Sejawat 2.

#### Kesiediaan sebagai Teman Sejawat dalam Pengambilan Data Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : AHMAD IRVAN MUJAHID  
NIM : 17604227037  
Tempat Mengajar : SD Negeri Metawana  
Kecamatan Pagentan Kabupaten Banjarnegara

Menyatakan kesiediaan sebagai teman sejawat untuk mendampingi dalam  
pengambilan data penelitian atas nama:

Nama : SUHERMAN  
NIM : 17604227019  
Program Studi : PGSD Penjas  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta  
Unit Kerja : SD Negeri 1 Karangnangka  
Kecamatan Pagentan Kabupaten Banjarnegara

Demikian surat pernyataan ini agar digunakan sebagaimana mestinya.

Pagentan, 25 Juli 2019

Teman Sejawat,



Ahmad Irvan Mujahid

NIM. 17604227037

## Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SD Negeri 1 Karangnangka
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: V/2
Pertemuan	: 1 kali pertemuan
Alokasi Waktu	: 2 X 45 menit

#### **Kompetensi Inti**

8. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Mempraktikkan berbagai keterampilan dasar permainan olahraga dengan teknik dan taktik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

#### **Kompetensi Dasar**

7.1. Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

#### **Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. Siswa mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.
2. Siswa bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif
3. 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 mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.
2. Siswa bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (student work sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.
3. 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. *Passing* bawah.
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)

- Pendinginan (*colling down*).
- Evaluasi, diskusi dan tanya-jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari.
- Berbaris dan berdoa.

### E. Alat & Sumber Pembelajaran

#### Alat Pembelajaran :

- Bola voli
- Lapangan permainan bolavoli
- Net
- Cone atau marker

#### Sumber Pembelajaran :

Media cetak

- Buku pegangan guru dan siswaSD kelas V, Aji Arifin dan Agung Budi Raharjo, Penjasorkes, Surakarta: Mediatama.
- Lembar Kerja Siswa (LKS) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

### F. Penilaian

#### Tes Keterampilan

No	Nama Siswa	Awalan Passing				Perkenaan Passing				Pelaksanaan Passing				Jumlah	Nilai Akhir
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 12</b>															

## 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  $45^{\circ}$  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  $90^{\circ}$  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

Penilaian Proses = ----- X 100%

Jumlah skor maksimal

### Tes Afektif

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai															Σ	NA (%)
		Kerjasama			Kedisiplinan			Semangat			Percaya diri			Sportifitas				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1																		
2																		
3																		
4																		
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI SIKAP) : 15</b>																		

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

Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian Afektif = ----- X 100%

Jumlah skor maksimal

**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													
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI KOGNITIF) : 20</b>													

Kriteria Penilaian:

No	Soal	Kriteria Jawaban	1	2	3	4
	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 <sup>o</sup> ) 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 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

Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian Kognitif = ----- X 100%

Jumlah skor maksimal

## Lampiran 7. Daftar Hadir Siswa

Tabel 1. DAFTAR HADIR kelas V TAHUN DIKLAT 2019/2020

NO	NAMA	P/L	25 Juli	
			Kehadiran	NIS
1	ALF	L	√	1254
2	AL	L	√	1267
3	AM	P	√	1253
4	AN	P	√	1252
5	AR	L	√	1256
6	DN	L	√	1241
7	DW	L	√	1258
8	ET	P	√	1259
9	FT	P	√	1260
10	NA	L	√	1249
11	NV	P	√	1265
12	RH	P	√	1261
13	RI	P	√	1262
14	RH	L	√	1263
15	RB	L	√	1250
16	SL	P	√	1111

## Lampiran 8. 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:	Muncul semua (skor 4)				
	a. Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik	Muncul 3 (skor 3)				
	b. Membuat formasi sesuai materi dan tujuan	Muncul 2 (skor 2)		√		
	c. Menempatkan diri pada posisi yang strategis	Muncul 1 (skor 1)				
	d. Menguasai kelas dengan baik					
SKOR TOTAL						15

Keterangan Penilaian:

Skor total 1-5, Pelaksanaan berlangsung kurang baik

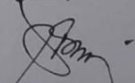
Skor total 6-10, Pelaksanaan berlangsung cukup baik

Skor total 11-15, Pelaksanaan berlangsung dengan baik

Skor total 16-20, Pelaksanaan berlangsung sangat baik

Banjarnegara 25 Juli 2019

Pengamat,



Setyo Darmono

## Lampiran 9. Lembar Observasi Siswa

### Lampiran 9. Lembar Observasi Siswa

#### Lembar Observasi untuk Siswa

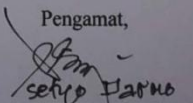
No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	1	2	3	4
1	Pembukaan pembelajaran, meliputi: a. Siswa berinteraksi secara aktif. b. Siswa berbaris dan berdoa dengan tertib. c. Melakukan kegiatan pemanasan dengan baik. d. Membantu guru menyiapkan peralatan olahraga.	a. Muncul semua (skor 4) b. Muncul 3 (skor 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)			√	
<b>SKOR TOTAL</b>					<b>9</b>	

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

Bahjarnegara, 25 Juli 2019

Pengamat,

  
Setyo Harno

**Lampiran 10. 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.	16	12	70 %	15	88 %
Siswa mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru.		12	70 %	15	88,2 %
Mampu memperagakan cara mengumpan dengan <i>passing</i> bawah.		10	62 %	13	76,4 %
Mampu memperagakan cara menerima bola dengan <i>passing</i> bawah.		10	62 %	12	70,5 %



**Lampiran 11. 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	ALF				√				√				√		11	91,6%
2	AL				√				√				√		11	91,6%
3	AM				√				√				√		11	91,6%
4	AN			√				√					√		9	75 %
5	AR				√				√				√		11	91,6%
6	DN				√				√				√		11	91,6%
7	DW			√				√					√		9	75 %
8	ET			√				√					√		9	75 %
9	FT			√				√					√		9	75 %
10	NA			√				√					√		9	75 %
11	NV			√				√					√		9	75 %
12	RH			√				√					√		9	75 %
13	RI			√				√					√		9	75 %
14	RH			√					√				√		10	83,3%
15	RB				√			√					√		10	83,3%
16	SL			√				√					√		9	75 %
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 12</b>																

Jumlah skor yang diperoleh

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

### **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  $45^{\circ}$  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  $90^{\circ}$  dengan bahu
- d) Kembali ke posisi sikap permulaan.

Keterangan:

- a. Siswa mendapat nilai 4, apabila dapat melakukan seluruh aspek yang diamati.
- b. Siswa mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan 3 aspek yang diamati
- c. Siswa mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati
- d. Siswa mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

**Lampiran 12. 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	ALF		√					√			√			7	58,3 %
2	AL		√					√			√			7	58,3 %
3	AM			√				√				√		9	75 %
4	AN		√					√			√			7	58,3 %
5	AR		√					√			√			7	58,3 %
6	DN		√					√			√			7	58,3 %
7	DW			√				√			√			8	66,6 %
8	ET			√				√				√		9	75 %
9	FT		√					√			√			7	58,3 %
10	NA			√			√				√			7	58,3 %
11	NV		√					√			√			7	58,3 %
12	RH		√					√			√			7	58,3 %
13	RI			√				√				√		9	75 %
14	RH		√					√			√			8	66,6 %
15	RB		√				√				√			6	50 %
16	SL		√				√				√			6	50 %

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

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 13. 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 14. 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	ALF			√			√		√			√			√		12	80 %
2	AL			√			√		√					√		√	13	86,6%
3	AM			√			√			√				√		√	14	93,3%
4	AN			√			√			√			√			√	13	86,6%
5	AR			√			√			√			√			√	13	86,6%
6	DN			√			√			√			√			√	14	93,3%
7	DW			√			√			√				√		√	14	93,3%
8	ET		√				√			√				√		√	13	86,6%
9	FT			√			√			√				√		√	13	86,6%
10	NA		√			√			√					√		√	10	66,6%
11	NV			√			√			√				√		√	13	86,6%
12	RH			√			√			√				√		√	13	86,6%
13	RI			√			√			√				√		√	13	86,6%
14	RH		√				√			√				√		√	14	93,3%
15	RB		√			√			√					√		√	10	66,6%
16	SL		√				√			√				√		√	12	80 %
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI SIKAP) : 15</b>																		

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

## **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 15. Tabel 6 Rekapitulasi Penilaian**

**Rekapitulasi Penilaian**

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Psikomotor	Afektif	Kognitif			
1	ALF	91,6	80	58,3	229,9	76,6	SB
2	AL	91,6	86,6	58,3	236,5	78,8	SB
3	AM	91,6	93,3	75	259,9	86,6	SB
4	AN	75	86,6	58,3	219,9	73,3	B
5	AR	91,6	86,6	58,3	236,5	81,6	SB
6	DN	91,6	93,3	58,3	243,2	81,1	SB
7	DW	75	93,3	66,6	234,9	78,3	SB
8	ET	75	86,6	75	236,6	78,9	SB
9	FT	75	86,6	58,3	228,2	73,3	B
10	NA	75	66,6	58,3	199,9	73,3	B
11	NV	75	86,6	58,3	219,9	73,3	B
12	RH	75	86,6	58,3	219,9	73,3	B
13	RI	75	86,6	75	236,6	78,9	SB
14	RH	83,3	93,3	66,6	234,9	78,3	SB
15	RB	83,3	66,6	66,6	216,5	72,2	B
16	SL	75	80	50	205	68,3	B
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>81,2</b>	<b>87,6</b>	<b>62,2</b>	<b>228,1</b>	<b>76,0</b>	<b>SB</b>

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Tiga Aspek Penilaian}} \times 100$$

**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 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SD Negeri 1 Karangnangka
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: V/2
Pertemuan	: 1 kali pertemuan
Alokasi Waktu	: 2 X 45 menit

#### **Kompetensi Inti**

8. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Mempraktikkan berbagai keterampilan dasar permainan olahraga dengan teknik dan taktik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

#### **Kompetensi Dasar**

- 7.1. Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

#### **Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. Siswa mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.
2. Siswa bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif
3. 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 mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.
2. Siswa bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.
3. 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. *Passing* bawah.
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**

- 9) Ketentuan net setinggi 1,5 meter

- 10) Bola pertama atau bola servis dilakukan dengan cara dilempar dengan menggunakan kedua tangan.
- 11) Bola hasil servis atau hasil serangan harus mengenai lutut kaki kebawah.
- 12) Menyeberangkan bola dengan lemparan.
- 13) Untuk menyelamatkan kaki dari serangan boleh *dipassing*.
- 14) Menyerang harus mengenai kaki.
- 15) Maksimal 3 sentuhan tetapi, bila bola pertama *dipassing* maka bola kedua dan ketiga boleh dengan tangkapan.
- 16) Apabila ingin menyeberangkan bola dengan 3 sentuhan sah diperbolehkan atau 2 sentuhan sah dan terakhir ditangkap juga diperbolehkan.

**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*

### **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 SD kelas V, Aji Arifin dan Agung Budi Raharjo, Penjasorkes, Surakarta: Mediatama.
- b. Lembar Kerja Siswa (LKS) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

## F. Penilaian

### Tes Keterampilan

No	Nama Siswa	Awalan Passing				Perkenaan Passing				Pelaksanaan Passing				Jumlah	Nilai Akhir
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 12</b>															

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<sup>o</sup> 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

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Tiga Aspek Penilaian}} \times 100$$

### Tes Afektif

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai															Σ	NA (%)
		Kerjasama			Kedisiplinan			Semangat			Percaya diri			Sportifitas				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1																		
2																		
3																		
4																		
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI SIKAP) : 15</b>																		

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													
3													
4													
5													
6													
7													
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI KOGNITIF) : 20</b>													

Kriteria Penilaian:

No	Soal	Kriteria Jawaban	1	2	3	4
	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 bawah</i> ?	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 <sup>o</sup> ) h) Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.				
3	Bagaimana sikap lanjutan pada <i>passing bawah</i> ?	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 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

Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian Kognitif = ----- X 100%

Jumlah skor maksimal

**Lampiran 17. Daftar Hadir Siswa**

**Tabel 7. DAFTAR HADIR kelas V TAHUN DIKLAT 2019/2020**

NO	NAMA	P/L	1 Agustus	
			Kehadiran	NIS
1	ALF	L	√	1254
2	AL	L	√	1267
3	AM	P	√	1253
4	AN	P	√	1252
5	AR	L	√	1256
6	DN	L	√	1241
7	DW	L	√	1258
8	ET	P	√	1259
9	FT	P	√	1260
10	NA	L	√	1249
11	NV	P	√	1265
12	RH	P	√	1261
13	RI	P	√	1262
14	RH	L	√	1263
15	RB	L	√	1250
16	SL	P	√	1111

## Lampiran 18. 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

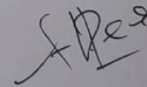
Skor total 6-10, Pelaksanaan berlangsung cukup baik

Skor total 11-15, Pelaksanaan berlangsung dengan baik

Skor total 16-20, Pelaksanaan berlangsung sangat baik

Pagentan, 1 Agustus 2019

Pengamat,



Ahmad Ivan Mujahid

## Lampiran 19. Lembar Observasi Siswa

### Lampiran 19. 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

Pagentan, 1 Agustus 2019

Pengamat,

*[Signature]*  
Ahmad Irvan Myahid

**Lampiran 20. Tabel 8. 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.	16	12	70 %	15	88 %
Siswa mampu memperagakan gerakan atau permainan yang diajarkan oleh guru.		12	70 %	15	88,2 %
Mampu memperagakan cara mengumpan dengan <i>passing</i> bawah.		10	58 %	13	76,4 %
Mampu memperagakan cara menerima bola dengan <i>passing</i> bawah.		10	58 %	13	76,4 %

**Lampiran 21. Tabel 9. 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	ALF				√				√				√		11	91,6%
2	AL				√				√				√		11	91,6%
3	AM				√				√				√		11	91,6%
4	AN			√				√					√		9	75 %
5	AR				√				√				√		11	91,6%
6	DN				√				√				√		11	91,6%
7	DW			√				√					√		9	75 %
8	ET			√				√					√		9	75 %
9	FT			√				√					√		10	83,3 %
10	NA			√				√					√		9	75 %
11	NV			√				√					√		9	75 %
12	RH			√				√					√		9	75 %
13	RI			√				√					√		10	83,3%
14	RH			√				√					√		10	83,3%
15	RB				√			√					√		10	83,3%
16	SL			√				√					√		9	75 %
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 12</b>																

Jumlah skor yang diperoleh

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



### **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  $45^{\circ}$  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  $90^{\circ}$  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

Lampiran 22. Tabel 10. 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	ALF		√					√			√			7	58,3 %
2	AL		√						√		√			8	66,6 %
3	AM			√				√				√		9	75 %
4	AN		√					√			√			7	58,3 %
5	AR			√				√			√			8	66,6 %
6	DN		√					√			√			7	58,3 %
7	DW			√				√			√			8	66,6 %
8	ET			√				√				√		9	75 %
9	FT			√				√			√			7	58,3 %
10	NA			√			√				√			7	58,3 %
11	NV		√					√			√			7	58,3 %
12	RH		√					√			√			7	58,3 %
13	RI		√					√				√		9	75 %
14	RH		√					√			√			7	58,3 %
15	RB		√				√				√			6	50 %
16	SL		√				√				√			6	50 %

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

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 23. Blangko Soal Essay**

**Nama :**

**Kelas :**

**Mapel :**

**ESSAY**

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

2. Bagaimana sikap awalan pada *passing bawah*? Jawab:

---

---

---

---

---

---

3. Bagaimana sikap pelaksanaan pada *passing bawah*? Jawab:

---

---

---

---

---

---

4. Bagaimana sikap lanjutan pada *passing bawah*? Jawab:

---

---

---

---

---

---

**Lampiran 24. Tabel 11. Penilaian Tes Afektif Siswa**

**Penilaian Tes Afektif Siswa**

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai															Jmlh	NA (%)
		Kerjasama			Kedisiplinan			Semangat			Percaya diri			Sportifitas				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	ALF			√			√		√			√			√		12	80 %
2	AL			√			√		√				√		√		13	86,6%
3	AM			√			√			√			√		√		14	93,3%
4	AN			√			√			√		√				√	13	86,6%
5	AR			√			√			√		√			√		13	86,6%
6	DN			√			√			√		√				√	14	93,3%
7	DW			√			√			√			√		√		14	93,3%
8	ET		√				√			√			√		√		13	86,6%
9	FT			√			√			√		√			√		13	86,6%
10	NA		√				√		√			√			√		11	73,3%
11	NV			√			√			√		√			√		13	86,6%
12	RH			√			√			√		√			√		13	86,6%
13	RI			√			√			√		√			√		13	86,6%
14	RH		√				√			√			√			√	14	93,3%
15	RB		√				√		√			√			√		11	73,3%
16	SL		√				√			√		√			√		12	80 %
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI SIKAP) : 15</b>																		

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Tiga Aspek Penilaian}} \times 100 \%$$

## **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 25. Tabel 12 Rekapitulasi Penilaian**

**Rekapitulasi Penilaian**

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Psikomotor	Afektif	Kognitif			
1	ALF	91,6	80	58,3	229,9	76,6	SB
2	AL	91,6	86,6	66,6	244,8	81,6	SB
3	AM	91,6	93,3	75	259,9	86,6	SB
4	AN	75	86,6	58,3	219,9	73,3	B
5	AR	91,6	86,6	66,6	244,8	81,6	SB
6	DN	91,6	93,3	58,3	243,2	81,1	SB
7	DW	75	93,3	66,6	234,9	78,3	SB
8	ET	75	86,6	75	236,6	78,9	SB
9	FT	83,3	86,6	58,3	228,2	76,1	SB
10	NA	75	73,3	58,3	206,6	68,9	B
11	NV	75	86,6	58,3	219,9	73,3	B
12	RH	75	86,6	58,3	219,9	73,3	B
13	RI	83,3	86,6	75	244,9	81,6	SB
14	RH	83,3	93,3	58,3	234,9	78,3	SB
15	RB	83,3	73,3	50	206,6	68,9	B
16	SL	75	80	50	205	68,3	B
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>82,1</b>	<b>87,6</b>	<b>61,3</b>	<b>230,0</b>	<b>76,7</b>	<b>SB</b>

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Tiga Aspek Penilaian}} \times 100$$

**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 26. Dokumentasi



Gambar 7. Kegiatan Pemanasan



Gambar 8. Kegiatan Inti Pembelajaran (*game*)





Gambar 9. Kegiatan Drill atau Latihan



Gambar 10. Kegiatan Pendinginan